

Noite Sem Lua: Lendas Brasileiras em um Jogo de Terror

Noite Sem Lua: Brazilian Legends in a Horror Game

Nicholas Schreen¹, Belmondo Rodrigues²

¹Departamento de Computação – Universidade de Fortaleza (UNIFOR)
Caixa Postal 1258 – 60.811-341 – Fortaleza – CE – Brasil

{Nicholas,Belmondo}nicholasschreen@gmail.com, belmondo@unifor.br,

Abstract. Introduction: Digital games have consolidated as powerful tools in the teaching-learning process, promoting interactive experiences that favor the development of cognitive and social skills. However, Brazilian folklore remains under-explored in interactive media, especially in the horror genre.

Objective: This work aims to demonstrate and explore the potential of serious digital games as tools for teaching, learning, and cultural appreciation through an immersive horror experience.

Methodology or Steps: The proposed methodology includes bibliographical research on serious games and folklore, followed by practical development in the Unity engine, focusing on gameplay, narrative, and atmospheric immersion involving iconic characters like Saci, Cuca e Corpo - Seco. **Results:** It is expected that the final game will spark curiosity among young players, promoting the preservation of oral traditions and national identity with potential for international reach.

Keywords digital game, Brazilian folklore, serious games, Unity, popular culture.

Resumo. Introdução: Os jogos digitais têm se consolidado como ferramentas fundamentais no processo de ensino-aprendizagem, promovendo experiências interativas que favorecem o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais. Contudo, o folclore brasileiro ainda é pouco explorado em mídias interativas, especialmente no gênero de terror. **Objetivo:** O objetivo deste trabalho é demonstrar e explorar o potencial dos jogos digitais sérios como possíveis ferramentas de ensino-aprendizagem e de valorização cultural por meio de uma experiência imersiva de suspense. **Metodologia ou Etapas:** A metodologia adotada inclui pesquisa bibliográfica sobre jogos sérios e folclore, seguida pelo desenvolvimento prático utilizando a engine Unity, com foco especial na jogabilidade, narrativa e ambientação envolvendo personagens como Saci, Cuca and Corpo - Seco. **Resultados:** Espera-se que o jogo seja capaz de despertar a curiosidade dos jogadores, promovendo o conhecimento sobre as lendas nacionais e o resgate das tradições orais com potencial de alcance internacional.

Palavras-Chave jogo digital, folclore brasileiro, jogos sérios, Unity, Cultura Popular.

1. Introdução

Os jogos digitais evoluíram para mídias de influência global, transcendendo o entretenimento e sendo reconhecidos como ferramentas capazes de educar, treinar e simular situações complexas por meio de experiências imersivas. Seu diferencial reside no engajamento ativo: a interatividade permite que o jogador processe informações e tome decisões, tornando o aprendizado de conteúdos históricos e culturais mais acessível e memorável [Gee 2003]. Nesse contexto, este trabalho apresenta "Noite Sem Lua", um jogo digital sério que utiliza o terror e o suspense como porta de entrada para a valorização do patrimônio cultural brasileiro, estabelecendo uma conexão emocional entre o jogador e personagens emblemáticos da tradição oral nacional. A justificativa reside na urgência de ocupar espaços nas mídias interativas com narrativas genuinamente brasileiras, oferecendo uma alternativa ao consumo predominante de mitologias estrangeiras.

2. Fundamentação Teórica e Contexto

2.1. Jogos Sérios e Aprendizado

Jogos sérios são definidos como aplicações digitais com propósitos que transcendem o entretenimento, aplicados em áreas como saúde, treinamento e educação [Michael e Chen 2005]. Diferentemente dos jogos educacionais tradicionais, utilizam regras, metas e *feedback* para promover transformações comportamentais e pensamento crítico. [Prensky 2001] argumenta que o aprendizado baseado em jogos é mais eficaz por combinar alto engajamento com conteúdo significativo, pois o jogador não é receptor passivo, mas agente que toma decisões e experimenta consequências em ambiente seguro, facilitando a reutilização e retenção de conhecimento a longo prazo [Gee 2003]. É justamente essa característica que torna o terror promissor para jogos sérios culturais: o medo e a tensão criam estados de alta atenção que potencializam a fixação das informações apresentadas durante a experiência.

