

# Jogo Digital Baseado em Obra da Literatura Brasileira como Ferramenta de Preservação da Cultura Nacional

Digital Game Based on Brazilian Literature as a Tool for Preserving National Culture

Joaquim Bezerra de Freitas Braga<sup>1</sup>, Yuri Silva Rodrigues<sup>1</sup>,  
Maria Adélia Icó Machado (orientadora)<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais.  
Instituto Federal da Bahia - Lauro de Freitas (IFBA-LF)  
CEP – 42739-005 – Lauro de Freitas – BA – Brasil.

{Braga, Rodrigues} joaquimbfb@gmail.com, yurisilvarodrigues@hotmail.com

**Abstract. Introduction:** Digital games have increasingly established themselves as a media capable of representing and preserving cultural elements. The adaptation of literary works enhances this potential by connecting different forms of expression. **Objective:** This paper aims to analyze whether digital games based on Brazilian literature can function as tools for cultural preservation, using the game *Trapiche: Ecos das Ruas* as a case study. **Methodology:** A qualitative approach was adopted, based on a case study, analyzing the cultural elements present in the game in relation to the literary work *Captains of the Sands* and its historical context. **Results:** The game demonstrates potential as a tool for cultural preservation through an interpretive recreation that integrates social and historical elements interactively, presenting educational value despite the limitations inherent to the adaptation process.

**Keywords** digital games; brazilian culture; brazilian literature; cultural preservation; game studies

**Resumo. Introdução:** Jogos digitais vêm se consolidando como mídia capaz de representar e preservar elementos culturais. A adaptação de obras literárias amplia esse potencial ao conectar diferentes formas de expressão. **Objetivo:** Analisar se jogos digitais baseados na literatura brasileira podem atuar como ferramentas de preservação cultural, a partir do jogo *Trapiche: Ecos das Ruas*. **Metodologia:** Utilizou-se uma abordagem qualitativa com estudo de caso, analisando elementos culturais do jogo em relação à obra *Capitães da Areia* e ao contexto histórico. **Resultados:** O jogo demonstra potencial como dispositivo de preservação cultural, por meio de uma recriação interpretativa que integra elementos sociais e históricos de forma interativa, apresentando valor educativo apesar das limitações inerentes ao processo de adaptação.

**Palavras-Chave** jogos digitais, cultura brasileira, literatura brasileira, preservação cultural, estudo de jogos digitais

## 1. Introdução

A cultura se constitui como um processo dinâmico de produção, circulação e ressignificação de sentidos, sendo construída por meio das diversas criações e interações

humanas ao longo dos séculos. Manifestando-se nas práticas, nas linguagens e nas expressões simbólicas de uma sociedade, ela se perpetua enquanto memória coletiva, permitindo que diferentes gerações tenham acesso a formas de pensar, sentir e viver que caracterizam determinados períodos históricos. Com os avanços tecnológicos e as transformações nos modos de produção cultural, muitos desses elementos tornam-se suscetíveis ao esquecimento ou à descaracterização. Nesse contexto, a arte emerge como uma espécie de mediadora nostálgica, abrindo uma janela sociocultural para que o público possa revisitar esses momentos históricos, mantendo viva a memória social e possibilitando a compreensão do passado como forma de interpretar o presente e projetar o futuro.

As produções artísticas, nesse cenário, assumem uma função central como mediadoras entre passado e presente, atuando como dispositivos de preservação e reconstrução da memória coletiva. A literatura brasileira, em particular, destaca-se como um importante repositório cultural, reunindo obras que abordam questões sociais, políticas e humanas que permanecem relevantes na contemporaneidade. Autores como Machado de Assis e Jorge Amado não apenas registram contextos históricos específicos, mas também constroem narrativas que continuam a dialogar com diferentes gerações, contribuindo para a manutenção de aspectos fundamentais da cultura nacional.

Os jogos digitais emergem como mídia contemporânea capaz de articular narrativa, imagem e interação, tornando-se um espaço de propagação cultural que possibilita novas formas de acesso e ressignificação de conteúdos originais, conforme as reflexões de Huizinga [Huizinga 2000] sobre o jogo como elemento fundamental da cultura. Assim, a adaptação de obras literárias brasileiras para essa mídia amplia o alcance de suas narrativas de forma interativa e sensorial, levantando o questionamento: jogos digitais baseados na literatura brasileira podem contribuir para a preservação da cultura nacional?

