

Entre Lendas e Pixels: A Preservação do Patrimônio Imaterial Alagoano através de um Jogo Digital

Between Legends and Pixels: Preservation of Alagoas' Immaterial Heritage via a Digital Game

Carolina S. Locatelli¹, João Victor C. Pereira¹, Maria Alessandra de O. Albuquerque¹, Auriane S. de Brito¹, Gabriella A. B. Barros², Layane N. de Araújo¹, Mariana P. F. da Silva¹

¹ Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal de Alagoas, Brasil

² Independent Professional, Brazil

{carolina.locatelli, joao.pereira, maria.albuquerque, layane.araujo, mariana.silva}@fau.ufal.br, gabbbbarros@gmail.com

Abstract. Introduction: Games are valuable forms of preserving and disseminating culture. Furthermore, the integration of historical content in game development allows for greater engagement and retention of learning. However, new challenges arise from combining cultural focus with interactivity. This paper describes the ideation and development process of a game about myths and legends from the Brazilian state of Alagoas. **Objective:** Our goal is to reach and present to a younger audience a cultural heritage, in a new and captivating manner. **Methodology or Steps:** Via secondary research, we collected data that guided the game's design, aiming for representing such elements in a ludic way. **Results:** Finally, this work presents the game's development journey and prototype that combines research, narrative, design and visuals with a focus on the legends of Alagoas' folklore..

Keywords: historical cultural heritage, legends, games, game design.

Resumo. Introdução: Jogos são formas ricas de preservação e disseminação da cultura, não obstante, a integração de conteúdo histórico no desenvolvimento de jogos permite maior envolvimento e retenção de aprendizados. Entretanto, novos desafios surgem da junção do foco cultural com a interatividade. Esse artigo descreve o processo de ideação e desenvolvimento de um jogo sobre lendas do estado de Alagoas. **Objetivo:** Objetiva-se alcançar e apresentar a um público jovem o patrimônio cultural, de forma atualizada e cativante. **Metodologia ou Etapas:** Através de pesquisas secundárias coletou-se dados que nortearam as escolhas de design, visando apresentar os elementos de forma lúdica. **Resultados:** O trabalho conclui com a apresentação do protótipo inicial do jogo que une pesquisa, narrativa, design e visualidade com foco nas lendas do folclore alagoano.

Palavras-chave: patrimônio histórico-cultural, lendas, jogos, design de jogos.

1. Introdução

O crescimento recente no número de jogos enraizados na cultura brasileira reflete tanto a riqueza do patrimônio cultural do país, como a viabilidade do uso do jogo tradicional ou digital como intermédio entre o jogador e a fonte histórica. Jogos apresentam-se como formas ricas de preservação e disseminação da cultura, podendo coletar inspiração

de patrimônios culturais ou adaptar histórias e temas de lendas e folclore [Schmidt, 2024]. Esse foco na integração de conteúdo histórico no desenvolvimento de jogos permite maior envolvimento e retenção de aprendizados [Pereira et al., 2024].

Entretanto, novos desafios surgem da junção do foco cultural com a interatividade. O processo de design deve agregar um levantamento de dados históricos e fontes confiáveis, para informar escolhas como mecânicas, personagens, ambientes, e até mesmo a paleta de cores do jogo. Esse artigo busca discorrer sobre esses desafios e escolhas, ancorado no processo de desenvolvimento de um protótipo ambientado no nordeste brasileiro.

Esse trabalho apresenta o processo de design e desenvolvimento do protótipo do jogo *Bença*, um *role-playing game* (RPG), cujo objetivo é explorar ludicamente lendas do folclore alagoano, tornando o jogo um agente de salvaguarda de manifestação cultural.

2. Trabalhos Relacionados

Com o intuito de estabelecer um referencial sobre a produção de jogos que abordam temáticas culturais brasileiras, foi realizada uma pesquisa de similares. Essa etapa consistiu na busca por jogos que dialogassem com a proposta do projeto, resultando na elaboração de uma lista com títulos que valorizam narrativas regionais e elementos da cultura nacional.

