

Desenvolvimento do jogo “Arrudeio” como forma de difusão e valorização da cultura caririense¹

Ana Beatriz Máximo Pio²
Alice Alves Magalhães Olimpio³
Alexander Catunda Carneiro⁴

Universidade Federal do Cariri - UFCA

RESUMO

Este trabalho apresenta o desenvolvimento de um jogo digital com o objetivo de difundir e valorizar a cultura da região do Cariri, localizada no extremo sul do estado do Ceará. A proposta parte da necessidade de promover, de forma lúdica, o patrimônio cultural da região, que inclui mitos, culinária, danças e artesanato. Por meio de uma abordagem lúdica e interativa, o jogo foi concebido para despertar o interesse sobre aspectos culturais muitas vezes negligenciados ou desconhecidos. O processo de criação envolveu pesquisas de acervo, além de visitas a locais importantes, de forma a tornar possível a incorporação de elementos gráficos e narrativos que representem a identidade caririense.

PALAVRAS-CHAVE: design de jogos; cariri; cultura.

INTRODUÇÃO

Arrudeio é um jogo digital de aventura, fantasia e exploração, ambientado na região do Cariri. Seu principal objetivo é valorizar a cultura local, incentivando a reflexão sobre os costumes e saberes populares dessa região. A proposta parte do entendimento de que jogos digitais são mídias potentes para a preservação e difusão cultural, especialmente entre as novas gerações.

A narrativa do jogo se inicia em um cenário futurista do gênero *cyberpunk* (estética distópica caracterizada pelo uso de tecnologias avançadas, geralmente associada à desigualdade social e a degradação urbana) e acompanha a história de um menino que, durante as férias na casa da sua avó, encontra uma câmera antiga. Ao utilizá-la, ele acaba sendo transportado para o ano de 2012. Movido pela curiosidade, o

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho GTNE20 - Jogos, comunicação e seus diálogos, evento integrante da programação do 25º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 26 a 28 de junho de 2025.

² Estudante de Graduação 8º. semestre do Curso de Design do IISCA-UFCA, email: beatriz.maximo@aluno.ufca.edu.br

³ Estudante de Graduação 8º. semestre do Curso de Design do IISCA-UFCA, email: alice.magalhaes@aluno.ufca.edu.br

⁴ Professor do Curso de Produção Multimídia do IISCA-UFCA, email: alexander.carneiro@ufca.edu.br

protagonista passa a explorar sobre essa época e vivenciar a infância da avó, aprendendo sobre o contexto cultural e histórico em que ela cresceu. Ao unir elementos de ficção científica com memórias afetivas e tradições populares, Arrudeio propõe uma experiência imersiva que conecta o passado e o futuro.

O desenvolvimento do projeto teve início em 2023, sendo idealizado como uma proposta para o edital de Cinema e Audiovisual da Lei complementar nº 195/2022, conhecida como Lei Paulo Gustavo, abreviado para LPG. A produção do jogo começou a ser desenvolvido oficialmente em agosto de 2024, após a aprovação no edital, com uma equipe multidisciplinar envolvida nas etapas de conceitualização do jogo, desde a roteirização até o design visual.

Além do foco narrativo, Arrudeio também busca explorar aspectos estéticos inspirados nas paisagens, gírias, festas e objetos cotidianos da região do Cariri e, por meio disso, a direção de arte é influenciada por referências características do sul do sertão nordestino, reforçando o objetivo simbólico do jogo. Com essa abordagem, pretende-se incentivar o jogador a refletir sobre o impacto do tempo, das tradições e das transformações culturais ao longo das gerações.

METODOLOGIA

A construção da narrativa e do roteiro de Arrudeio partiu de uma pergunta norteadora: *“Se existisse a possibilidade da cultura da região do Cariri ser extinta, como poderíamos preservar seus costumes?”* A partir dessa reflexão, surgiu a compreensão de que a transmissão cultural ocorre principalmente entre gerações, sendo os mais velhos - como avós e outros ascendentes - os principais guardiões e difusores desses saberes. Com esse ponto de partida, iniciaram-se os primeiros esboços de personagens, cenários e universo narrativo do jogo.

