

A Receita do Acarajé de Ouro: A cultura baiana representada pelo acarajé e pelas baianas por meio de um jogo digital

Title: A Receita do Acarajé de Ouro: The bahian culture represented by acarajé and the baianas through a digital game

Luiz Claudio M. Santos¹, Jocelma A. Rios¹, Maria Adélia Icó M. Santos¹, Delma B. B. Conceição¹, Cleo R. de L. Heck¹, Juan C. Mendonça¹, Theo C. Ferreira¹,
Catarine A. de Queiroz¹

¹Instituto Federal da Bahia (IFBA)

{jocelmarios, luizcms, adeliaico, dbboaventura, cleo.heck}@ifba.edu.br, {theocavalcanti03, juancarlomendonca, catarine.aq10}@gmail.com

Resumo. Atualmente, o jogo digital se expandiu além de uma tecnologia de entretenimento, tornando-se ferramenta útil em contextos educacionais e inclusive culturais. Este artigo discorre sobre o desenvolvimento de um jogo informativo, A Receita do Acarajé de Ouro, que propõe apresentar a cultura baiana e mostrar como essa mídia pode ser empregada para promover aspectos culturais significativos. Por meio da pesquisa bibliográfica da história do acarajé e suas raízes africanas, destaca-se a importância de preservar elementos tradicionais baianos como parte vital da identidade cultural. Discute-se também as fases do jogo e as implementações que estão intrinsecamente ligadas à representação autêntica dessa rica cultura.

Palavras-chave — cultura baiana, jogos digitais, baiana de acarajé, religião afro-brasileira, pixel art.

Abstract. Currently, the digital game has expanded beyond a technology of entertainment, becoming useful tools in educational and even cultural contexts. This article discusses the development of an informative game, “A Receita do Acarajé de Ouro”, which proposes to show off Bahian culture and present how this media can be used to promote significant cultural aspects. Through bibliographic research of the history of acarajé and its african roots, it highlights the importance of preserving traditional bahian elements as a vital part of cultural identity. The game's levels and implementations that are intrinsically linked to the authentic representation of this rich culture are also discussed.

Keywords — bahian culture, video games, baiana de acarajé, afro-brazilian religion, pixel art.

1. Introdução

A Bahia, terra do acarajé, ostenta uma cultura vibrante, com múltiplas influências ancestrais que se manifestam em sua arte, música, culinária e, acima de tudo, no povo baiano. E em sua culinária, o acarajé é ponto central. Mais do que um simples bolinho frito, o acarajé configura-se como um símbolo cultural e religioso afro-brasileiro de profunda relevância, carregado de história, tradição e sabor, cuja origem remonta à África Ocidental, onde era conhecido como *akara*, e chegou ao Brasil com o tráfico negreiro ocorrido entre os séculos XVI e XIX. Sua história, suas tradições e suas representações nos conectam com o passado e celebram o presente. É um convite para

saborear a riqueza da cultura brasileira e defender a importância da diversidade em nossa sociedade [Borges 2008].

A produção e a comercialização do acarajé estão associadas às mulheres guerreiras e negras, com vestimentas tradicionais, que preparam e vendem essa iguaria nas ruas de Salvador e outras cidades da Bahia, conhecidas como baianas de acarajé. Vestidas com suas roupas engomadas e turbantes coloridos, as baianas do acarajé são mais que vendedoras, são guardiãs da tradição e símbolos da cultura afro-brasileira. Com seus tabuleiros fartos e cantos em iorubá, encantam, resistem e preservam a memória de seus ancestrais.

Intimamente ligado à religiosidade afro-brasileira, o acarajé é mais que um alimento. Ele se transforma em oferenda aos orixás, representando força, prosperidade e a conexão com o divino. Sua forma circular remete ao ciclo da vida e da morte, enquanto seus ingredientes carregam simbolismos ancestrais que alimentam a alma. Seu consumo remete a um ritual, no qual a escolha do recheio, a forma de segurar o bolinho quente e até mesmo a conversa com a baiana fazem parte da experiência, conectando-se com a história e a cultura afro-brasileira [Iphan 2014].