Para discutir essa questão, o artigo analisa o jogo *Trapiche: Ecos das Ruas*, desenvolvido por estudantes do IFBA - Campus Lauro de Freitas e inspirado em *Capitães da Areia*, de Jorge Amado. A pesquisa defende que a narrativa interativa tem capacidade imersiva de aproximar o jogador contemporâneo de contextos históricos distintos, analisando literatura e jogos digitais como formas de expressão artística que se fortalecem mutuamente na manutenção da memória cultural.

## 2. Jogos Digitais como Fenômeno Cultural

A produção artística não ocorre de forma isolada, mas está diretamente relacionada ao contexto cultural e social no qual seus criadores estão inseridos. Nesse sentido, os jogos digitais, enquanto forma de expressão artística contemporânea, podem ser compreendidos como manifestações culturais que refletem valores, experiências e percepções de seus desenvolvedores. Como exemplo, o game designer Hideo Kojima destaca, em entrevistas posteriores a pandemia de COVID-19, que sua obra *Death Stranding* [Kojima 2019] antecipou de forma involuntária os temas de isolamento e conectividade que marcariam o período pandêmico, evidenciando como experiências sociais podem ser traduzidas em mecânicas e narrativas de jogo [Drops de Jogos 2021].

No contexto brasileiro, observa-se um movimento semelhante na utilização dos jogos digitais como meios de representação e valorização cultural. O jogo

*Trilha do Cangaço* da BCC Coworking, por exemplo, propõe a representação histórica do cangaço a partir da figura de Virgulino Ferreira da Silva, o Lampião, incorporando elementos culturais e regionais em sua construção. Estudos relacionados ao desenvolvimento do jogo indicam que a interação com os *NPCs*<sup>1</sup> pode favorecer processos de aprendizagem cultural, especialmente por meio do reconhecimento de vocabulários e expressões populares presentes no contexto representado [Sociedade Brasileira de Computação (SBC) 2025]. Tais iniciativas evidenciam o potencial dos jogos digitais como espaços de construção e transmissão de memória coletiva.

A partir desses exemplos, torna-se possível compreender que os jogos digitais extrapolam sua função inicial de entretenimento, configurando-se como mídias capazes de produzir, registrar e disseminar cultura. Por meio de seus elementos visuais, sonoros, linguísticos e interativos, os jogos podem representar processos históricos, práticas sociais e identidades culturais, atuando como dispositivos de mediação entre passado e presente. Esse potencial é conscientemente explorado em *Trapiche: Ecos das Ruas*, cujo processo de criação foi orientado pela preocupação com a fidelidade histórica e o resgate cultural, desde a construção visual dos personagens baseada nas descrições literárias de Jorge Amado, até a reconstituição sonora da Salvador da década de 1930, evidenciando o compromisso do jogo com uma experiência imersiva e culturalmente significativa.

### 3. Literatura Brasileira e Cultura

A literatura constitui-se como uma das mais antigas e relevantes formas de expressão artística, desempenhando um papel fundamental na experiência humana ao longo da história. Como registro antropológico, ela documenta práticas, crenças e modos de vida de diferentes povos e épocas, funcionando como memória viva das civilizações. Seja como instrumento narrativo ou pedagógico, ela possibilita o contato com diferentes realidades, promovendo reflexões sobre a existência, a identidade e as dinâmicas sociais. Por meio de suas narrativas, a literatura ilumina aspectos da condição humana e atua como meio de transmissão de valores sociais e culturais, contribuindo para a construção e transmissão da memória coletiva [Souza e dos Santos Beltrame 2024].

No Brasil, a literatura assume um papel ainda mais significativo ao funcionar como espaço de representação das múltiplas vozes que compõem a sociedade. Através de diferentes períodos e estilos, autores brasileiros registram experiências, práticas e conflitos sociais, contribuindo para a formação de uma identidade cultural nacional. A produção literária brasileira reflete a complexidade histórica, social e cultural do país, como nas obras *O Quinze* de Rachel de Queiroz ou *Vidas Secas* de Graciliano Ramos, assim, a literatura se consolida como um importante instrumento de construção e resgate da memória cultural.