Entre os jogos identificados, destacam-se *Tropicalia* [Franqueira, 2023] inspirado em contos da mitologia Guarani, *Língua* [Giacomini, 2021] e *Árida: Backland's Awakening* [Aoca, 2019] que são ambientados no nordeste. Além disso, há diversas pesquisas voltadas para o desenvolvimento de jogos que têm como foco a preservação do patrimônio cultural de regiões brasileiras. É o caso de *Explorador Notável* [Pereira et al., 2024], ambientado em Cametá/PA, e *Dos Monólitos ao Firmamento* [Cruz, Callado, Jucá, 2024], situado em Quixadá/CE. Outros exemplos destacam-se por valorizar o folclore, como *Caturama* [Teixeira et al., 2023], inspirado em figuras folclóricas de tribos indígenas amazonenses, e *Lendas do Brasil – O Jogo* [Silva et al., 2023], que retrata lendas do folclore popular brasileiro.

Seja ao evidenciar o potencial cultural dos folclores brasileiros ou ao preservar patrimônios imateriais de diversas regiões do país, os jogos digitais se configuram como um meio promissor de valorização e transmissão cultural. Nesse contexto, o jogo *Bença* se destaca por abordar o folclore alagoano — ainda inexplorado nesse formato —, apresentando-se como uma iniciativa relevante para a valorização e preservação da cultura popular do estado de Alagoas.

3. Desenvolvimento

A seguir, são detalhadas as principais ações realizadas, desde o levantamento de dados até a construção da narrativa e da identidade visual do jogo. Cada fase foi conduzida de forma estratégica, com foco na valorização das lendas populares alagoanas e na criação de uma experiência imersiva e significativa para o público.

3.1. Levantamento de dados e Criação da Narrativa

A etapa de levantamento de dados objetiva identificar lendas populares enraizadas na memória das gerações mais velhas, mas pouco difundidas entre os mais jovens; compreender a percepção e o significado dessas narrativas para diferentes faixas etárias; e analisar a viabilidade de adaptação dessas lendas para o formato de jogo, garantindo engajamento e relevância. Foi, portanto, determinante para garantir que o *storytelling* e o *concept design* dialogassem de forma sensível com o imaginário coletivo alagoano, contribuindo para a valorização e manutenção do patrimônio imaterial local.

Inicialmente, foi realizada uma pesquisa secundária [Glass, 1976] focada nas principais manifestações folclóricas do estado para reunir um repositório de lendas que servisse como base para criação do roteiro e do universo do jogo. Paralelamente, foi realizada uma pesquisa de campo para explorar elementos subjetivos da cultura local e compreender como tais relatos são transmitidos, ressignificados ou esquecidos com o passar do tempo. Para tal, foram realizadas entrevistas nas proximidades da Feira de Artesanato da Pajuçara, em Maceió. A escolha desse local justificou-se pela presença recorrente de um público de faixa etária mais elevada, guardiões da memória oral e das tradições populares. Observou-se que, em geral, o processo de transmissão se dava por meio de relações intergeracionais — pais, avós, vizinhos e professores — em contextos informais de convivência cotidiana. No entanto, destacou-se também um enfraquecimento do costume oral nas dinâmicas familiares. Essa etapa permitiu à equipe reunir um material rico e diversificado, evidenciando, como destaca Candau [2012], que a memória individual, quando compartilhada, revela dimensões coletivas da cultura — o que reforça a importância de uma escuta sensível no desenvolvimento de artefatos interativos voltados à valorização cultural. Além disso, foi feita a aplicação de um formulário online, voltado para jovens que se encaixavam no perfil do usuário (alagoanos a partir de 16 anos), obtendo 139 respostas no total, com o objetivo de compreender um pouco mais sobre a sua percepção cultural, bem como investigar seu nível de familiaridade e interesse pelo folclore regional. Dentre essas respostas, 59% afirmaram ser moradores de Maceió — capital de Alagoas, onde se ambienta a narrativa do jogo —, o que reforça a pertinência da escolha do cenário urbano para o desenvolvimento da trama. Além disso, tanto nas respostas aos formulários quanto nos relatos colhidos nas entrevistas, a “Mulher da Capa Preta” destacou-se como a lenda mais conhecida e lembrada, o que determinou sua presença central na estrutura narrativa do jogo Bença.