Em Salvador, capital da Bahia, as baianas do acarajé e seu ofício assumem um papel fundamental não apenas na preservação da cultura local, mas também como propulsoras do turismo e da economia baiana, gerando renda para diversos outros setores [Carvalho 2011]. Diante de sua importância social, cultural e econômica, a tecnologia de jogos surge como um recurso para fortalecer e preservar essa tradição. De acordo com [Alves 2013], os jogos digitais, por suas características interativas, imersivas e de interconectividade, mobilizam diversas gerações na atual sociedade, formando assim um coletivo de pessoas com interesses diversos nos jogos, o que vem sendo considerado um fenômeno cultural.

Neste artigo, abordamos o desenvolvimento de um jogo que mergulha na cultura baiana, em especial a soteropolitana, mostrando o que foi absorvido sobre como essa mídia pode ser empregada para revitalizar e promover aspectos culturais significativos. Apresentamos ainda a caracterização de sua personagem principal, uma mulher negra e baiana do acarajé nascida no bairro de Itapuã, assim como também discutimos as novas fases do jogo e as implementações feitas que estão intrinsecamente ligadas à representação autêntica dessa cultura.

Combinando tradição e tecnologia, o objetivo do projeto de pesquisa e, conseqüentemente, do jogo protagonizado por Rozete é, por meio do seu desenvolvimento baseado em histórias reais e na significância cultural das baianas de acarajé, contribuir para a preservação e o fortalecimento da cultura afro-brasileira. Ao mesmo tempo, ele busca destacar elementos da identidade cultural baiana imersos em cenários de locais turísticos representados pelo *level design*. Com uma interação lúdica, ele serve de recurso educativo onde os/as jogadores/as são convidados/as a conhecer, valorizar e perpetuar essa rica herança cultural, promovendo também o respeito à diversidade cultural e o combate à discriminação.

2. Jogos digitais como mecanismo de difusão cultural

A emergência dos jogos digitais como uma forma predominante de mídia na atualidade oferece uma oportunidade por meio da qual podemos examinar as teorias culturais de Jean Baudrillard e Sherry Turkle. Baudrillard, em suas reflexões sobre simulação e hiper-realidade, e Turkle, com seu foco nos suportes informáticos como mediadores de experiência humana, fornecem uma base teórica robusta para compreender como os jogos digitais podem atuar como veículos de cultura e simulação.

Para [Baudrillard 1992], na pós-modernidade, a simulação distorce o real, confundindo-se com o mesmo; assim, os signos não apenas representam a realidade, mas a precedem e a determinam. Segundo o filósofo, a simulação esteve presente desde as sociedades primitivas, onde o real e os signos estavam em harmonia. Progressivamente, essa relação se complexifica: a representação passa a ser um signo com um significado definido por contextos sociais de classe, prestígio e status, que culmina no hiper-real, um estado em que os signos e simulacros não apenas refletem, mas também precedem e remodelam a realidade.

Sherry [Turkle 2005] expande essa visão ao enfatizar como os suportes informáticos, incluindo os jogos eletrônicos, funcionam como novos habitats simbólicos. Em sua obra, Turkle argumenta que os sistemas computacionais e, por extensão, os jogos digitais, são representativos dessa nova ordem simbólica, operando não só como reflexos da realidade, mas como espaços onde a realidade é constantemente recriada e experimentada. Os jogos digitais, situados nesse contexto de simulação, tornam-se poderosos meios de difusão cultural. Eles recriam, reinterpretam e disseminam culturas através de ambientes imersivos e interativos.

O conceito de cultura compreendido aqui transcende a mera coleção de costumes, instituições e obras que formam o patrimônio cultural de uma comunidade, apoiando-se na perspectiva de Clifford Geertz, que propõe que a cultura seja vista como "sistemas entrelaçados de signos interpretáveis (que eu denominaria símbolos, desconsiderando usos mais limitados do termo)" [Geertz 1989]. Para o autor, a cultura não é simplesmente uma força causal na sociedade; ao contrário, ela constitui um contexto que permite uma compreensão detalhada dos fenômenos sociais, comportamentos, instituições e processos. Essa definição apresentada por Geertz se alinha perfeitamente ao universo dos jogos digitais, que se constituem como uma área interdisciplinar formada por esses mesmos elementos.

Vianna et al. (2022) ressaltam o potencial transformador dos jogos digitais, que agregam inovações significativas capazes de impactar e contribuir com diversos setores da sociedade, desde local até o global. Por meio dos jogos, independente do seu gênero e mecânica, é possível aprender com os seus recursos, a exemplo do jogo Amazônia Tocantina, um jogo de corrida de barcos. Esse jogo, descrito por Vianna et al. (2022), simula a navegação pelas águas da Amazônia Tocantina, descobrindo a cultura e geografia da região norte do Estado brasileiro. Essa experiência imersiva promove a valorização da cultura local, combatendo a apropriação cultural, estereótipos e preconceitos.

