

AUTORES: Alysson do Nascimento Teixeira, Henrique Babo Erbs, Matheus Sartori Silva

ORIENTADOR: Emmanuel Moreira da Fraga

ESCOLA TECNICA ESTADUAL REPUBLICA (REDE FAETEC)

Rio de Janeiro - RJ

projetoaoni@gmail.com

INTRODUÇÃO

Aõni é um jogo, em arte pixel, que pretende apresentar, a partir da ótica das criaturas e monstros, a essência dos mitos e lendas que povoam o imaginário folclórico brasileiro. Diferentemente da visão expressa pela série “A Cidade Invisível” da *Netflix* - onde a maior parte dos personagens é apresentada como uma espécie de “entidade-guardiã da natureza” - utiliza-se dos elementos arquetípicos do medo e do terror como o seu principal recurso para a compreensão das histórias e demais elementos do folclore nacional.

Intenta-se com isso, valorizar a diversidade e preservar os elementos da cultura brasileira, estimulando o senso de identidade de seus jogadores e, sobretudo, demonstrar que é viável, pedagógica e comercialmente, o desenvolvimento de um jogo com temática interdisciplinar.

Justifica-se a escolha do referido tema, por entender que a tradição folclórica nacional, com seus representantes lendários e míticos, possui uma riqueza inestimável que em nada deixa a desejar - seja pela complexidade dos elementos descritivos desses seres, seja pela simbologia de suas histórias — as estrangeiras.

O projeto Aõni tem como objetivos:

- Valorizar diversidade e preservar os elementos da cultura brasileira a partir do contato com os mitos e lendas que compõem o folclore nacional;
- Desenvolver o senso de pertencimento e identidade dos jogadores;
- Subverter a lógica das narrativas fantásticas, centradas no herói, a fim de ressignificar o “medo”, trazendo os monstros para um lugar de protagonismo;
- Contribuir para o desenvolvimento de estratégias ativas
- (centradas no aluno) de aprendizagem;
- Aplicar os conhecimentos adquiridos no curso técnico de programação de jogos digitais com vistas ao empreendedorismo;
- “Promover a interdisciplinaridade.

MATERIAIS E MÉTODOS

Todo o processo de pesquisa e desenvolvimento do jogo encontra-se fundamentado na metodologia de engenharia (composta pelas fases de pesquisa, planejamento, prototipagem, testagem e apresentação dos resultados), bem como nos princípios do *Game Design* para a criação, utilizado na planificação dos personagens, regras e dinâmicas do jogo.

Os seus elementos foram pensados e desenvolvidos para a criação de uma lógica subversiva. Procuramos, na medida do possível, fugir dos estereótipos e, especialmente, dos elementos dicotômicos que atribuem o protagonismo ao “herói” e a vilania aos “monstros”.

Como recursos, optou-se pela utilização da Plataforma *Unity* e *C++* - respectivamente como *engine* e linguagem de programação. Do *Aseprite* e *Krita* para os *Assets* e Artes para o Jogo. Do *Trello* e Github para a organização do Projeto e do *Jumbox* e *FL Studio* para as trilhas sonoras e os efeitos sonoros.

O uso de Inteligências artificiais limitou-se à criação das ilustrações para campanha publicitária e artes conceituais.

Os prazos de desenvolvimento e entrega das fases do jogo seguirão o cronograma descrito na documentação apresentada à FECTI.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

À pesquisa e o desenvolvimento de um jogo digital que busca nos mitos e lendas brasileiras a sua fonte exclusiva de inspiração é quase inexistente. Tal fato contradiz o vasto repertório de games com a temática mitológica oriunda dos demais povos antigos do planeta. A indústria do entretenimento utiliza-se, de modo recorrente, da presença de deuses (e monstros) gregos, escandinavos e chineses. Em vistas disso, espera-se uma considerável receptividade em relação ao projeto, face à carência de representatividade dos personagens nacionais no mercado de games.

O projeto Aõni foi apresentado ao público na XXI Semana de Cultura, Ciência e Tecnologia da ETE República, em outubro de 2023, obtendo a primeira colocação na categoria Desenvolvimento de Soluções: inovação. Cerca de 400 pessoas visitaram o estande do projeto e retornaram importantes contribuições para o desenvolvimento das próximas fases de Aõni, além de elogios e palavras de incentivo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em todas as fases do projeto, procurou-se apresentar os monstros e criaturas fantásticas que povoam o imaginário do brasileiro não apenas como meros antagonistas do herói, mas enquanto elementos centrais da narrativa. Essa estratégia metodológica confere ao jogo uma singularidade e originalidade que o distingue dos demais.

Com base nos resultados e discussões apresentados, conclui-se que Aõni pode ser utilizado como ferramenta pedagógica para a introdução dos elementos tradicionais da cultura brasileira nas escolas em atendimento à Lei 11.645/2008.

Além disso, o jogo também pode ser utilizado como ferramenta de entretenimento e lazer, contribuindo para a popularização de elementos da literatura oral, a partir de uma estratégia lúdica com vistas ao desenvolvimento do senso de pertencimento e identidade dos jogadores.

AGRADECIMENTOS

Nossos sinceros agradecimentos à professora Hannah Beatriz Rodrigues Tornatore da Silva pelo apoio e valiosos ensinamentos.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Januária. *Abecedário de personagens do folclore brasileiro*. São Paulo: FTD/SESC, 2017.
- BAUMAN, Zygmunt. *Medo líquido*. Tradução de: Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.
- CASCUDO, L.C. *Geografia dos mitos brasileiros*. São Paulo: Global,