2.2. Folclore Brasileiro e Identidade Nacional

O folclore brasileiro é um conjunto de mitos, lendas, crenças e costumes transmitidos oralmente, que constitui o cerne da identidade nacional [da Câmara Cascudo 1954]. Figuras como o Saci-Pererê e a Cuca não são apenas personagens fantásticos: carregam camadas simbólicas que comunicam valores morais, respeito à natureza e visões de mundo de diversas regiões do país [da Câmara Cascudo 1954]. Sua integração ao meio digital oferece uma ponte entre as tradições do passado e o presente tecnológico, garantindo que a sabedoria ancestral seja ressignificada para as novas gerações em um formato que dialogue com o público jovem contemporâneo.

2.3. Representatividade Cultural nos Jogos

Apesar do potencial descrito, observa-se um fenômeno de homogeneização cultural nas mídias interativas. O folclore brasileiro, por vezes, é negligenciado pela indústria nacional e internacional, cedendo espaço a figuras do imaginário europeu ou norteamericano. Pesquisas recentes apontam que os jogos consumidos por estudantes brasileiros apresentam pouca pluralidade de representações que rompam com o senso comum hegemônico, gerando distanciamento do público jovem em relação às suas próprias raízes culturais [Silva e Forte 2022]. Diante do avanço da globalização, torna-se urgente o desenvolvimento de produtos criativos que resgatem a tradição oral e

reafirmem a autenticidade das tradições locais, evitando sua descaracterização simbólica ou esquecimento definitivo.

3. Trabalhos Relacionados

O uso de elementos folclóricos e culturais em jogos digitais tem sido explorado tanto no Brasil quanto internacionalmente. No âmbito do SBGames, [Filho et al. 2015] apresentaram "The FolkTales: The Brazilian Legacy", um jogo para plataformas móveis que integra personagens do folclore brasileiro a mecânicas de aventura, demonstrando o potencial do tema para o público jovem e apontando desafios relacionados à autenticidade da representação cultural.

Internacionalmente, o caso mais referenciado é Never Alone (Kisima Ingitchuna) [Media e Games 2014], desenvolvido em colaboração com o povo Iñupiaq do Alasca. A obra estabeleceu um precedente metodológico ao integrar anciãos e guardiões culturais da comunidade no processo de design, garantiu autenticidade narrativa ao mesmo tempo em que atingiu sucesso comercial e crítico, sendo amplamente reconhecido como modelo de como mídias interativas podem servir à preservação de culturas em escala global.

4. Metodologia de Desenvolvimento

A metodologia adotada seguiu um modelo de design iterativo focado na transição de elementos da tradição oral para o ambiente digital, estruturado em quatro fases:

I) Pesquisa e Curadoria Cultural: realizou-se um levantamento bibliográfico sobre o folclore brasileiro, selecionando lendas com características transponíveis ao gênero de suspense, identificando elementos conversíveis em objetivos de jogo, como o comportamento travesso do Saci ou a natureza assustadora do Corpo-Seco;

II) Projetização Narrativa: elaborou-se o roteiro dividido em atos, estabelecendo o Caderno de Dante como dispositivo central; a perspectiva *top-down* 2D foi adotada para garantir exploração intuitiva e priorizar a visibilidade dos pontos de interesse;

III) Desenvolvimento e Integração de Ativos: utilizou-se a engine Unity para montagem do protótipo com assets modulares, substituindo sistemas complexos de iluminação por técnicas de *color grading* para economia de recursos;

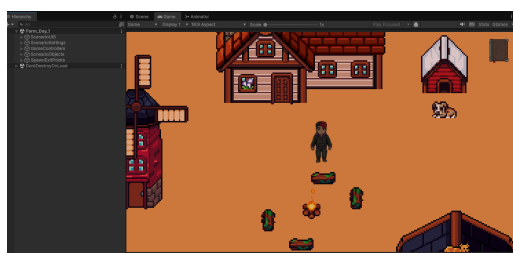
IV) Composição Atmosférica: envolveu a sonorização com trilha e efeitos obtidos via Pixabay, testados para alinhar a reação emocional do jogador às mudanças cromáticas do cenário. Essa abordagem garantiu que a tecnologia servisse como suporte à transmissão do conteúdo cultural, sem que a complexidade técnica obscurecesse o objetivo pedagógico do jogo sério.