Em seguida, a partir dos resultados obtidos com o levantamento de dados, foram selecionadas três lendas principais para compor o arco narrativo do jogo: a Mulher da Capa Preta, o Velho do Saco e o Carro Preto. Então, a partir desse material coletado, foi estruturado o arco narrativo principal do jogo. Optou-se pela adoção do modelo

narrativo *Kishōtenketsu*, segundo Soap (2023) esse conceito organiza a trama em quatro partes: Introdução (*Ki*), Desenvolvimento (*Shō*), Clímax (*Ten*) e Conclusão (*Ketsu*).

Como resultado, foi elaborada a seguinte narrativa: Gracinha é um jovem universitário marcado pelo azar, que carrega consigo um casaco preto herdado de seu avô. Em certa noite, ao decidir ir a uma festa no histórico bairro do Jaraguá, ele conhece uma mulher misteriosa. A partir desse encontro, eventos estranhos começam a acontecer — iniciando pelo desaparecimento da mulher que acabara de conhecer.

Com a narrativa principal do jogo já definida, foi possível avançar para a elaboração do roteiro detalhado da história. Nesse documento, foram desenvolvidas todas as cenas do jogo, incluindo os diálogos dos personagens, a descrição de suas ações, a descrição das interações com os elementos no cenário e as mecânicas que seriam executadas ao longo da narrativa. Esse roteiro desempenhou um papel fundamental não apenas na consolidação da história, mas também no suporte às demais áreas envolvidas na produção, como a programação, que dependia dessas descrições precisas para implementar a interface e as interações mecânicas do jogo.

3.2. Criação da Arte

Segundo Bonsiepe (2011), entre os vetores que podem resultar em inovação no desenvolvimento de um produto, tem-se a tradição — não no sentido retrógrado ou antiquado, mas como um potencial cultural passível de ressignificação. Nesse contexto, a adaptação de histórias tradicionalmente conhecidas pela população em cenários contemporâneos e personagens que rompem com os estereótipos associados à cidade de Maceió — que as Orlas constituem o único atrativo da cidade — revela um caminho inovador para fortalecer a representatividade local e contribuir com a preservação da cultura alagoana.

Dando forma a essa proposta, a execução gráfica dos cenários e personagens do jogo foi realizada utilizando o estilo *pixel art*. De acordo com Silveira (2017), esse estilo, ao empregar elementos gráficos simplificados, possui o potencial de evocar emoções e estabelecer conexões significativas com os jogadores. Assim, o uso da *pixel art* mostrou-se a escolha mais adequada tanto do ponto de vista técnico quanto conceitual, permitindo à equipe traduzir visualmente a proposta do projeto de forma eficiente e expressiva.

Reforçando o compromisso com o cotidiano urbano e a memória cultural, o cenário presente na versão demo do jogo *Bença* é a Rua Sá e Albuquerque, localizada no bairro Jaraguá, mais especificamente na escadaria da Associação Comercial de Maceió (Figura 1). Esse local, que nos últimos anos se tornou um ponto de grande movimentação cultural e social, foi escolhido por sua relevância simbólica e por ser o cenário ideal para o início da trama, a qual se relaciona com uma das lendas urbanas mais conhecidas da capital alagoana.

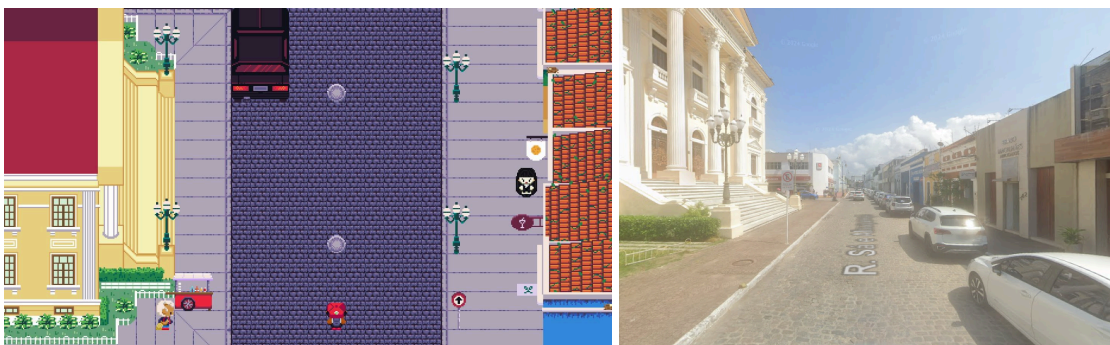


Figura 1. Cenário representando a Rua Sá e Albuquerque e imagem real do local.