Por meio da gamificação, é possível aprender de maneira lúdica e envolvente, abordando diferentes campos do saber e fomentando o desenvolvimento de habilidades

e competências chave. O jogo chamado “Tríade” [Santana, Sena, Moura & Alves 2008] combina elementos de *puzzle*, aventura e narrativa interativa para explorar três histórias entrelaçadas através de diferentes eras e civilizações. “2 de Julho” [Comunidades Virtuais 2014] é um jogo estratégico do sub gênero *Tower Defense*, que consiste em defender um território do avanço inimigo, nele abordam as batalhas da Independência do Brasil na Bahia.

Muitos outros jogos têm sido desenvolvidos com o objetivo de apoiar a difusão da cultura e história brasileiras como os jogos desenvolvidos pelo grupo de pesquisa Comunidades Virtuais, mencionados anteriormente. As pesquisas desenvolvidas por esse grupo visam investigar quais as efetivas contribuições dos jogos digitais para estimular as funções executivas em estudantes, promovendo práticas inventivas, inovadoras e empreendedoras. No caso do projeto de pesquisa deste artigo, ele focou em destacar os valores das baianas de acarajé e a sua importância para a cultura afro-brasileira. Para atender a proposta de disseminar o conhecimento contido no seu escopo para um grande público, ele foi programado para dispositivos móveis e teve todas suas mecânicas simplificadas em um máximo de dois toques. Dessa forma, a aventura tem a atenção principal do jogador enquanto os comandos interativos são ações secundárias, o que permite que ele explore mais e preste atenção nas informações presentes nos cenários, que contam fatores curiosos da cidade de Salvador.

Por meio da simulação de ambientes e da recriação de contextos históricos e sociais, os jogos digitais permitem aos jogadores experimentar diferentes perspectivas culturais, promovendo um entendimento mais profundo e empático das diferenças e semelhanças humanas. Esse papel dos jogos na cultura vai além do simples ato de jogar; ele se insere nos processos de ensino e aprendizagem, na preservação do patrimônio e na promoção do diálogo intercultural. Assim, contribuem significativamente para a difusão cultural, discutindo suas estratégias, impactos e o potencial futuro dessa tendência na intersecção entre cultura e tecnologia.

3. A Representação da Baiana no Formato Digital

Diante da relevância do acarajé na cultura baiana, tendo sido reconhecido como um patrimônio cultural do Brasil, é importante valorizar quem protege esse símbolo e seu significado. As baianas, que são responsáveis desde a preparação da massa até a fritura do bolinho em óleo quente, desempenham um papel crucial não só na culinária, mas também na preservação das práticas religiosas associadas a essa iguaria. Dado isso, o jogo aqui apresentado propõe um resgate à história da baiana e do acarajé na maneira que possibilita que os jogadores tenham acesso a um conhecimento ampliado sobre o quitute baiano cercado de religiosidade, história e sincretismo, por meio da narrativa envolvente, ambientada nos pontos turísticos de Salvador, e que aborda os aspectos da religião, cultura e culinária afro-brasileira presentes na cidade.

Em sua análise da “Lavagem do Beco”, do município de Vitória da Conquista, Estado da Bahia, Nogueira (2017) descreve a participação das baianas no surgimento de uma manifestação que destacou parte de sua cultura até então marginalizada. Sob a liderança de Dona Dió do Acarajé, uma mulher negra de descendência quilombola, elas desfilaram pelas ruas, vestidas a caráter com seus fios-de-conta, turbantes e saias rodadas, ao ritmo de tambores ritualísticos, mesmos instrumentos tocados dentro dos

terreiros em festas das religiões afro-brasileiras. Naquela época, essa manifestação cultural teve relevante significância para a luta contra a discriminação do povo negro, ao trazer maior visibilidade para sua espiritualidade e ao integrar esses elementos culturais às tradições carnavalescas da cidade.

