

# Incentivando educação cultural: desenvolvimento de uma proposta de jogo de cartas tematizado por figuras do folclore brasileiro

*Encouraging cultural education: development of a card game proposal themed by figures from Brazilian folklore*

Ângelo Carlos Avelino Feitosa<sup>1</sup>, Lailla Galeno da Silva<sup>1</sup>, Vinícios Schneider Januário Viana<sup>1</sup>, Matheus Tavares Pereira Araújo<sup>1</sup>, Simone Azevedo Bandeira de Melo Aquino<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – Campus Imperatriz (IFMA)

CEP 65.906-335 – Imperatriz – MA – Brasil

<sup>2</sup>Departamento de Ensino Superior e Tecnologia - Instituto Federal do Maranhão, IFMA

{angelo.a, lailla.galeno, viniciusschneider, tavares.a}@acad.ifma.edu.br, simonebandeira@ifma.edu.br

**Abstract.** *The gaming area can serve as a profusion of cultural manifestations through aspects such as art and music unified with computer graphics. Initiatives have already been carried out to encourage knowledge, teaching and the recovery of a part of Brazilian culture. This article aims to present a proposal for a turn-based strategic card game, themed around figures from Brazilian folklore, which aims to contribute to the representation and availability of one of the best-known cultural manifestations in Brazil, in order to assist in recovering aspects of Brazilian culture.*

**Keywords:** *gaming, Brazilian folklore, Brazilian culture, representation.*

**Resumo.** *A área de jogos pode servir como profusão de manifestações culturais por meio de aspectos como a arte e a música unificados à computação gráfica. Iniciativas já foram efetuadas a fim de incentivar o conhecimento, o ensino e o resgate de uma parte da cultura brasileira. Este artigo possui o objetivo de apresentar uma proposta de um jogo de cartas estratégico baseado em turnos, tematizado por figuras do folclore brasileiro, que possui a finalidade de colaborar para a representatividade e disponibilização de uma das manifestações culturais mais conhecidas no Brasil, a fim de auxiliar no resgate de aspectos da cultura brasileira.*

**Palavras-chave:** *jogos, folclore brasileiro, cultura brasileira, representatividade.*

## 1. Introdução

A indústria de jogos corresponde a um dos setores que mais movimenta capital em todo o mundo, estima-se que o consumo neste setor já faturou mais de 2,3 bilhões de dólares em 2021 no Brasil [Fortim et al, 2022]. Ademais, em uma coleta de dados realizada na Pesquisa Game Brasil (PGB) de 2022, entre 13051 pessoas, 74.5% afirmaram jogar com frequência [PGB, 2022]. Além disso, em faturamento, a indústria de *games* supera as indústrias de cinema e música somadas [Amélio, 2018]. Com os avanços tecnológicos dos últimos anos, os jogos servem como profusão de manifestações culturais por meio de

aspectos como arte e música, somados à computação gráfica e às diferentes formas de interação [Santana et al., 2018].

Entre diversas manifestações da cultura brasileira, uma que se destaca é o folclore brasileiro, que é produto da aglutinação de diversas culturas, entre as principais estão a portuguesa, a indígena e a africana, cuja mistura origina não só manifestações nacionais, como também locais e regionais [Melo & Silva, 2021]. Logo, o folclore brasileiro apresenta uma grande variedade de narrativas e importância para a cultura nacional, permitindo uma exploração do seu potencial em mídias digitais [Junior et al., 2020].

Há projetos e iniciativas que propõem o incentivo ao conhecimento e ensino da cultura brasileira, seja por meio de jogos não digitais, como os jogos de tabuleiro, ou por meio de jogos digitais. Portanto, a fim de colaborar com a viabilidade, o resgate e a disponibilização do conhecimento cultural por meio de jogos, este trabalho tem como objetivo apresentar uma proposta de um *card game* tematizado pelo folclore brasileiro e suas figuras. A seguir, serão apresentados na Seção 2 os trabalhos relacionados, na Seção 3, a fundamentação teórica, na Seção 4, o protótipo/proposta, na Seção 5, as discussões e na Seção 6, as considerações finais.