Entre esses autores, destaca-se o baiano Jorge Amado, cuja obra se caracteriza pela representação de personagens e contextos sociais vinculados à cidade de Salvador. Seus romances oferecem um retrato sensível das dinâmicas sociais e culturais da capital baiana, permitindo ao leitor o contato com práticas, linguagens e experiências típicas da região. Dessa forma, suas narrativas contribuem para o fortalecimento do sentimento de pertencimento e para a valorização da cultura local, aspectos que influenciaram

---

<sup>1</sup>Tradução: Personagens não jogáveis

diretamente a escolha de sua obra como base para o desenvolvimento do jogo *Trapiche: Ecos das Ruas*.

*Capitães da Areia* narra a trajetória de um grupo de crianças em situação de rua que vivem em um trapiche abandonado na cidade de Salvador, recorrendo a pequenos furtos como forma de sobrevivência [Amado 1937]. Inserido no movimento conhecido como *Romance de 30*, o livro reflete um período do modernismo brasileiro marcado pelo engajamento social dos autores, que passaram a abordar de forma mais direta temas como desigualdade, exclusão social e violência urbana [Dacanal 2001]. A obra não apenas representa um contexto histórico específico, mas também se consolida como um importante registro da realidade social brasileira, contribuindo para o registro e a compreensão da memória cultural do país.

#### 4. *Trapiche: Ecos das Ruas*

##### 4.1. Adaptação da obra literária

*Trapiche: Ecos das Ruas* é um jogo digital de plataforma 2D (com a visão lateralizada) desenvolvido por estudantes do curso de Jogos Digitais do Instituto Federal da Bahia, campus de Lauro de Freitas. Produzido no contexto de uma disciplina do curso, o projeto adota como eixo temático os direitos humanos, com ênfase no direito à moradia [UNICEF 2026]. Sob orientação dos professores Roger Villalta e Thiago Souto Mendes, a equipe foi composta por Joaquim Bezerra de Freitas Braga na função de *game designer*<sup>2</sup> e artista 2D, Yuri Silva Rodrigues como *sound designer*<sup>3</sup> e editor de vídeo, Clara Teresa Belens na produção de arte 2D, Luana Caroline Carvalho no design de UX e UI (responsável pela experiência e interface de usuário), e Gabriel Borba de Matos na programação, utilizando a linguagem de programação C# (CSharp) no motor *Unity 6*.

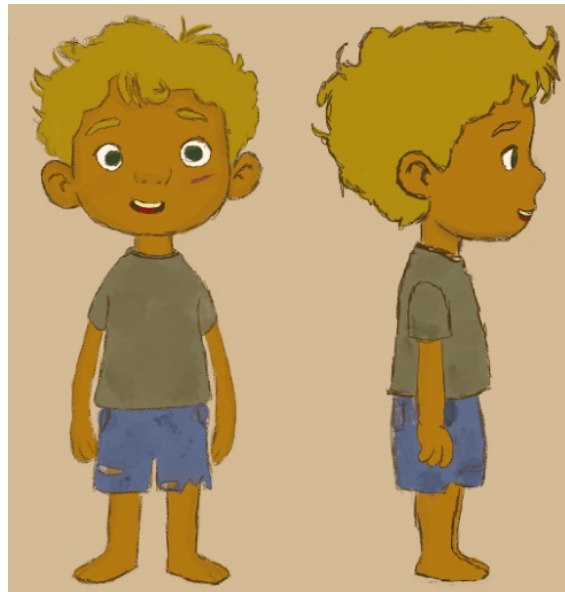
Para a construção de uma experiência narrativa consistente e alinhada ao tema proposto, definiu-se o romance *Capitães da Areia*, de Jorge Amado, como base de inspiração para o jogo. A obra retrata a vida de crianças em situação de rua na cidade de Salvador que, lideradas por Pedro Bala, enfrentam condições de extrema vulnerabilidade social em um ambiente hostil. No processo de adaptação, esse mesmo personagem é assumido como protagonista jogável, funcionando como elemento central de mediação entre o jogador e a narrativa, por meio do qual são apresentados os conflitos sociais, as experiências vividas e as consequências da negação de direitos fundamentais. Dessa forma, o personagem atua como vetor de imersão, aproximando o jogador das temáticas abordadas, especialmente no que se refere às desigualdades sociais e ao direito à moradia. Destaca-se, ainda, a parceria estabelecida entre a equipe de desenvolvimento e a Fundação Casa de Jorge Amado, instituição responsável pela gestão dos direitos autorais do escritor [Fundação Casa de Jorge Amado 2025].