Por essas e outras razões, a figura da baiana de acarajé emerge como um destacado símbolo de empoderamento negro e feminino. Por meio de suas práticas, seus tabuleiros de acarajé e seus acessórios, as baianas de acarajé trazem consigo a cultura diversa dos povos africanos escravizados no Brasil e destacam-se pela sua resistência na luta pelo reconhecimento da sua identidade; isso as tornam muito mais do que meras vendedoras e cozinheiras. Elas são verdadeiras guardiãs de tradições ancestrais e representantes de um valioso patrimônio cultural. Com essa visão, a caracterização da personagem principal e de outros personagens no jogo foi cuidadosamente elaborada para refletir e celebrar essa cultura profundamente enraizada.



Figura 1. Retrato e aparência em *pixel art* da personagem principal do jogo.

A Figura 1 apresenta a personagem principal do jogo, uma baiana de acarajé, na versão *cartoon* vetorizada, utilizada nos seus momentos de fala em jogo, e a versão em *pixel art*, utilizada no *gameplay*. Como se pode constatar nas imagens, elementos simbólicos da sua indumentária foram valorizados, como a saia rodada, o turbante e os fios-de-conta, além da pele negra. A penca de balangandã é um outro elemento entre seus acessórios de herança artística tradicional que foi inserido na interface do jogo como marcação de conquistas. Ela foi um amuleto muito utilizado por mulheres negras, em especial “negras de ganho” durante a comercialização de seus produtos, em suas cinturas para proteger seus bens, elas carregam diversos ornamentos de forte simbologia às artes e mitos do candomblé [Mourão 2022].

A arte presente nos jogos digitais se destaca como uma ferramenta eficaz para a comunicação de mensagens e o estímulo à reflexão. Por meio da narrativa, da estética e da jogabilidade, os jogos têm a capacidade de explorar temas sociais relevantes, como preconceito, desigualdade e conflitos ambientais, incitando o jogador a discussões críticas e à ação social. Mesmo com suas limitações, buscou-se alcançar uma autenticidade com os cenários, personagens e outros componentes relevantes para o tema tratado, criando uma experiência por si só em como os lugares presentes no mundo real podem ser reconhecidos dentro da construção em baixa resolução do mundo digital.

4. Cenários do Jogo (Cidade de Salvador)

A história do jogo inicia quando a protagonista, então com 20 anos, é designada a assumir a responsabilidade que por tradição seria de sua mãe, perpetuando um legado familiar. Cheia de amor, respeito e proximidade com sua avó, Rozete define como seu

objetivo continuar a produção dessa importante marca identitária e referência cultural, o acarajé. Então, para testar sua força e determinação, sua avó visa continuar a tradição das mulheres da família, deixando à mostra na cozinha de sua casa uma receita especial e única do “Acarajé de Ouro”. Receita essa que, na própria escrita, promete uma explosão de sabores tão intensos como se fossem sair chamas de sua boca.

Abordar a história da baiana de acarajé e seu icônico tabuleiro exige uma imersão nos cenários emblemáticos de Salvador, capital da Bahia, onde essas mulheres são parte no seu cotidiano. O jogo proporciona uma narrativa progressiva de modo que os níveis estão dispostos de forma linear, onde cada um deles é situado em um dos pontos turísticos da cidade. Porém, o jogador é estimulado para explorar os locais e os conhecer por conta própria. Esses cenários estão descritos na seção a seguir.

4.1. Pontos turísticos de Salvador:

O Parque Metropolitano do Abaeté, situado no bairro de Itapuã, é uma área de proteção ambiental. Além de sua importância ecológica, o local é considerado sagrado para as religiões de matriz africana, especialmente para as celebrações à Oxum, além de eventos culturais e festas tradicionais, como o caruru de Cosme e Damião. Palavra de origem indígena, Abaeté tem como significado “lagoa tenebrosa”, um nome que evoca a profunda conexão espiritual e histórica do lugar [Silva 2018]. Esse nome não apenas descreve as características físicas enigmáticas da lagoa, que pode ter parecido misteriosa ou intimidadora para os primeiros povos que a observaram, mas também reflete as crenças e a reverência que as comunidades indígenas possuíam pelo ambiente natural.

A Lagoa do Abaeté, um refúgio de águas doces cercado por dunas de areia e vegetação de restinga, se destaca como um oásis natural na cidade de Salvador abastecida por águas subterrâneas e influenciada pelas marés, seu habitat também é rodeado de diversas espécies de aves e peixes. Cada detalhe do cenário apresentado na Figura 2 reflete a importância e o contexto da Lagoa do Abaeté dentro do cenário ambiental e cultural da cidade de Salvador.