## 2. Trabalhos relacionados

Entre iniciativas existentes que visam o incentivo à educação e ao conhecimento cultural por meio de jogos, um destaque é o projeto apresentado em Santos e Sarinho (2022), que oferece um jogo digital de realidade alternativa, proporcionando a interação do jogador além do ambiente virtual proposto, para abordar temas importantes da cidade de Feira de Santana, como personalidades históricas, folclore, monumentos, lugares e acontecimentos marcantes. Desenvolvido no motor de jogos *Unity*, com a linguagem de programação C#(C-Sharp), o jogo possui fases tematizadas da cidade, nas quais o jogador terá que resolver enigmas relacionados à Feira de Santana para avançar.

Em Moraes et al. (2023), foi proposto um jogo digital de plataforma 2D intitulado *Menoari*, com temática cultural e socioambiental. O jogo tem como objetivo trazer o resgate da cultura indígena e abrir discussões acerca do desmatamento das florestas brasileiras de forma lúdica e divertida. Assim, como o jogo anterior, este projeto foi desenvolvido no motor de jogos *Unity* com a linguagem C#, narrando a história de *Menoari*, filho de *Tupã*, que deverá proteger as florestas que estão sendo atacadas por invasores, causando incêndios e queimadas. Passando pelas fases durante a jornada, o jogador irá visitar aldeias indígenas, interagir com deuses protetores da floresta e lutar para acabar com a destruição das árvores.

Para popularizar as tradições da população brasileira e integrar no desenvolvimento sociocultural do indivíduo, além de incentivar o raciocínio lógico e matemático, Filho et al. (2015) apresentam “*The FolkTales: The Brazilian Legacy*”, um jogo de cartas baseado em turnos para dispositivos móveis tematizado pelas figuras do folclore brasileiro. No jogo, o jogador terá cartas disponíveis divididas em classes como água, fogo, terra, elementos sobrenaturais, entre outros, para usá-la em combates contra seu adversário. Além disso, o jogo possui intervenções com *quiz* acerca do folclore brasileiro, que podem causar alterações na pontuação.

Portanto, ao revisar e destacar esses trabalhos relacionados, este artigo reforça a importância, a relevância e a quantidade de jogos relacionados à cultura, demonstrando o seu potencial como ferramenta para incentivar e resgatar o conhecimento cultural de uma parcela da cultura brasileira.

### 3. Fundamentação Teórica

Nesta seção, são apresentados os conceitos e atividades fundamentais para a elaboração da proposta do jogo.

#### A. Cultura brasileira nos jogos

Os jogos digitais podem não só oferecer entretenimento, como também uma relação dialógica com outros aspectos da cultura, influenciando e sendo influenciados pelas representações sociais em temas relacionados à gênero, política, estética, entre outros [Costa & Albuquerque, 2019]. Contudo, ainda há problemáticas no que tange à representatividade da cultura brasileira nos jogos, já que, quando jogos estrangeiros abordam o cotidiano ou personagens brasileiros, é feito de maneira estereotipada, devido a fatores como a globalização e a indústria brasileira de jogos ainda em formação [Gomes, Rios & Diniz, 2023].

Além disso, há discussões em relação à contribuição cultural dos jogos digitais no que tange a sua capacidade de ser uma ferramenta de transposição de culturas [Silveira, 2016]. No Brasil, mesmo com grande potencial para aplicação na educação e na cultura, os jogos digitais ainda são práticas pouco efetuadas para tais objetivos em um contexto amplo [Hochsprung & Cruz, 2017]. Porém, existem alguns jogos que retratam não só aspectos da cultura, como também da história brasileira, como o jogo *Mandinga: A Tale of Banzo*, que foi inspirado em mecânicas clássicas de JRPGs (*Japanese Role-Playing Game*) e possui sistema de combate baseado em turnos, com os cenários inspirados na época do Brasil colônia.