A adaptação buscou manter não apenas a estrutura narrativa da obra original, mas também a construção de seus personagens, mantendo suas características essenciais e seus papéis dentro da história. Para isso, os *assets*<sup>4</sup> visuais foram desenvolvidos com base nas descrições presentes no livro, utilizando trechos da obra como referência direta para a

<sup>2</sup>Descrição: Responsável por conceber a experiência do jogo, definindo suas regras, mecânicas e narrativa.

<sup>3</sup>Descrição: Responsável por criar, manipular e organizar elementos sonoros

<sup>4</sup>Descrição: Elementos individuais que compõem um jogo



**Figura 1. Pedro Bala (Arte 2D por Clara Teresa Belens).**

representação em 2D, como é possível ver na Figura 1. Esse cuidado estende-se também a personagens secundários, como os policiais presentes na Figura 2, cuja construção foi orientada por pesquisas históricas sobre vestimentas e práticas da década de 1930, contribuindo para a coerência cultural e temporal da obra.



**Figura 2. Policiais (Arte 2D por Joaquim Braga).**

Além da fidelidade estética e narrativa, a adaptação enfatiza os temas sociais centrais do romance, como a desigualdade, a exclusão social, a violência institucional e a luta pela sobrevivência. Esses elementos são incorporados à experiência do jogo por meio de sua progressão e das situações vivenciadas pelo protagonista, permitindo que o jogador entre em contato com questões estruturais da sociedade brasileira. Inserido no contexto do *Romance de 30*, o jogo dialoga com a tradição literária de crítica social, propondo uma experiência interativa que coloca o jogador na perspectiva de sujeitos historicamente marginalizados.

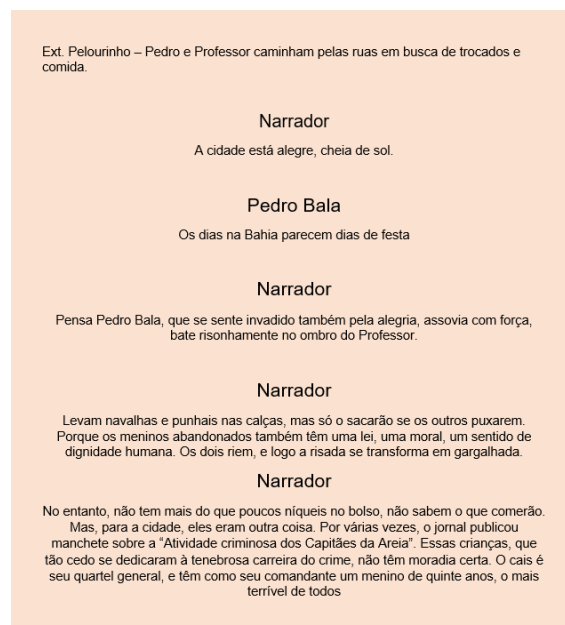
Assim, *Trapiche: Ecos das Ruas* configura-se como uma adaptação que não apenas transpõe uma narrativa literária para o meio digital, mas também retoma e ressignifica seus personagens, sua estrutura narrativa e seus temas sociais, contribuindo

para a construção de uma experiência culturalmente significativa.

O jogo *Trapiche: Ecos das Ruas*, objeto de análise deste estudo, encontra-se disponível publicamente em: <https://linktr.ee/Trapixel>, permitindo o acesso à experiência analisada neste trabalho.

#### 4.2. Representação cultural

Salvador, capital da Bahia, configura-se como um elemento central tanto na obra literária quanto na adaptação para o jogo, funcionando como espaço de construção cultural e histórica da narrativa. No período retratado, correspondente à década de 1930, a cidade foi profundamente influenciada pelo contexto político da *Era Vargas*, marcado por transformações urbanas e pela difusão de discursos ideológicos por meio da radiodifusão. Esses discursos frequentemente exaltavam a figura do trabalhador em oposição ao malandro, contribuindo para a formação de valores sociais que impactaram diretamente a cultura e as expressões artísticas da época.