Complementando a ambientação, os personagens do jogo foram ilustrados em dois formatos distintos: os *sprite sheets*, utilizados nas movimentações e interações dentro dos cenários, e as molduras, ilustrações mais detalhadas que aparecem exclusivamente durante os diálogos. A Figura 2 ilustra Gracinha, personagem principal do jogo, cuja escolha do nome alude a persona de Graciliano Ramos, que foi um romancista, cronista e contista alagoano.

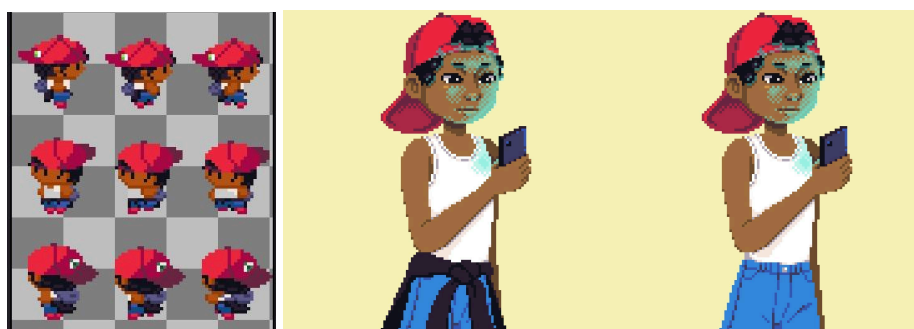


Figura 2. Ilustrações dos personagens (*Sprite sheet*, à esquerda, e moldura, à direita).

Na versão demo de *Bença*, são apresentados quatro dos personagens principais da narrativa. Eles foram cuidadosamente desenvolvidos com base nas lendas exploradas no enredo, incorporando adaptações visuais e conceituais que os aproximam do universo contemporâneo do público-alvo. A título de exemplo, na Figura 3 é apresentada a Mulher Misteriosa, personagem que incorpora a lenda da Mulher da Capa Preta. Ela é ilustrada como uma mulher de aparência pálida, vestida de preto, com longos cabelos que cobrem todo o corpo, como se formassem uma capa. Essa adaptação confere um visual contemporâneo à personagem, mas preserva elementos visuais que, aliados ao roteiro, permitem que a entidade continue sendo reconhecida pelo jogador.

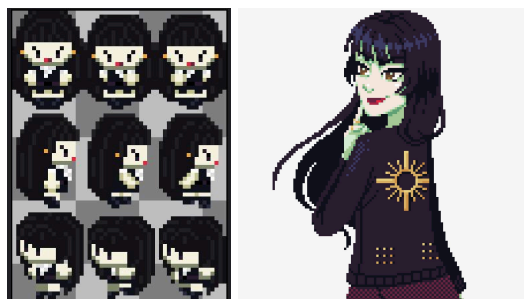
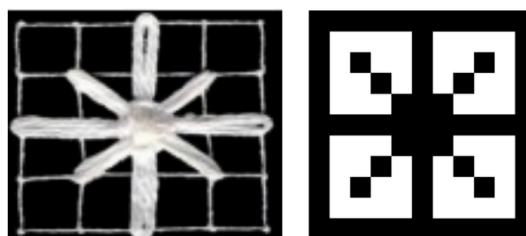


Figura 3. Ilustrações da personagem Mulher Misteriosa.

Essa abordagem permitiu não apenas manter a essência simbólica das figuras folclóricas, mas também promover maior identificação e representatividade junto aos jogadores.

A identidade visual do jogo *Bença* foi concebida a partir da combinação de três elementos centrais: 1) a estética em *pixel art*, 2) a temática cultural alagoana e 3) a atmosfera de “mistério aconchegante”.