A história foi então pensada como uma ficção futurista, em que os protagonistas são uma avó e seu neto. Movido pela curiosidade, o neto decide investigar o passado de sua avó. Os primeiros elementos culturais desenvolvidos foram inspirados na preservação da arquitetura de casas comuns, com objetos e móveis característicos da região caririense. Com esses primeiros elementos - personagens, mundo e contexto -, novas ideias foram organizadas para a construção mais detalhada da história e da roteirização.

A partir disso, adaptamos a metodologia de Don Seegmiller (2008), aplicada às etapas de criação narrativa e desenvolvimento do jogo. O processo incluiu pesquisas em acervo culturais, além de visitas a espaços relevantes para a identidade regional, com o objetivo de incorporar elementos gráficos e narrativos que representem a cultura caririense.

Na primeira etapa, a ideia central do jogo foi consolidada, definindo-se o objetivo principal e o público-alvo: adolescentes a partir de 12 anos. Também foi elaborado o Game Document Design (documento de design de jogos, em português), abreviado de GDD, utilizando como guia para o planejamento e execução do projeto. A narrativa desenvolvida apresenta um garoto que, ao remexer objetos antigos pertencentes à sua avó, acaba sendo transportado para o ano de 2012. Ao longo da jornada, ele vivencia tradições e costumes em risco de desaparecimento, permitindo ao jogador experimentar sentimentos de conhecimento, identificação e reflexão sobre a memória cultural da região.

A segunda etapa foi voltada para a criação do roteiro, com a definição dos cenários, diálogos e contextos. As mecânicas do jogo foram planejadas de forma a integrar narratividade e interatividade, promovendo imersão na experiência. O jogador controla o personagem Caju, que precisa cumprir missões, coletar objetos e explorar os ambientes para desbloquear novas etapas. A mecânica central é baseada na exploração e coleta de itens. O jogo termina quando o jogador descobre todos os objetos escondidos e compreende a importância das tradições que foram perdidas.

Na terceira etapa, iniciou-se a produção visual e técnica do jogo, com a animação dos personagens e implementação dos elementos na *engine* (*software* que dispõe de ferramentas para desenvolver um jogo digital) de programação. Esta fase ainda está em andamento e inclui a organização dos *sprites* (elementos gráficos que representam personagens e objetos), cenários e mecânicas. As próximas etapas consistem na realização de testes, ajustes de jogabilidade e finalização de uma versão protótipo, que será apresentada como entrega para o edital da LPG. Após essa entrega, o projeto seguirá em processo de refinamento e expansão.

REFERENCIAL TEÓRICO

O Cariri cearense é uma região situada no extremo sul do Estado do Ceará, conhecida popularmente como “Oásis do Sertão”, ganhou esse apelido graças à Chapada do Araripe, responsável pelo clima ameno, água abundante e terras férteis da região, como diz Silva: “A Chapada do Araripe, exerce uma influência não apenas climática, possibilitando um clima ameno e chuvas regulares (...) Como também, influenciando nas lendas e mitos contados pelos seus moradores.” (SILVA, 2014) . É uma região de grande importância ambiental e paleontológica, com uma biodiversidade e sítios fósseis preservados pela Floresta Nacional do Araripe-Apodi, criada em 1946, se destaca por ser a primeira Unidade de Conservação de sua categoria estabelecida no Brasil (ICMBio).

Neste trabalho, adotaremos a área conhecida como Região Metropolitana do Cariri (RMC) como definição de Cariri Cearense. A RMC abrange nove municípios do Estado, sendo eles: Juazeiro do Norte, Crato, Barbalha, Jardim, Missão Velha, Caririaçu, Farias Brito, Nova Olinda e Santana do Cariri (IBGE, 2010). Seu principal pólo urbano, e também principal foco deste trabalho, são as cidades de Crato, Juazeiro do Norte e Barbalha, que juntas formam o chamado “Triângulo Crajubar”.

A Região do Cariri é reconhecida por sua profunda riqueza cultural, marcada por saberes e manifestações populares como o reisado, maracatu, coco, repente, literatura de cordel e festas tradicionais, como a Festa de Santo Antônio em Barbalha e a ExpoCrato no Crato (GEOPARK ARARIPE). O cineasta Rosemberg Cariry (2013) descreve a Festa de Santo Antônio: “A “Festa do Pau da Bandeira” é uma tradição renovada a cada ano pelo povo (...). Resistindo a tudo isto, o povo ainda consegue brilhar por meio dos reisados e das bandas de pífanos. Neste movimento, ao mesmo tempo sacro e profano, manifesta-se a riqueza da cultura popular”.

