ÁRIDA: O DESPERTAR DO SERTÃO E A EXPRESSÃO DA CULTURA NORDESTINA ATRAVÉS DOS ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DE UM JOGO DIGITAL

ÁRIDA: BACKLAND'S AWAKENING AND THE NORTHEASTERN CULTURE EXPRESSION THROUGH CONSTITUTIVE ELEMENTS OF DIGITAL GAMES

Bruna Maele Girão Pinheiro[*]
Regina Cláudia Pinheiro[**]
Júlio Araújo[***]

Resumo: Analisamos aqui como os elementos do jogo digital *Árida: o despertar do Sertão* ajudam a construir uma representação da cultura popular nordestina e a expressar a identidade cultural desse povo, compreendendo o jogo como uma atividade que precede e reflete a cultura humana Huizinga (2018). À luz da concepção de cultura popular de Bakhtin (2008, 2010) e Arantes (1990), dos elementos dos jogos digitais propostos por Fardo (2013) e da pedagogia dos multiletramentos Cope e Kalantzis (2000) e Rojo (2012), compreendemos que, no jogo, as manifestações culturais nordestinas aparecem e uma história do Nordeste é contada com objetos do imaginário popular, referenciando as atividades econômicas, a culinária local e o fenômeno da seca. Mais do que mostrar esses objetos e utilizá-los no jogo, observamos que eles ajudam a contar a história do Nordeste, com seus desafios e problemáticas, e a apontar possibilidades de ressignificação dessa cultura.
Palavras-chave: Cultura popular. Jogo digital. Identidade cultural.

Abstract: This study analyzes how a digital game called *Árida: backland's awakening* help to build a Brazilian Northeastern popular cultural representation and to express the Northeastern cultural identity, considering the games as activities that precede and reflect on human culture, Huizinga (2018). Based on the conception of popular culture by Bakhtin (2008; 2010) and Arantes (1990), on elements existent in the digital games Fardo, (2013) and on the conception of Pedagogy of Multiliteracies Cope e Kalantzis (2000) e Rojo (2012), this research states that Northeastern cultural manifestations appear and tell a story of the Northeast region in Brazil through objects that refer to economic activities, regional cuisine, and the drought. Beyond the exhibition of such objects and the composition of the game, this study suggests that these elements narrate about the Northeast region with its challenges and problems, as well as indicate the possibility of resignification of the Northeastern culture.
Keywords: Popular culture. Digital game. Cultural identity.

1 Introdução

As manifestações da cultura popular são eventos que demonstram a grande diversidade de saberes e práticas de que são compostas as comunidades humanas. Ao longo da história da humanidade, essas práticas e esses saberes vêm se reinventando e ganhando novos contornos conforme o passar do tempo. No entanto, muitas vezes, o

[*]Mestranda no Programa Interdisciplinar em História e Letras na Universidade Estadual do Ceará (UECE), E-mail: brunamaele@gmail.com
[**]Doutora em Linguística, Docente na Universidade Estadual do Ceará (UECE), E-mail: regina.pinheiro@uece.br
[***] Doutor em Linguística, Docente na Universidade Federal do Ceará (UFC), Professor e Pesquisador no Programa de Pós-Graduação em Linguística (PPGL) do Departamento de Letras Vernáculas (DLV) da UFC E-mail: araujo@ufc.br

senso comum insiste em relegar a cultura popular à posição de subalterna em relação à cultura denominada erudita e ainda relacioná-la às tradições de outras épocas, como se fosse função dela reconstituir um passado "de ouro". Essas concepções têm pouco a acrescentar às reflexões sobre a importância da cultura popular e como as práticas dessa cultura contribuem com a construção da identidade de um povo, de uma comunidade.

Neste artigo, trabalha-se com a visão de cultura popular que pressupõe a expressão da identidade de um povo, a qual permite, por ser heterogênea, uma diversidade de manifestações e de saberes que, de acordo com Arantes (1990, p. 20), "é festa, é expressão de vida, sonho e liberdade. Vida que recusa identificar-se com as imagens fixas que o espelho 'culto' permite refletir e que grande maioria dos museus cultua". Aqui, cultura e cultura popular são entendidas como um processo amplo, diverso e dinâmico porque fazem parte daquilo que constitui os seres humanos e suas comunidades.