Com relação aos dois primeiros, o logotipo foi desenvolvido dentro do estilo pixelado, em harmonia com a estética geral do jogo, utilizando a tipografia “Nordine” (criada por Liam Moniez) e, como símbolo (Figura 4), uma representação da trama “aranhão”, ponto popular dentro do bordado filé, patrimônio imaterial de Alagoas. Assim como a *pixel art* é construída através de um *grid* formado por vários quadrados, o bordado filé é tecido por meio de um tear, iniciado por uma rede de fios perpendiculares, criando uma malha quadriculada. Essa analogia estabelece um elo entre a linguagem digital do *videogame* e a tradição artesanal do estado.



Trama Aranhão

Logo Bença

Figura 4. Comparação entre a trama aranhão e símbolo do *Bença*

Já com relação ao terceiro, através de um *brainstorm* realizado em equipe, definiu-se a atmosfera do jogo com o termo “mistério aconchegante”, inspirado no gênero literário *cozy mystery*, que são romances de investigação com narrativas leves, porém instigantes. A partir de um painel visual com capas de livros desse gênero, foram extraídas cores-base e realizados ajustes de contraste para compor a paleta cromática (Figura 5) da identidade visual do *Bença*, que inclui tons de vermelho, azul, vinho, verde, bege e branco. Além da tipografia para o logotipo, foi designado para textos corridos a “Pixelify Sans” (por Stefie Justprince), e em títulos e elementos da interface, como botões e menus, a “Tiny5” (por Stefan Schmidt), conforme Figura 5.

A formulação da identidade visual foi essencial para dar continuidade ao desenvolvimento da interface das telas da demo. Essa etapa teve início com a criação de um fluxograma, no qual os caminhos disponíveis ao usuário foram mapeados. A partir desse levantamento, foi possível elaborar *wireframes* de baixa fidelidade, ou seja, esboços simplificados das telas, que serviram como base inicial para a prototipagem, chegando-se às telas completas para a demo (Figura 6).

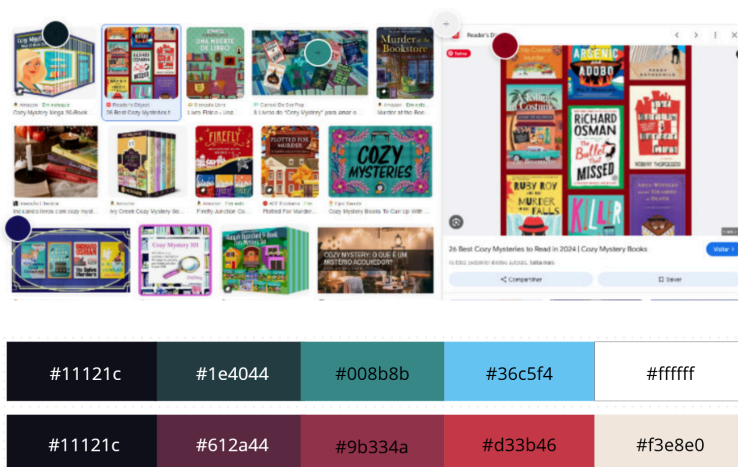


Figura 5. Painel visual com capas de livro do gênero *cozy mystery* e paleta de cores do Bença.

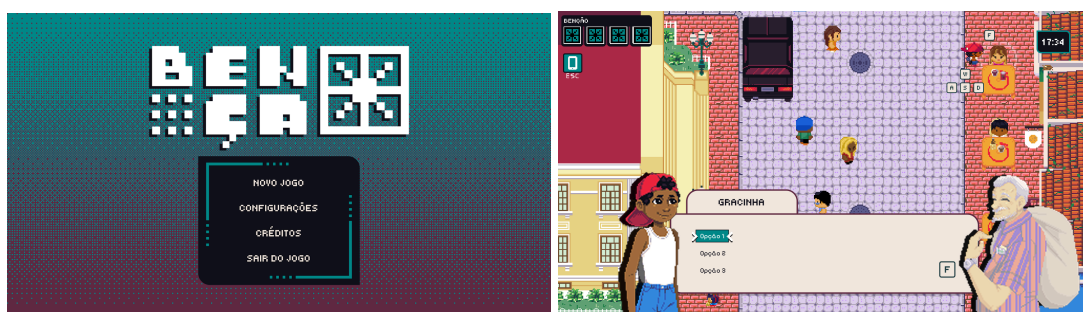


Figura 6. Esquerda: Logotipo do Bença aplicado na tela inicial do jogo. Direita: Protótipo de diálogo.