Figura 2. Ambiente da Lagoa do Abaeté - Fonte: Página da Wikipédia. Personagem Rozete na Fase Lagoa do Abaeté, ambiente externo.

O Pelourinho, popularmente chamado de Pelô, é um emblemático bairro da cidade de Salvador, no Brasil. Conhecido como principal reduto da aristocracia baiana, entre o século XVI e início do XX, fica localizado no Centro Histórico da cidade, na área que abrange as ruas que vão do Terreiro de Jesus até o Largo do Pelourinho, destacando-se pelo seu conjunto arquitetônico colonial de estilo barroco brasileiro, quase totalmente preservado. No ano de 1985, o Pelourinho foi reconhecido como

Patrimônio Histórico pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco). Desde então, tornou-se um importante espaço turístico da região, tendo um grande apoio do governo da época, lançando um termo de preservação histórica do Pelô [Archangelo & Silva 2023].

Conforme mencionado anteriormente, houve um esforço cuidadoso para recriar com precisão esses pontos da cidade, o que pode ser percebido nos detalhes arquitetônicos dos casarões, nos passeios de pedra, e no design das praças, que visam capturar a essência deste ponto icônico da cidade. Outra preocupação importante a destacar aqui é a questão cultural do cotidiano do Pelourinho. Na Figura 3, por exemplo, é possível observar uma roda de capoeira e personagens não jogáveis, incorporados especificamente para destacar a riqueza cultural do Pelourinho.

Para quem teve a oportunidade de conhecer o Pelourinho, percebe que não é um bairro qualquer de Salvador; trata-se de um local de cultura efervescente, arte, esporte, religiosidade, comércio, moradores, diversas lojas, onde é possível encontrar obras de diversos artesãos e artesãs do estado. A culinária do lugar é uma atração à parte, oferecendo sabores de diversas regiões do país, com destaque para as delícias típicas regionais. Os visitantes se encantam com os coloridos casarões, as ruas e ladeiras de pedra e as belas igrejas que compõem a paisagem desse icônico bairro.



Figura 3. Foto tirada no Pelourinho - Fonte: Ginga Mundo 2014. Rozete na Fase do Pelourinho.

A Feira de São Joaquim é a maior feira livre de Salvador e uma das mais tradicionais, famosa por seus bares e pela rica culinária que oferece, atraindo não apenas os soteropolitanos como também habitantes de outros municípios do recôncavo baiano. Situada na Cidade Baixa, entre a Baía de Todos os Santos e a Avenida Oscar Pontes, no bairro do Comércio, a feira é reconhecida como um verdadeiro tesouro cultural e histórico, e constitui um ponto turístico da capital baiana, não se tratando apenas de um mercado popular local. Com mais de 300 anos de história, na Feira de São Joaquim, pode-se encontrar frutas, verduras, temperos, produtos artesanais e itens religiosos associados às tradições afro-brasileiras e católicas, sendo um ponto de referência essencial para quem deseja experimentar toda essa diversidade [Souza 2010].



Figura 4. Entrada da Feira de São Joaquim - Fonte: Site Dicas da Bahia. Rozete na Fase da Feira.

O Dique do Tororó é o único manancial natural da cidade de Salvador, no estado da Bahia, no Brasil, tombado pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. Comumente referido simplesmente como “Dique”, possui uma lagoa de 110 mil metros cúbicos de água, delimitada pelo bairro do Tororó em sua margem esquerda, pelo Engenho Velho de Brotas à direita; Nazaré ao Norte, e ao sul pelo bairro do Garcia, e ainda tem o estádio Itaipava Arena Fonte Nova, como vizinho.



Figura 5. Vista do Dique - Foto: Ricardo Junior. Background do menu inicial, demonstrando a vista do Dique do Tororó, com o estádio Arena Fonte Nova ao fundo.

Além de seu valor histórico e ecológico, o Dique do Tororó é mais uma opção para atividades de lazer e atividades físicas, utilizados por diversos moradores. A área ao redor da lagoa é equipada com trilhas para caminhada, espaços verdes, *decks*, e um restaurante, proporcionando uma ampla gama de opções de lazer para os locais e turistas [Brito & Rodrigues 2022].