Em se tratando de cultura popular, a região Nordeste é rica de manifestações. Apesar disso, são muitos os discursos de inferiorização dessas expressões, considerando-as como exóticas ou pitorescas. São conhecidos alguns elementos dessa cultura, como a literatura de cordel, a xilogravura, as festas juninas, o forró, o baião; as comidas típicas, tais como farinha de mandioca, baião de dois, carne de sol, etc. Esses e muitos outros elementos estiveram presentes no passado e fazem parte da vida dos nordestinos. Eles têm o poder de representar uma identidade nordestina e, mesmo quando distantes geograficamente dessa região, são uma maneira de reaproximá-los de suas origens. Isso demonstra a capacidade que a cultura popular tem de se reinventar e de se fazer representar até mesmo fora dos ambientes comuns de realização de suas práticas.

Na atualidade, as manifestações da cultura popular nordestina têm aparecido nos meios de comunicação, espaços antes tidos como pertencentes à cultura elitizada, escolarizada, dos saberes acadêmicos, e ganhado um espaço cada vez maior nos ambientes digitais. Com a popularização do uso dos dispositivos digitais, tem se intensificado a presença dos saberes populares, das expressões artísticas vindas das camadas menos escolarizadas da população, e, cada vez mais, o saber acadêmico e o saber popular têm caminhado lado a lado, inclusive no desenvolvimento de jogos digitais. Essas questões são importantes aqui porque a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) sugere o uso das possibilidades das tecnologias digitais nas escolas e afirmam que, nesse espaço, todos devem ser produtores em potencial (BRASIL, 2018). Sendo assim, essas ferramentas são propícias para a divulgação das manifestações culturais populares, que devem ser respeitadas e estudadas nas instituições escolares.

Neste trabalho, ao apresentar o jogo digital *Árida: o despertar do Sertão* e os elementos que o constituem, analisamos como estes ajudam a construir uma representação da cultura popular nordestina e a expressar a identidade cultural dos nordestinos, revelando seus valores, anseios e convicções.

Este trabalho se organiza, portanto, em três seções, excluindo-se a introdução e as considerações finais. Na próxima seção, propomos uma reflexão acerca de como se constitui a cultura popular e, em consequência, a identidade cultural nordestina. No tópico seguinte, discutimos sobre novas formas de representar elementos da cultura popular nordestina, tendo em vista que as tecnologias digitais e seus recursos cooperam para a divulgação e permanência desses elementos. Por fim, na última seção, analisamos como o jogo digital *Árida: o despertar do Sertão* é construído e de que maneira ele

CC BY

aborda os elementos culturais próprios da cultura nordestina a fim de contar a história da região Nordeste e contribuir com a ressignificação desses elementos como definidores da identidade regional do povo nordestino.

2 A cultura popular e a identidade cultural nordestina

"Cultura popular" não é um conceito que encontra uma definição completa nos estudos das Ciências Humanas. Na verdade, essa definição problemática se deve, segundo Arantes (1990, p. 7), à heterogeneidade dos eventos que essa expressão recobre. O autor afirma que a cultura popular remete a um espectro que contempla desde a "negação [...] de que os fatos por ela identificados contenham alguma forma de saber, até o extremo de atribuir-lhes o papel de resistência contra a dominação de classe" (ARANTES, 1990, p. 7). A percepção do termo a partir desses dois pontos extremos é importante porque, a partir disso, é possível compreender que existe todo um *continuum* pelo qual passam diversas construções que permitem ao pesquisador definir, quando for o caso, cultura popular a partir de múltiplos aspectos. Cabe, aqui, pensar cultura popular a partir de duas óticas distintas. A primeira em contraposição com a concepção de "cultura" do senso comum, que a associa aos saberes próprios dos ambientes acadêmicos, hierarquizando e concebendo a cultura popular como inferior a essa cultura dos saberes escolarizados. A segunda relacionada com as questões de tradição, quando se concebe que os elementos da cultura popular resgatam as raízes de um povo.

Considerando que ambas as concepções elencadas anteriormente contêm uma forte carga ideológica, entendemos não ser possível pensar em cultura popular sem considerar esse aspecto. Sobre a primeira visão de cultura popular apresentada, quando em contraste com a "cultura" tida como "saber", "conhecimento" e até mesmo "erudição", o conjunto de saberes que não advêm da academia acaba sendo visto como de menor valor e, portanto, próprio das camadas sociais ditas "incultas". Isso ocorre, ainda segundo Arantes (1990, p. 13), porque existe uma forte tendência à generalização de manifestações e de saberes que são, na verdade, heterogêneos e, então, tudo aquilo que é identificado com o "povo" é visto, na melhor das hipóteses, como pitoresco.