**Figura 3. Trecho do diálogo da cutscene 3 do jogo *Trapiche: Ecos das Ruas*.**

No jogo, a representação do contexto histórico se materializa por meio de diversos elementos visuais e narrativos que aproximam o jogador das vivências do período retratado. Esses aspectos são perceptíveis na ambientação dos cenários urbanos, nas vestimentas dos personagens e nas atividades propostas ao jogador, incluindo missões secundárias que reforçam essa contextualização, como ilustrado na cena da Figura 3. Assim, a integração entre elementos visuais e narrativos contribui para a construção de uma cultura urbana coerente com o período histórico representado.

Sob a perspectiva do protagonista, a experiência do jogador é também mediada por práticas culturais do cotidiano, especialmente por meio da incorporação de brincadeiras infantis tradicionais. Atividades como corrida de saco, cabo de guerra e pula corda (Figura 4) são inseridas no jogo como mecânicas interativas que remetem à vivência urbana da época. Essas práticas, além de funcionarem como elementos lúdicos, atuam

como marcadores culturais, permitindo ao jogador estabelecer uma conexão com formas de sociabilidade e lazer típicas do período.



**Figura 4. Brincadeiras tradicionais incorporadas ao jogo: corrida de saco, cabo de guerra e pula corda (Arte 2D por Clara Teresa Belens e Joaquim Braga).**

Ao integrar essas brincadeiras à narrativa, o jogo reforça sua proposta de reconstrução cultural, utilizando a ludicidade como meio de aproximação entre o jogador e o contexto histórico representado [Huizinga 2000]. Assim, tais elementos funcionam como dispositivos de memória, ancorando a experiência em práticas culturais reconhecíveis e contribuindo para a valorização e ressignificação da cultura urbana de Salvador na década de 1930.

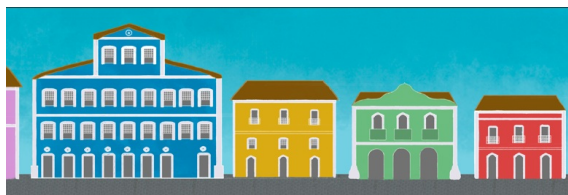
#### 4.3. Elementos de memória e recriação cultural

A linguagem constitui um dos principais elementos de memória cultural, uma vez que reflete as transformações históricas e sociais de um povo ao longo do tempo. No desenvolvimento de *Trapiche: Ecos das Ruas*, essa preocupação se manifesta na reprodução de formas de comunicação características da época, articulando tanto um discurso mais formal, presente em determinados contextos sociais, quanto a oralidade dinâmica das camadas populares, processo perceptível no diálogo da *cutscene* apresentado na Figura 3. Considerando esse aspecto, o desenvolvimento do jogo envolveu também um levantamento sobre as formas de fala e construção linguística presentes em Salvador na década de 1930. No entanto, observou-se que a reprodução integral deste modelo poderia comprometer a compreensão do público contemporâneo. Por isso, optou-se por uma adaptação equilibrada, que combina elementos da linguagem da época com estruturas mais atuais, mantendo características culturais do discurso sem comprometer a acessibilidade da experiência e garantindo assim o registro e a compreensão de uma variedade linguística, que apesar das transformações ainda se faz viva.

No que se refere à ambientação, o jogo se apoia na representação de espaços reais da cidade de Salvador, como o Pelourinho, região reconhecida por seu valor histórico e cultural e protegida por processos de tombamento patrimonial, onde um patrimônio histórico e artístico nacional, são conservados mantendo suas estruturas originais, como observado na Figura 5. Essa conservação física dos espaços contribui para a fidelidade da representação digital, permitindo que os cenários do jogo mantenham uma forte correspondência com a cidade contemporânea. Dessa maneira, a ambientação não apenas contextualiza a narrativa, mas também reforça a continuidade entre passado e presente, funcionando como um elemento de continuidade da memória urbana [Brasil 1937].

O *sound design*<sup>5</sup> também desempenha um papel relevante nesse processo, especialmente por meio da incorporação da radiodifusão, característica marcante da

<sup>5</sup>Tradução: Design de Som.