#### B. Game Design

Para desenvolver um jogo, é necessário definir e registrar todas as suas características, incluindo jogabilidade, interface, personagens, mecânicas, gráficos, entre outros. Essa etapa é conhecida como *Game Design*, na qual é elaborado um GDD (*Game Design Document*) para detalhar todos os aspectos do jogo [Leite & Mendonça, 2013]. Existem também outros formatos de GDDs adaptados ao tamanho do projeto, como os SGDDs (*Short Game Design Document*), que descrevem o jogo de forma mais linear, focando na visualização da experiência e no seu funcionamento [Motta & Junior, 2013].

O *Game Design* tem um papel importante para o desenvolvimento de jogos voltados à cultura, seja ela nacional, regional ou local, pois estabelece conexões entre as pessoas e refletem os valores, crenças e costumes de uma sociedade [Cavalcante & Seixas, 2023]. Os próprios jogos digitais, por serem uma mídia que muitas vezes estão ligados à uma cultura, seja pelo folclore utilizado, seja por estar aplicado na educação ou simplesmente por representar artisticamente membros de uma sociedade específica, podem ser utilizados como uma ferramenta cultural [Neto & Alves, 2019].

Mesmo que o jogo possua um intuito comercial, ainda é possível criar fortes conexões culturais entre o mundo real e o entretenimento dos *games*. Um caso notório foi o jogo *Assassin's Creed Unity*, desenvolvido pela Ubisoft e lançado em 2014, no qual declararam que parte do cenário teria sido utilizado para reconstruir a Catedral de Notre-Dame após o incêndio ocorrido em abril de 2019. Portanto, se jogos que não possuem fins diretamente relacionados ao incentivo cultural, jogos para esta finalidade específica podem explorar outras dimensões do resgate e da valorização cultural [Calgaro & Albuquerque, 2021].

### 4. A proposta

Nesta seção, são apresentados os aspectos principais acerca do jogo: narrativa, jogabilidade e temática.

#### A. A narrativa

O jogo relata a história de um menino que acabou de entrar no período de férias escolares, as quais ele planejou passar no sítio de seus avós. Durante as férias, ele realizou diversas atividades, mas nenhuma encantou tanto quanto as histórias que seu avô contava. Certo dia, seu avô resolveu contar uma história acerca de lendas do folclore brasileiro, e de como elas travaram grandes batalhas se tornando símbolos da cultura brasileira.

Assim, como as outras histórias contadas por seu avô, o menino ficava perplexo e seguia não acreditando nessas supostas mitologias. Certo dia, o avô desafiou o garoto a jogar um jogo de cartas, no qual ele iria batalhar com o neto simulando cada uma das figuras folclóricas contando mais sobre suas histórias. Assim, o jogador inicia sua jornada aceitando o desafio proposto, mesmo que a quantidade de partidas consuma a noite inteira.

#### B. A jogabilidade

O jogo funcionará por meio de partidas, onde o jogador terá um *deck* de cinco cartas pré-selecionado, o qual pode ter cartas padrões como ataque e defesa e cartas de itens como recuperação de vida e outras propriedades. Conforme a progressão do jogador e o cumprimento de certos requisitos, como a derrota de chefes ou a evolução do jogador em si, outros tipos de cartas serão desbloqueados.

Antes de entrar na partida, o jogador será levado a um mapa de progressão linear, dividido em cinco regiões, capaz de selecionar a partida desejada por meio do *mouse*. Os inimigos em cada partida poderão ser inimigos comuns ou chefes, os quais o jogador deverá derrotar para avançar na jornada.

O sistema de batalha funcionará por meio de turnos, onde o jogador batalha com o avô alternando entre a utilização das cartas, vencendo quem zerar a vida adversária ou caso o jogador fique sem cartas. Para utilizar a carta, basta efetuar as suas ações por meio do clique do *mouse*, selecionando a carta desejada para uso e confirmando. Cada carta terá um custo de uso, correspondente a magia, a fim de estimular o pensamento estratégico do jogador. Os objetivos do jogador correspondem a vitória em cada partida, o cumprimento de requisitos e a evolução para maior avanço na história.