5. Noite sem Lua

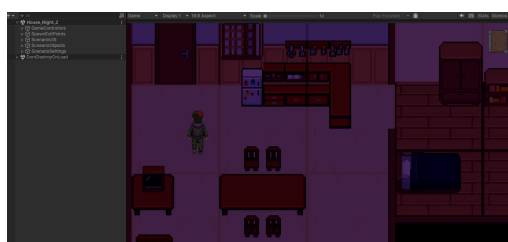
O protótipo desenvolvido na engine Unity tem sua progressão narrativa marcada por mudanças visuais e sonoras ao longo do Engenho de Dante, priorizando a construção de uma atmosfera de horror psicológico por meio de recursos técnicos acessíveis, focando na sugestão do medo em vez do confronto direto.

5.1. Atmosfera e Ciclo de Cores

A distinção entre os períodos do jogo é estabelecida por um sistema de *color grading* que atua como termômetro emocional da narrativa. Durante a exploração diurna (Figura 1a), cores naturais e iluminação clara imergem o jogador em um ambiente cotidiano — normalidade essencial para criar contraste com os eventos sobrenaturais que surgirão. Na transição noturna (Figura 1b), um filtro de tons arroxeados e azulados evoca uma atmosfera sobrenatural e onírica, reduzindo a nitidez visual e forçando o jogador a confiar mais na intuição e na audição. Esse recurso reforça o isolamento do protagonista sem a necessidade de sistemas de iluminação complexos ou sombras em tempo real.



(a) Cena 1 - Fazenda



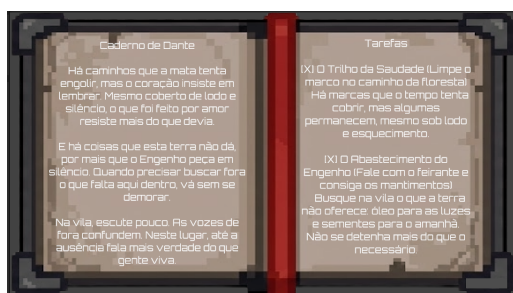
(b) Cena 2 - Dentro da casa da fazenda

Figura 1. Exemplos de Cenários

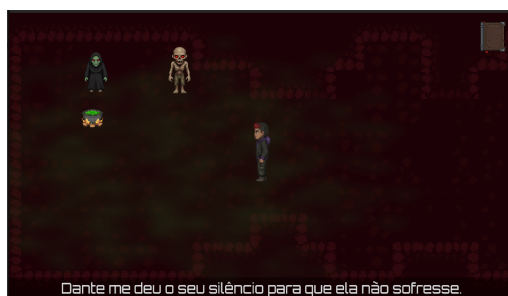
5.2. Mecânicas de Interação e Roteiro

As mecânicas de jogo foram implementadas de forma direta, utilizando um sistema de interação com objetos estáticos espalhados estrategicamente pelo mapa. O "Caderno de Dante", apresentado na Figura 2a, atua como o fio condutor e a principal interface de usuário. Ele não apenas apresenta as tarefas que Lucas deve cumprir para avançar na história, mas serve como um repositório de memórias que humaniza a experiência e justifica as ações do jogador sob pressão.

A presença das entidades folclóricas é introduzida por meio desses pontos de interesse interativos. Por exemplo, no nono ato do jogo (Interação com o Corpo Seco e a Cuca), a mecânica consiste em uma interação direta com elementos específicos do cenário que, ao serem ativados, desencadeiam diálogos ou mudanças sutis no estado do ambiente, simbolizando a influência lúdica e, por vezes, perigosa da entidade no Engenho, como demonstrado na Figura 2b.