**Figura 5. Pelourinho (Arte 2D por Clara Teresa Belens).**

chamada *Era de Ouro do Rádio* [Spannenberg et al. 2012]. Inspirados na estrutura tradicional da programação radiofônica, os desenvolvedores recriaram conteúdos como radionovelas, radiojornais e assets visuais/sonoros como presente na Figura 6, integrando-os ao ambiente do jogo como elementos de ambientação sonora. Além disso, foram selecionadas músicas populares do período, contribuindo para a reconstrução da paisagem sonora da época e para a manutenção de práticas culturais relacionadas à escuta e à comunicação mediada nas rádios soteropolitanas.



**Figura 6. Aparelho de Radio Antigo (Arte 2D por Joaquim Braga).**

Os áudios produzidos e utilizados no jogo, incluindo trilhas e conteúdos radiofônicos, encontram-se disponíveis em: <https://linktr.ee/Trapixel>, permitindo o acesso direto aos elementos sonoros analisados neste estudo.

Por fim, a presença de referências culturais específicas reforça o compromisso da equipe de desenvolvimento do jogo com a reconstrução histórica. Elementos como a inclusão de sons urbanos, a exemplo do bonde na região da Feira do Sete (posteriormente renomeada como Feira de São Joaquim), foram incorporados a partir de pesquisas sobre a geografia e os modos de vida da cidade no período retratado. Esses detalhes, ainda que sutis, contribuem para a construção de uma experiência mais autêntica e imersiva, evidenciando como o jogo atua como um vetor de memória cultural ao articular linguagem, espaço, som e práticas sociais. Com isso, *Trapiche: Ecos das Ruas* estabelece uma ponte entre passado e presente, utilizando o meio digital como suporte para a memória cultural da cidade de Salvador.

#### **4.4. Limites e riscos da representação cultural**

É necessário problematizar, contudo, o próprio conceito de preservação empregado até aqui. A adaptação de um período histórico para um jogo digital não corresponde a uma reprodução neutra ou integralmente fiel do passado, mas a uma reconstrução mediada pelas escolhas estéticas, narrativas e tecnológicas de sua equipe de desenvolvimento. Ainda que a pesquisa documental tenha orientado a construção visual, sonora e textual de *Trapiche: Ecos das Ruas*, o resultado constitui uma interpretação contemporânea da Salvador dos anos 1930, sujeita a simplificações e, potencialmente, à aproximação com

estereótipos de época amplamente difundidos pelo imaginário popular sobre o período. Tal ressalva dialoga com a discussão de Hobsbawm [Hobsbawm 1984] sobre a invenção das tradições, segundo a qual reconstruções do passado, mesmo quando apoiadas em pesquisa documental, são sempre seletivas e situadas no presente, tendendo a estabelecer uma continuidade com a história que é, em alguma medida, artificial.

Nesse sentido, entende-se que o termo "preservação", tal como utilizado neste artigo, não deve ser lido como garantia de autenticidade histórica, e sim como um processo de narrativa e recriação da cultura, no qual o jogo propõe uma leitura do passado, ressignificada a partir do olhar de seus criadores e das condições de produção do presente. Essa ressalva não invalida o potencial do jogo como dispositivo de memória e reflexão histórica, mas delimita com mais precisão o alcance dessa contribuição, evitando afirmações categóricas sobre a fidelidade da experiência recriada.

## 5. Metodologia

Para responder ao problema de pesquisa proposto, adotou-se uma abordagem qualitativa com foco em estudo de caso, visando compreender em profundidade o fenômeno investigado a partir de seu contexto específico. Essa abordagem permite analisar aspectos narrativos, simbólicos e culturais do objeto de estudo, evitando generalizações e levando em consideração as particularidades do contexto dos dados.



**Figura 7. Capa do Jogo *Trapiche: Ecos das Ruas* (Arte 2D por Clara Belens).**

O objeto de análise deste trabalho é o jogo *Trapiche: Ecos das Ruas*, selecionado por três critérios principais: sua inspiração direta na obra *Capitães da Areia*, de Jorge Amado, reconhecida como parte do patrimônio literário brasileiro; seu desenvolvimento em contexto educacional e regional, o que contribui para a autenticidade na representação da cultura baiana; e a abordagem da temática dos direitos humanos, com ênfase no direito à moradia, dialogando com as questões sociais e econômicas do Brasil, como na Figura 7, em que podemos observar a capa do jogo.