O desenvolvimento do *design* da interface demandou uma colaboração contínua entre as equipes de design e programação. Durante o processo, os grupos buscaram aprimorar a comunicação entre si, experimentando diferentes estratégias de alinhamento, como o registro das decisões em atas de reunião e a documentação de direcionamentos técnicos. A criação do fluxograma e dos *wireframes* teve um papel essencial para orientação dos programadores, enquanto a troca de informações entre as equipes permitiu aos designers compreender as limitações técnicas e identificar o que seria viável implementar dentro do cronograma estabelecido.

4. Resultados e Discussão

A demo do jogo *Bença* apresentou o primeiro capítulo da narrativa, no qual o jogador se encontra em uma festa nas escadarias da Associação Comercial, localizada no bairro histórico do Jaraguá, um ponto de encontro popular entre os jovens de Maceió. Nesse cenário, o jogador que interpreta o personagem principal: Gracinha, deve interagir com diversos personagens e é apresentado a duas figuras misteriosas, até que ocorre o roubo do valioso casaco do protagonista. A *gameplay* se encerra nesse momento, marcando o início da busca pelo item perdido, que conduzirá o jogador a uma jornada pela capital alagoana, explorando lendas urbanas, cenários emblemáticos e diálogos bem-humorados.

O lançamento da demo ocorreu durante um evento sobre projetos de extensão promovido pela universidade em novembro de 2024. Cerca de 30 participantes, com idades entre 18 e 22 anos, jogaram a demo do jogo, com duração aproximada de cinco minutos (Figura 7). A partir dos feedbacks recebidos, foi possível identificar lacunas e potenciais pontos de frustração na experiência do usuário. Uma das críticas levantadas pelos jogadores foi a limitação dos comandos de movimentação apenas às teclas A, W, S e D, o que impossibilitava o uso das setas direcionais. Outro aspecto mencionado foi a ausência da moldura dos NPCs durante as cenas de diálogo, o que gerava confusão ao dar a impressão de que o personagem estava conversando sozinho.



Figura 7. Participantes jogando a demo durante o evento.

Com base nessas observações, a equipe responsável pela interface se reuniu para implementar melhorias e propor novos refinamentos à demo, documentando e listando as alterações necessárias. Entre as mudanças, foram aplicadas melhorias para tornar o tutorial inicial mais claro para o jogador e a utilização de um *shader*¹ que simule a iluminação condizente com o horário da cena, e assim criar uma imersão maior na narrativa.

5. Conclusão

O desenvolvimento do jogo *Bença* evidencia como o design de jogos pode ser uma ferramenta potente na valorização do patrimônio cultural imaterial. Ao unir pesquisa, narrativa e visualidade com foco nas lendas do folclore alagoano, o projeto demonstra que o design vai além da estética: ele organiza experiências, dá forma ao conteúdo e media o diálogo entre tradição e inovação. A construção do jogo, desde a escuta sensível nas entrevistas até as decisões sobre mecânicas e ambientações, buscou sempre respeitar os contextos culturais locais, propondo uma experiência que fosse, ao mesmo tempo, significativa e imersiva para o público jovem.

Mais do que uma proposta de entretenimento, *Bença* se coloca como um instrumento de mediação cultural, especialmente relevante diante do enfraquecimento da oralidade como meio de transmissão das lendas populares. O jogo oferece um novo

¹ Programas usados para simular efeitos visuais como luz e sombra.

formato para que essas histórias sigam vivas, acessando o repertório de uma geração cada vez mais conectada ao digital. Os testes com a demo reforçaram a importância de um design centrado no jogador, permitindo identificar melhorias fundamentais na interface, usabilidade e coerência visual da experiência.

Dando continuidade a esse trabalho, a equipe pretende avançar para o desenvolvimento completo do jogo, incluindo novos capítulos, aprofundamento das mecânicas e ampliação da ambientação narrativa. Estão previstos novos testes de jogabilidade, além de estudos com usuários focados na validação do potencial educativo do jogo em contextos escolares e culturais. Também serão feitas melhorias na interface e nos sistemas de interação, com atenção às boas práticas de acessibilidade e design inclusivo.