Essa diversidade cultural, é enraizada em séculos de história e influências diversas, e oferece um vasto campo que pode ser explorado no desenvolvimento de um jogo. Nesse contexto, a criação de um jogo inspirado na cultura regional surge como estratégia de preservação, valorização e difusão do patrimônio imaterial do Cariri.

Compreendendo os jogos em si como elemento essencial da cultura (HUIZINGA, 2012), o projeto ensaia uma metalinguagem ao reencenar elementos da cultura tradicional em uma obra que, uma vez pronta, fará também parte do cenário da

cultura local. O elemento de jogo na cultura, proposto por Huizinga, se torna duplamente presente em Arrudeio. Como consequência de sua narrativa e cenário, o jogo se torna territorializado, abordando a terra de seus próprios criadores, contribuindo para a diversificação de tópicos abordados por jogos.

CONCLUSÃO

Sendo assim, o desenvolvimento de um jogo digital baseado na cultura do Cariri representa uma convergência significativa entre tradição e tecnologia, promovendo a preservação e valorização da cultura local e estimulando o interesse das novas gerações na história e cultura cearense. Ao transformar elementos culturais regionais em algo lúdico, o jogo Arrudeio atua como ferramenta de valorização identitária, além de apoiar a descentralização da produção de jogos no país.

Além disso, o desenvolvimento de um jogo, que não apenas retrata o interior nordestino, mas que também é idealizado por profissionais nascidos e residentes do interior do Ceará, contribui para o enfraquecimento da ideia de uma região supostamente pouco desenvolvida. Apesar do Brasil ter se consolidado, ao longo dos anos anteriores, tornando-se o maior mercado de jogos da América Latina, esse crescimento ainda se concentra majoritariamente nas macrorregiões do país. Segundo a revista *Veja*, o avanço do setor de jogos nos últimos dois anos foi incentivado por editais como a LPG. Ainda assim, o mercado de jogo no estado do Ceará segue em processo de consolidação, especialmente em cidades do interior, onde há escassez de incentivo e visibilidade para produções locais.

Conclui-se, portanto, que iniciativas como essa têm papel fundamental na valorização cultural e valorização de profissionais locais, além de estimular a produção artística e expressão identitária.

REFERÊNCIAS

- SILVA, L. M. **1964-2014: Memórias, Testemunhos e Estado**. Florianópolis: UFSC, 2014.
- ICMBIO. **Plano de manejo: Sumário executivo**. Disponível em: <https://www.gov.br/icmbio/pt-br/assuntos/biodiversidade/unidade-de-conservacao/unidades-de-biomas/caatinga/lista-de-ucs/flona-do-araripe-apodi/plano-de-manejo>. Acesso em: 5 mai 25.
- IBGE. **Região metropolitana do Cariri**. Disponível em: <https://www.cidades.ce.gov.br/regiao-metropolitana-do-cariri/>. Acesso em: 5 mai 2025.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos - principais conceitos**. São Paulo, SP: Blucher, 2012. *E-book*. Disponível em: <https://plataformas.bvirtual.com.br>. Acesso em: 4 mai 2025.
- SEEGMILLER, Don. **Digital Character Painting Using Photoshop CS3**. Hingham: Charles River Media, 2007.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo. Perspectiva, 1938.
- CARIRY, R; SOARES, I. M; SILVA, I. B. M. **Sentidos de devoção: Festa e carregamento em Barbalha**. IPHAN-CE. Fortaleza, 2013.
- G1. **Indústria brasileira de desenvolvimento de games cresceu mais de 600% em oito anos**. Jornal Hoje, 21 mar. 2023. Disponível em: <https://g1.globo.com/jornal-hoje/noticia/2023/03/21/industria-brasileira-de-desenvolvimento-de-games-cresceu-mais-de-600percent-em-oito-anos.ghtml>. Acesso em: 2 mai 2025.
- YAMAKAMI, Leticia. **Indústria de games no Brasil cresceu sete vezes em dez anos**. Veja, 16 ago. 2024. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/economia/industria-de-games-no-brasil-cresceu-sete-vezes-em-dez-anos/>. Acesso em: 3 mai 2025.