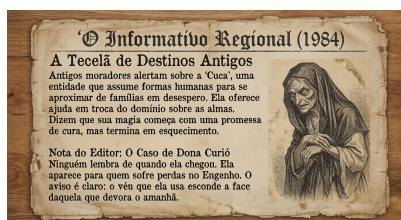
(a) Caderno de dante



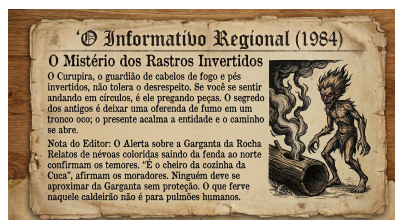
(b) Nono ato do jogo: Interação com o corpo seco e a cuca

Figura 2. Exemplos de elementos do jogo

Esse modelo de interação garante que o foco do jogador permaneça na absorção da narrativa e na compreensão dos conflitos familiares de Dante, revelados gradualmente por itens como o relógio de prata e os recortes de jornal de 1984 (Figuras 3a e 3b). O objetivo é que cada clique do jogador revele uma camada adicional da tragédia que assola a família.



(a) Jornal - Cuca



(b) Jornal - Curupira

Figura 3. Exemplos de itens do jogo

5.3. Recursos de Áudio e Integração de Assets

A ambientação sonora utiliza efeitos da plataforma Pixabay Sound Effects¹, com curadoria voltada a sons que evocam o ambiente rural brasileiro com um toque de estranheza (estalos de madeira, assobios agudos e ruídos de insetos). Reproduzidos globalmente, ensinam o jogador a associar certos ruídos à presença iminente do folclore, criando tensão constante mesmo na ausência de elementos visuais agressivos. O uso de *assets* prontos para composição da fazenda e vegetação permitiu um cenário coeso em curto período de desenvolvimento, com o effort técnico concentrado em garantir que a lógica das interações respeitasse a ordem cronológica do roteiro, desde a chegada no carro até o confronto final na "Garganta da Rocha", mergulhando o jogador em um passado mal resolvido onde a terra possui "memória longa para as dívidas".

6. Conclusão e Trabalhos Futuros

Este trabalho apresentou "Noite Sem Lua", um jogo digital sério que utiliza o terror psicológico como vetor de valorização do folclore brasileiro, integrando o Saci-Pererê, a Cuca e o Corpo-Seco em uma narrativa ambientada em um engenho rural. O desenvolvimento evidenciou que restrições técnicas podem ser transformadas em escolhas estéticas (a substituição de iluminação complexa por *color grading* produziu identidade visual consistente), enquanto o *Caderno de Dante* como dispositivo diegético manteve o foco no conteúdo cultural sem comprometer o ritmo do terror. Como trabalhos futuros, prevê-se testes com estudantes do ensino fundamental e médio, expansão do elenco de entidades folclóricas de outras regiões do país e desenvolvimento de versões em inglês e espanhol para alcance internacional.

Referências

da Câmara Cascudo, L. (1954). *Dicionário do Folclore Brasileiro*. Instituto Nacional do Livro, Rio de Janeiro.

¹ <https://pixabay.com/sound-effects/>

- Filho, L. R. A. et al. (2015). The folktales: The brazilian legacy – desenvolvimento de jogos para plataformas móveis capacitados a agregar conhecimentos relacionados ao folclore brasileiro. In *Proceedings of SBGames 2015*, Teresina. SBC.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan, New York.
- Media, E.-L. e Games, U. O. (2014). Never alone (kisima ingitchuna). Jogo digital. Disponível em: <http://neveralonegame.com/>.
- Michael, D. e Chen, S. (2005). *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*. Thomson Course Technology, Boston.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill, New York.
- Silva, S. e Forte, C. (2022). Narrativas e representatividade nos jogos digitais. In *Anais Estendidos do SBGames 2022*, Natal/RN. SBC.