O objetivo é que *Bença* continue evoluindo como uma proposta autoral e comprometida com a cultura local, oferecendo uma experiência que conecte o jogador ao imaginário popular nordestino e contribua para a valorização das narrativas regionais no cenário dos jogos digitais brasileiros.

Agradecimentos

Este artigo constitui um dos resultados do projeto de extensão Explorando Alagoas: uma aventura imersiva de RPG para promover a cultura local, desenvolvido no âmbito do Programa Vivências Artísticas da Universidade Federal de Alagoas (UFAL). Ao integrar cultura, design e consciência ambiental, o projeto contribui para a formação cidadã e para a difusão de saberes locais por meio de linguagens interativas contemporâneas. Logo, agradecemos à Universidade Federal de Alagoas (UFAL), em especial ao Programa Vivências Artísticas, pelo apoio institucional ao projeto. Agradecemos também aos colaboradores, estudantes e parceiros envolvidos nas etapas de concepção, pesquisa e desenvolvimento do jogo, cuja participação foi fundamental para a realização desta iniciativa.

Referências

- Aoca, G. L. (2019) *Árida: Backland's Awakening*. Digital. https://store.steampowered.com/app/907760/ARIDA_Backlands_Awakening/.
- Candau, J. (2012). Memória e Identidade. Contexto.
- Cruz, M. A. M., de Castro Callado, A., & Jucá, P. M. (2024, September). O RPG Digital como forma de Divulgar o Patrimônio Histórico-Cultural do Município de Quixadá. In *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)* (pp. 720-730). SBC.
- Franqueira, P. H. (2023) *Tropicália*. Digital. <https://store.steampowered.com/app/1375760/Tropicalia/>.
- Giacomini, G. (2021) *Língua*. Digital. <https://store.steampowered.com/app/1702450/Lngua/>
- Glass, G. V. (1976). Primary, secondary, and meta-analysis of research. Educational researcher, 5(10), 3-8.

- Holton, M. and Alexander, S. (1995). *Soft Cellular Modeling: A Technique for the Simulation of Non-rigid Materials*, *Computer Graphics: Developments in Virtual Environments*, R. A. Earnshaw and J. A. Vince, England, Academic Press Ltd., 449-460.
- Bonsiepe, G. (2011). *Design, cultura e sociedade*. Blucher.
- Santaella, L. (2012). *Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. Paulus.
- Schmidt, A. F. (2024). *Noções dos jogos patrimoniais e seu desenvolvimento no Brasil entre os anos 1992 e 2021: principais representantes, autores, editoras e breves apontamentos econômicos*. In Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames) (pp. 599-607). SBC.
- Silva, B. G. S. D., Bernadelli, F. G. Z., Rodrigues, G., Santos, G. A. D., & Gonçalves, G. C. (2023). *Lendas do Brasil-O jogo: Um jogo sobre o folclore brasileiro*. <http://ric.cps.sp.gov.br/bitstream/123456789/29814/1/Lendas%20do%20Brasil%20-%20Relat%C3%B3rio%20T%C3%A9cnico.pdf>
- Silveira, R.H.C. (2017). Potencial empático visual em personagens Pixel Art: Um referencial de design para jogos digitais.
- Soap. (2025). *Kishotenketsu: você conhece essa técnica de storytelling?* [Blog]. <https://blog.soap.com.br/kishotenketsu/>.
- Pereira, J. G., Viana, C. D., Mochel, M. A., Martins, F. M., Siqueira, E. S., Portela, C. S., Feldman, A. & Oleastre, T. S. (2024). *Preservação da História e Cultura de um Município da Amazônia Tocantina a partir de um Jogo 2D*. In Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames) (pp. 630-639). SBC.
- Teixeira, D. Q., de Moraes, J. V. L., Camara, D. R. D. O., da Silva Abbud, G. C., de Oliveira, T. N. C., & Rodrigues, M. A. F. (2023, November). *Unveiling Legends: A Journey through Cultural Folklore*. In Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames) (pp. 310-319). SBC.