A análise foi conduzida a partir da identificação e interpretação dos elementos culturais presentes no jogo e sua relação com a obra literária original. Para isso,

foram examinados diferentes componentes do projeto, incluindo o *game design document* (GDD)<sup>6</sup>, os *assets* visuais, os roteiros de diálogos, a trilha sonora, as *cutscenes*<sup>7</sup>, bem como a estrutura das fases e das mecânicas de jogo.

O processo analítico buscou compreender como esses elementos são utilizados para representar e ressignificar aspectos culturais no ambiente digital, considerando dimensões como linguagem, ambientação, sonoridade e práticas sociais.

Como referencial teórico, adotou-se a perspectiva de Huizinga [Huizinga 2000], que compreende o jogo como elemento estruturante da cultura, articulada a discussões sobre literatura e memória social, utilizadas para fundamentar a análise proposta.

## 6. Resultados

A análise de *Trapiche: Ecos das Ruas* evidencia que um jogo pode ser compreendido como um dispositivo de preservação cultural, entendido aqui como um processo de recriação, ainda que apresente limites inerentes à sua natureza como mídia digital. Essa recriação ocorre por meio da recontextualização interativa de elementos culturais específicos, como a radiodifusão, recriada por meio de radionovelas e programas jornalísticos, a ambientação de espaços históricos como o Pelourinho, cuja conservação material é garantida pelo tombamento patrimonial, e a representação da Feira do Sete com base em pesquisas históricas. Além disso, a inserção de brincadeiras tradicionais, como cabo de guerra e pula corda, e o uso de trilhas sonoras compostas por obras populares do período contribuem para a reconstrução de práticas culturais da época.

No que se refere ao potencial educativo, observa-se que o jogo pode atuar como uma ferramenta interdisciplinar, articulando conhecimentos de literatura, história, sociologia e artes. Tal potencial é reforçado pela presença de Capitães da Areia no repertório de obras frequentemente adotadas em contextos educacionais. Essa inserção possibilita o uso do jogo como complemento à leitura, favorecendo a compreensão do contexto histórico e social retratado. Vale destacar que a utilização de mídias audiovisuais no ambiente educacional já é reconhecida por políticas públicas, como a Lei nº 13.006/2014, que estabelece a obrigatoriedade da exibição de filmes nacionais nas escolas como forma de enriquecimento pedagógico [Brasil 2014]. De forma complementar, a Lei nº 14.852/2024 (marco legal dos jogos eletrônicos) reforça o reconhecimento dos jogos eletrônicos como manifestações culturais, evidenciando seu potencial como instrumentos de expressão, ensino e preservação cultural [Brasil 2024]. Dessa maneira, ainda que em contextos distintos, ambas as legislações apontam para a ampliação do uso de diferentes mídias no processo educacional, abrindo espaço para a incorporação dos jogos digitais como ferramentas complementares no ensino.

Em relação aos limites, identifica-se que o processo de adaptação implica necessariamente em recortes e simplificações. Elementos como a complexidade de personagens secundários e a intensidade da violência estrutural presente na obra original são parcialmente atenuados para adequação ao formato do jogo e ao seu público-alvo, predominantemente infanto-juvenil. Além disso, a efetividade do jogo como ferramenta de recriação cultural depende de fatores externos, como o acesso ao recurso

<sup>6</sup>Descrição: Documento técnico que centraliza todas as decisões criativas e estruturais do desenvolvimento de um jogo.

<sup>7</sup>Descrição: Cenas (cinemáticas) que aparecem em determinados momentos do jogo.

em ambientes educacionais e a formação dos docentes para sua utilização pedagógica. Cabe ainda ressaltar que a busca por fidelidade histórica não garante, por si só, uma representação livre de estereótipos: a recriação de um período está sempre sujeita às escolhas interpretativas de quem a produz, o que aproxima o conceito de preservação cultural, aqui empregado, de uma ideia de narrativa e recriação da cultura, e não de reprodução autêntica e categórica do passado.

Por fim, os resultados dialogam com a perspectiva teórica de Huizinga [Huizinga 2000], ao evidenciar que o jogo não apenas representa a cultura na qual se baseia, mas também a atualiza por meio da ação do jogador. Assim, práticas, narrativas e memórias culturais são reativadas no ambiente digital, reforçando o potencial dos jogos como meios de memória e reinterpretação cultural.