#### C. A temática

O jogo será tematizado pelo folclore brasileiro e seus elementos, portanto as cartas, cenários de batalha, mapa, menus, músicas, entre outros farão alusões ao tema. Por exemplo, os mundos do jogo irão corresponder às cinco regiões do Brasil, com cada figura folclórica tendo uma partida marcada de acordo com a região de origem. Além disso, em cada batalha, o avô irá representar uma figura folclórica e executará ações que remetem a figura e seu contexto, com o próprio avô contando a história acerca do personagem que está representando durante a partida.

## 5. Discussões

O objetivo deste artigo foi apresentar uma proposta de um *card game*, desenvolvido a fim de colaborar com a difusão do conhecimento cultural através dos jogos digitais. Por meio do método *brainstorming* (tempestade de ideias), a narrativa, as mecânicas, o *Game design*, entre outros foram documentados em um SGDD para que, futuramente seja desenvolvido um protótipo detalhando os aspectos visuais e o funcionamento do jogo.

Este protótipo ainda será aplicado ao público-alvo ao qual ele atenderá, correspondente a jogadores acima de 10 anos, engajados em jogos de cartas no estilo de estratégia por turnos, portanto ainda não há resultados acerca dos aspectos e mecânicas aplicados e do incentivo ao conhecimento cultural. Contudo, explorar os jogos no campo cultural possibilita o entendimento não só do mundo do jogo, como também a vida cotidiana pela qual o jogo está envolvido [Macedo, 2016]. Assim, é possível produzir um *card game* tematizado pelo folclore brasileiro que visa a representação e o incentivo ao conhecimento de uma parcela da cultura brasileira.

Antes da conceituação e do desenvolvimento do jogo, é importante considerar adequadamente fatores humanos, tal processo pode resultar em uma experiência engajante e imersiva, trazendo uma experiência afetiva para o jogador em aspectos sociais, culturais e cognitivos [Darin & Carneiro, 2020]. Entretanto, trazer tal experiência é um grande desafio, mesmo com os avanços das últimas décadas, não basta um *playtesting* para medir a satisfação do jogador, tendo em vista que essa satisfação é um construto multidimensional envolvendo a imersão, a diversão, a estética e a motivação [Darin & Carneiro, 2020].

Sob esse contexto, a proposta apresentada pode promover uma metodologia intuitiva, atraente e divertida para a representatividade e o incentivo ao conhecimento de parte da cultura brasileira, a fim de colaborar para seu acesso e viabilidade. A utilização deste método pode explorar essas possibilidades, desde que seja desenvolvida com aspectos e mecânicas atrativas para o público-alvo especificado.

## 6. Considerações finais

Para a elaboração das ideias do jogo, foi utilizado o método *brainstorming* (tempestade de ideias), metodologia na qual a equipe discute livremente as ideias para que um novo produto seja desenvolvido. Através da elaboração de um SGDD, a proposta do jogo apresentado será prototipada a fim de validar os aspectos e mecânicas documentadas.

Iniciativas por meio de jogos já foram apresentadas como meio de profusão de certos aspectos da cultura brasileira, porém trazendo âmbitos mais focados na educação pedagógica. Apesar disso, este é um indicativo de que o uso de jogos digitais pode ser eficaz na propagação e representatividade da cultura brasileira, pois possibilita a obtenção desse conhecimento de maneira divertida e engajadora.

Para trabalhos futuros, pretende-se desenvolver um protótipo do jogo proposto detalhando aspectos visuais e o funcionamento descritos na Seção 4. Além disso, é pretendido trazer uma versão completa e testada pelo público alvo especificado, possibilitando uma validação desta metodologia no incentivo à educação cultural.

## 7. Referências

- Amélio, C. (2018). A indústria e o mercado de jogos digitais no Brasil. In XVII SBGAMES Proceedings (pp. 1497-1506). Foz do Iguaçu: XVII SBGames.
- Calgaro, J. C., & Albuquerque, R. M. de (2021). Desenvolvimento de jogo digital para valorizar a cultura e arquitetura da colonização italiana. Gramado: XX SBGames.
- Costa, J. A. L. da, & Albuquerque, R. M. de (2019). Representatividade e Cultura nos jogos digitais: um estudo de caso do desenvolvimento de “O Conto de Ahed”. *Educação Gráfica*, 23(3), 15. (pp. 210-226)