5. Os Ingredientes e as Divindades Orixás

Os ingredientes são os componentes essenciais de qualquer receita, portanto, tornar a busca dos ingredientes principais do acarajé uma aventura que engloba a significância do seu preparo e as relações enraizadas com elementos religiosos da cultura foi uma escolha proposital. No princípio, Rozete depara-se com a responsabilidade de dar continuidade ao legado das mulheres de sua família, precisando, assim, compreender o significado prático de ser uma Baiana de Acarajé e a conexão desse ofício com a religiosidade de seus ancestrais.

Na tradição do candomblé, a “maior idade” dentro do ambiente religioso é demonstrado também pelas roupas que os adeptos utilizam. Nesse caso específico, é

levado em consideração o tempo que o neófito foi iniciado, passou pelos ritos iniciáticos pertinentes ao dogma candomblecista, e não sua idade cronológica. Para os praticantes do candomblé, o processo iniciático simboliza um renascimento ideológico, do ser que por ele passa, dentre muitas coisas, lhes é atribuído um nome religioso, pelo qual o mesmo será reconhecido perante aquela sociedade e seu corpo marcado com cortes ritualísticos que o diferenciam dos demais, não iniciados. Assim como os praticantes do candomblé, Rozete terá sua vestimenta alterada no decorrer da narrativa, demonstrando ao final que sua conexão com os divindades, Orixás, foi estabelecida.

O termo Orisá (Orixá) nos parecerá outrora relativamente simples, da maneira como era definido nas obras de alguns autores que se copiaram uns aos outros sem grande discernimento, na segunda metade do século passado e nas primeiras décadas deste [Verger 2018]. Porém, estudando o assunto com mais profundidade, constatamos que sua natureza é mais complexa. As variações locais demonstram que certos Orixás, que ocupam posição dominante em alguns lugares, estão totalmente ausentes em outros. Segundo Verger, o orixá é uma força pura, axé material que só se torna perceptível aos seres humanos incorporando-se em um deles.

No decorrer da narrativa, a personagem principal terá encontros com essas divindades, cada uma delas tem em posse um dos ingredientes que constituem a receita do acarajé de ouro que Rozete procura. Foi levada em consideração as tarefas e relações dos orixás dentro do dogma candomblecista, de modo a proporcionar ao jogador imersão inicial na cultura afro-religiosa brasileira. A representação gráfica dos orixás deriva da concepção específica do candomblé, respeitando as cores de suas vestimentas, como se pode ver na Figura 6, bem como elementos simbólicos que são atrelados a eles, mas também traz algumas inspirações em artistas baianos como de exemplo Carybé [Silva 2012], que fez diversas ilustrações dos orixás com seu traço icônico.



Figura 6. Orixá Oyá segundo visão artística de Carybé, em *pixel art* redenhada à direita.

Os ingredientes base para o preparo do acarajé tem também conotação sacra separadamente. No final de cada nível, o jogador recebe um dos respectivos ingredientes que o permite concluir a receita do acarajé. A cebola, além de ser amplamente utilizada na culinária, também pode ser usada como oráculo pelos adeptos do candomblé buscando informações advindas dos Orixás. O sal, também indispensável, é usado como elemento mágico dentro dos “Igbas”, louças sagradas ditas serem o local onde a energia do Orixá é armazenada como uma espécie de santuário individual, trazendo força vital (axé) e prosperidade. Na Figura 7, é mostrado o momento em que a personagem recebe o ingrediente sal.

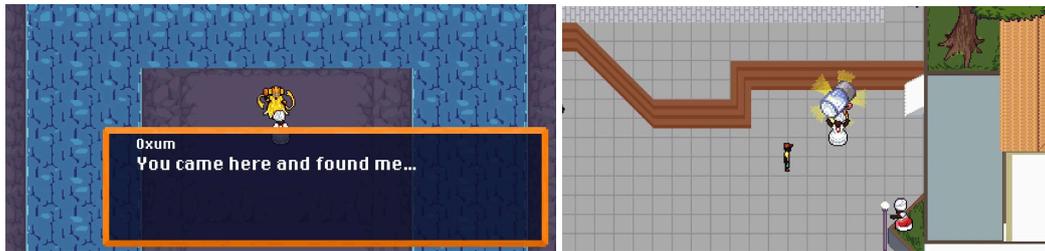


Figura 7. Rozete encontrando-se com Orixá Oxum à esquerda e recebendo o ingrediente sal à direita.