## 7. Conclusão

Retomando o questionamento central deste artigo, “jogos digitais conseguem preservar a cultura?”, a análise do jogo *Trapiche: Ecos das Ruas* indica que sim, os jogos digitais podem atuar como meios de preservação cultural, entendida aqui não como reprodução autêntica e categórica do passado, mas como narrativa e recriação da memória coletiva, ainda que por mecanismos próprios, distintos daqueles observados em mídias tradicionais, como a literatura, os museus ou o tombamento patrimonial. Essa recriação se concretiza por meio da experiência interativa, que desloca o jogador da posição de espectador para a de participante ativo dos processos culturais retratados, transformando a preservação de um registro estático em uma vivência corporificada e sensorial do passado.

Pela sua estética lúdica do passado e sua forma de articular elementos visuais, sonoros e interativos, o jogo promove uma experiência sensorial e afetiva que contribui para a ativação da memória cultural de forma distinta de outras mídias. A principal contribuição deste trabalho se apresenta em duas vertentes. No campo dos estudos de jogos digitais, oferece um estudo de caso que evidencia o potencial dos jogos como dispositivos de preservação cultural. No âmbito educacional, demonstra que a adaptação de obras da literatura brasileira pode ampliar o alcance do texto original, mantendo e ressignificando suas temáticas sociais.

Por fim, a relevância cultural de *Trapiche: Ecos das Ruas* reside em sua capacidade de promover reflexão sobre questões sociais historicamente persistentes, como a desigualdade e a situação de pessoas em vulnerabilidade social e situação de rua. Ao articular memória, cultura e interatividade, o jogo não apenas resgata elementos do passado, mas também estimula a consciência crítica sobre o presente. Nesse processo, recriar a cultura por meio dos jogos digitais implica não apenas recordar, mas também compreender e problematizar a realidade. Mais do que dispositivos de entretenimento, jogos como *Trapiche: Ecos das Ruas* revelam-se instrumentos de consciência histórica, capazes de formar novos olhares sobre o passado e inspirar possibilidades concretas de transformação social.

## Referências

Amado, J. (1937). *Capitães da Areia*. Companhia das Letras, Rio de Janeiro.

- Brasil (1937). Decreto-lei nº 25, de 30 de novembro de 1937: Organiza a proteção do patrimônio histórico e artístico nacional. [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/del0025.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del0025.htm). Acesso em: 24 mar. 2026.
- Brasil (2014). Lei nº 13.006, de 26 de junho de 2014: Torna obrigatória a exibição de filmes de produção nacional nas escolas de educação básica. [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2011-2014/2014/lei/L13006.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/L13006.htm). Acesso em: 24 mar. 2026.
- Brasil (2024). Lei nº 14.852, de 2024: Reconhece os jogos eletrônicos como manifestação cultural. [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2023-2026/2024/lei/l14852.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/l14852.htm). Acesso em: 24 mar. 2026.
- Dacanal, J. H. (2001). *Romance de 30*. Novo Século, Porto Alegre, 3 edition.
- Drops de Jogos (2021). Drops de jogos entrevista hideo kojima. Acesso em: 20 mar. 2026.
- Fundação Casa de Jorge Amado (2025). Fundação casa de jorge amado. Instituição sem fins lucrativos responsável pela preservação, divulgação e pesquisa do acervo de Jorge Amado. Localizada no Largo do Pelourinho, Salvador, BA.
- Hobsbawm, E. (1984). Introdução: A invenção das tradições. In Hobsbawm, E. e Ranger, T., editors, *A invenção das tradições*, pages 9–23. Paz e Terra, Rio de Janeiro.
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Perspectiva, São Paulo, 5 edition.
- Kojima, H. (2019). Death stranding. PlayStation 4.
- Sociedade Brasileira de Computação (SBC) (2025). Webmedia 2024: Anais do workshop de mídias digitais interativas. Acesso em: 21 mar. 2026.
- Souza, S. A. L. e dos Santos Beltrame, K. (2024). A importância da literatura: explorando seus papéis na sociedade contemporânea. *Revista Geadel*, 5(2):11–25. Acesso em: 21 mar. 2026.
- Spannenberg, A. C. et al. (2012). A radiodifusão na bahia e a formação da cultura radiofônica. *Revista Brasileira de História da Mídia*, 1(2). Acesso em: 16 mar. 2026.
- UNICEF (2026). Declaração universal dos direitos humanos. Acesso em: 21 mar. 2026.