- Silveira, G. C. da (2016). *Jogos Digitais como Ferramenta Cultural: Uma proposta interdisciplinar*. São Paulo: XV SBGames.
- Moraes, J. P. A. de, Santana, F. H. da, Souza, D. S. S. da, Silva, E. S., Leite, F. H. S., Souza, F. S. de, ... & Cirne, V. M. (2023). Menoari: cultura indígena e combate à devastação ambiental representados por produção de jogo digital. In *Anais Estendidos do XXII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital* (pp. 146-156). SBC. doi:10.5753/sbgames\_estendido.2023.233663.
- de Melo, J. F. C., & da Silva, B. C. (2021). Lendas do Brasil: Uma proposta de jogo de tabuleiro para o ensino e valorização do folclore e da cultura nacional. In *Anais Estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital* (pp. 701-704). Porto Alegre: SBC. doi:10.5753/sbgames\_estendido.2021.19712
- Santos, M. T., & Sarinho, V. T. (2022). Um Jogo de Realidade Alternativa para a Disseminação da Cultura e História de Feira de Santana. In *Anais Estendidos do XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital* (pp. 458-467). Porto Alegre: SBC. doi:10.5753/sbgames\_estendido.2022.226102
- Cavalcante, L. G. O., & Seixas, L. F. S. (2023). Game Design Regional em Jogos Pedagógicos: Um Estudo de Caso do Jogo “Dina: Mistérios em Pernambuco”. In *Anais Estendidos do XXII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital* (pp. 706-716). SBC.
- Darin, T., & Carneiro, N. (2020). Avaliação de fatores humanos na interação com jogos digitais. In *2020 19th Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment (SBGames)*. SBC-Proceedings of SBGames (pp. 2179-2259).
- Filho, L. R. A., Ferraz, D. J. R., Salgado, A. É. M. & de Almeida, L. F. (2015). *The FolkTales: The Brazilian Legacy—Desenvolvimento de Jogos para Plataformas Móveis Capacitados a Agregar Conhecimentos Relacionados ao Folclore Brasileiro e seus Aspectos*. Teresina: XIV SBGames.
- Fortim, I., Nakano, D. N., Sakuda, L. O., & dos Santos, E. F. (2022). Pesquisa Indústria Brasileira de Games 2022. *TIC CULTURA*, 113.
- Gomes, R. M., Rios, J. A., & Diniz, M. V. C. (2023). A cultura popular nos jogos educacionais digitais. *Educação Online*, 18(42), e231806-e231806.
- Hochsprung, J., & Cruz, D. M. (2017). Jogos digitais/eletrônicos em sala de aula: uma revisão sistemática. *Proceedings of SBGames*, 1132-1135.
- Junior, G. F., Cancillier, S. G., Ambrosio, P. G., Machado, L. V., Madeira, K., Batanolli, J. A. R., & Martins, P. J. (2020). Protótipo do jogo educativo 2D: Folcjapu, sobre folclore brasileiro “Lenda do Japuaçu”, utilizando metodologia RETAIN. *Informática na Educação: teoria & prática*, 23(2).
- Leite, P. S., & de Mendonça, V. G. (2013). Diretrizes para game design de jogos educacionais. *Proc. SBGames, Art Design Track*, 132-141.

- Macedo, T. (2016). A Amazônia em jogo: notas sobre a representação em jogos digitais. *Revista Extraprensa*, 9(2), 114-127.
- Motta, R. L., & Junior, J. T. (2013). Short game design document (SGDD). *Proceedings of SBGames, 2013*, 115-121.
- Neto, H. P. V., & Alves, M. A. F. (2019). O ensino da cultura através do videogame: estudo de caso do jogo Never Alone. doi:10.22533/at.ed.6781916047
- PGB. (2022). Pesquisa Game Brasil 2022. Painel sobre Metaverso (9ª ed.). São Paulo, SX Group.
- Santana, I. B., Santana, L. B. B., Santos, F. R., & da Silva, G. J. F. (2018). Desenvolvimento de jogos digitais na graduação utilizando a cultura local. *Proceedings of Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*.