O azeite de dendê é usado em cozidos e para a fritura é também usado nas ritualísticas e tido como um tipo de sangue vegetal. Finalmente, o feijão fradinho, assim como o acará, o Ipetê, entre outros, é um elemento base na culinária Yorubá para muitos pratos do cotidiano.

6. Considerações Finais

Em conclusão, as especificidades da cultura baiana são algo para se orgulhar. Desde sempre as artes, músicas, culinária e outros traços da Bahia foram apreciadas em compartilhamento com próprio povo, mas por meio da tecnologia dos jogos digitais, essas tradições têm a chance de serem preservadas e disseminadas ao permitir que novas gerações em todo o mundo possam interagir e aprender sobre esse patrimônio cultural de maneira lúdica e significativa. A representação do acarajé e de elementos do candomblé traz símbolos característicos de origem africana que servem para ressaltar a importância histórica do movimento negro na Bahia.

Projetos como este aqui apresentado buscam enaltecer o valor das fortes características dessa cultura diversa, assim como homenagear as baianas de acarajé, apresentando seu prato que é amado pela população e semeando os seus conhecimentos para qualquer um que escolha se aprofundar na história. Assim, essa articulação entre tradição e inovação tecnológica não apenas salvaguarda a cultura, mas também revitaliza, ao trazê-la por uma nova perspectiva no mundo digital.

As implementações no jogo A Receita do Acarajé de Ouro demonstram o comprometimento da equipe de desenvolvimento em proporcionar uma experiência que expresse a cultura baiana de maneira autêntica e interessante que ressalta os elementos mais curiosos sobre as divindades religiosas e pontos turísticos, tornando-se um jogo de extremo valor para o patrimônio cultural brasileiro. A prática iniciada pela equipe desenvolvedora convida outros desenvolvedores dentro da comunidade de jogos e da própria indústria a enaltecer sua cultura, criando novas histórias únicas por meio das tecnologias que estão no alcance.

Referências

Alves, L. (2013). Games: delineando novos percursos de interação. Recuperado de:

<https://www.neliufpe.com.br/wp-content/uploads/2014/02/14.pdf>

Archangelo, A. L. & Silva, R. H. T. (2023). Hospitalidade e turismo cultural: estudo de caso no bairro Pelourinho, Salvador. 19-23, 9 out. 2023. Recuperado de

<https://atenaeditora.com.br/index.php/catalogo/post/hospitalidade-e-turismo-cultural-estudo-de-caso-no-bairro-pelourinho-salvador-2>

Barbosa, D. S. (2012). O conceito de orixá no candomblé: a busca do equilíbrio entre os dois universos segundo a tradição iorubana. *Sacrilegens*, Juiz de Fora, v. 9, n.1, 76-86, jan-jun. Recuperado de <https://periodicos.ufjf.br/index.php/sacrilegens/article/view/26657/18398>

Kujawski, J. L. M. (2011). Simbologia do corpo no ritual do candomblé. *África*, [S. l.], n. 29-30, p. 141–156. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/africa/article/view/96112>.

Barreto, N. F. (2016) *Dendê: partilha pedagógica e poética diaspórica em processo*. Brasília.

Baudrillard, J. (1992). *Simulacros e simulações*. Lisboa: Relógio D'Água.

Bittencourt, J. R. (2017). Criação de jogos arte: da teoria à prática. In Proceedings do XVI SBGames – Curitiba – PR – Brazil, November 2nd - 4th, 2017-2016. Recuperado de www.sbgames.org/sbgames2017/papers/ArtesDesignFull/175370.pdf

Borges, F. (2008). *Acarajé: tradição e modernidade*. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas. Recuperado de https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/8774/1/dissertacao_florismar.pdf

Brito, A. C. & Rodrigues, E. A. P. C. (2022). Práticas corporais, lazer e cidade: o Dique do Tororó como espaço de lazer e saúde na cidade de Salvador. *LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer*, 25(1), 1–25. <https://doi.org/10.35699/2447-6218.2022.39070>

Da Silva, B. C., Lima, W. O., Lima, J. M. S., Viana, J. V. D., Maia, J. G. R.; De Carvalho, W. V. & Cavalvante, C. H. L. (2021). Get Quizzfty: uma proposta de jogo digital voltado para o ensino da cultura afro-brasileira e indígena. In *Workshop de Jogos Diversos - Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, 20., Online. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação. 1053-1056. DOI: https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2021.19759

Geertz, C. (1989). *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

Kopf, J. & Lischinski, D. (2011). *Depixelizing pixel art*. *ACM Transactions on graphics (TOG)*, 30(4).

Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan) (2003). *O registro do patrimônio imaterial: dossiê final das atividades da comissão e do grupo de trabalho patrimônio imaterial*. Relatório final das atividades da comissão e do grupo de trabalho do Patrimônio Imaterial. 2. ed. Brasília: MinC-IPHAN/Funarte.

Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan) (2006). *Patrimônio Imaterial: o registro do patrimônio imaterial: dossiê final das atividades da comissão e do grupo de trabalho patrimônio imaterial*. Brasília: Ministério da Cultura / Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, 4. ed.

- Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan) (2007). *Ofício das Baianas de Acarajé*. Dossiê Iphan 6. Brasília: Iphan. Recuperado de http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Dossie_oficio_baianas_acaraje.pdf
- Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan) (2014). *Eixos e tipos de ações de salvaguarda*. [s.n.t.]. Recuperado de <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/688>
- Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) (2014). Patrimônio Cultural. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/218>. Acesso em: 28 abr. 2024.
- Mourão, T. (2022). Acima de tudo, as Mães: tradições artísticas e cosmológicas negras nas pencas de balangandãs. *MODOS: Revista de História da Arte*, Campinas, SP, v. 6, n. 1, p. 231–265. DOI: <https://doi.org/10.20396/modos.v6i1.8667809> .
- Nogueira, M. M. B. (2017). Empoderamento das Mulheres Negras: Cultura, Tradição e Protagonismo de Dona Dió do Acarajé na “Lavagem do Beco”. *Revista Mosaico - Revista de História*, Goiânia, Brasil, v. 10, n. 2, p. 174–190. DOI: 10.18224/mos.v10i0.5855. Disponível em: <https://seer.pucgoias.edu.br/index.php/mosaico/article/view/5855>. Acesso em: 8 maio. 2024
- Reis, J. J. (1993). A greve negra de 1857 na Bahia. In *Revista USP, Dossiê BrasilÁfrica*. Edição junho, julho, agosto. São Paulo; Editora Revista USP.
- Santos, J. B. (2012). Espaços públicos e construção de discursos: o Pelourinho como expressão da baianidade. *Cordis: Revista Eletrônica de história social da cidade*, (8). Recuperado de <https://revistas.pucsp.br/index.php/cordis/article/view/12927>
- Silva, F. O. (2018). *A biodiversidade nas dunas do Abaeté: patrimônio ambiental urbano*. São Cristóvão, SE: Editora UFS. Recuperado de <https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/17034/2/BiodiversidadeDunasAbaete.pdf>
- Silva, V. G. (2012). Artes do axé. O sagrado afro-brasileiro na obra de Carybé. *Ponto Urbe* 10, julho. Recuperado de <http://journals.openedition.org/pontourbe/1267>
- Souza, M. N. C. (2010) A teia da feira: um estudo sobre a feira-livre de São Joaquim, Salvador, Bahia. Dissertação (mestrado) – Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas – Salvador. Recuperado de https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/11114/1/DISSERTA%C3%87%C3%83O_A%20TEIA%20DA%20FEIRA_M%C3%81RCIO%20NICORY_2010.pdf
- Tarasconi, D. M. & Santos, M. A. S. dos (2021). Padrões de produção de ícones e símbolos em jogos com estilo *pixelart*. In *SBC – Proceedings of SBGames 2021*, 20., Gramado, RS. Disponível em www.sbgames.org/proceedings2021/ArtesDesignShort/218230.pdf
- Turkle, S. (2005). *The second self: computers and the human spirit*. The MIT Press. DOI: <https://doi.org/10.7551/mitpress/6115.001.0001>

- Viana, I. et al. (2022). Desenvolvimento de um Jogo de Corrida de Barcos focado em aspectos geográficos da Região da Amazônia Tocantina. *In: Trilha de Artes & Design – Artigos Curtos - Simpósio Brasileiro De Jogos E Entretenimento Digital (Sbgames)*, 21. , 2022, Natal/RN. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação. 253-257. DOI: doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2022.225973
- Verger, P. (2018). *Orixás*. São Paulo: Ed. Solisluna.
- Zimmerman, E., (2009). Gaming Literacy: Game Design as a Model for Literacy in the TwentyFirst Century. In *The video game theory reader 2*, ed. M. J. P. Wolf e B. Perron, Routledge Routledge, NY and London.