Por outro lado, a segunda visão de cultura popular, que vincula os saberes e as práticas populares à tradição de um povo, também se mostra contraditória na medida em que considera que tais elementos são resíduos culturais de outras épocas e que seu valor está ligado à questão do tempo. É como afirmar que a cultura popular só tem valor porque remete ao passado. Nenhuma dessas concepções, enfim, é capaz de abarcar a complexidade contida nas manifestações da cultura popular. É preciso ter em mente, dessa forma, que não tratamos de manifestações homogêneas e estáveis, mas de múltiplas formas de construir e negociar significados, pois entendemos que se trata de práticas plurais e, por isso mesmo, diversas e não generalizáveis (ARANTES, 1990). Concebemos, portanto, cultura e cultura popular como expressões de liberdade, pois consideram que o ser humano modifica e é modificado pelas múltiplas manifestações culturais com as quais interage.

Isso nos lembra Bakhtin (2010), que, ao tratar da cultura, nos adverte:

> Não se deve (...) imaginar o domínio da cultura como uma entidade espacial qualquer, que possui limites, mas que possui também um território anterior. Não há território interior no domínio cultural: ele está inteiramente situado sobre fronteiras, fronteiras que passam por todo lugar, através de cada momento seu, e a unidade sistemática da

CC BY

> cultura se estende aos átomos da vida cultural, como o sol se reflete em cada gota. Todo ato cultural vive por essência sobre fronteiras: nisso está sua seriedade e importância; abstraído de fronteira, ele perde terreno, torna-se vazio, pretensioso, degenera e morre. (...) É somente nessa sua sistematização concreta, ou seja, no relacionamento e na orientação direta para a unidade de cultura que o fenômeno deixa de ser um mero fato, simplesmente existente, adquire significação, sentido, transforma-se como que numa mônada que reflete tudo em si e que está refletida em tudo. (BAKHTIN, 2010, p. 29).

Bakhtin, portanto, compreende a manifestação cultural a partir de uma polifonia tão ampla quanto heterogênea. Essa perspectiva é relevante para nós porque, quando falamos em multiplicidade de manifestações culturais, materializadas em múltiplas e diferentes linguagens, especialmente relacionando-as ao contexto escolar e às práticas de linguagem que ocorrem nesse ambiente, entendemos que os multiletramentos (COPE; KALANTZIS, 2000) se notabilizam por favorecerem problematizações e ricas reflexões sobre as representações de sujeitos e de sociedades presentes nessas práticas de linguagem.

Assim, tendo em vista que, segundo Rojo (2012), os multiletramentos são responsáveis pela construção de sentido nos textos, compreendemos que o caráter multissemiótico e multicultural dos textos, os quais são produzidos e circulam nas mais diversas plataformas, sobretudo as digitais, permite que o usuário interaja "em vários níveis e com vários interlocutores (interface, ferramentas, outros usuários, textos/discursos, etc.)" (ROJO, 2012, p. 23). Esse aspecto demonstra, desse modo, que a mídia digital tem a capacidade de unificar, sem comprometer as heterogeneidades semióticas, e traduzir outras linguagens.

Na atualidade, muitas das manifestações culturais populares vêm adquirindo novos formatos. Grande parte dessa mudança ocorre por causa da forte influência exercida pelos meios de comunicação e pelos dispositivos digitais, os quais tornam os indivíduos e suas comunidades capazes não só de consumir conteúdos de diversas partes do mundo, como também de produzir conteúdos (inclusive de cunho regional) capazes de chegar a todas as partes do mundo. As transformações sociais, ao mesmo tempo em que são capazes de fazer ressignificar as manifestações culturais regionais, também geram contradições porque incorporam elementos da velha tradição, com forte vínculo no passado, e acrescentam e inventam novas tradições, para vinculá-las ao presente (MORIGI, 2005).

Essas mudanças sociais tão significativas têm impacto direto na construção das identidades culturais dos indivíduos porque, segundo Hall (2006, p. 17), "as sociedades da modernidade tardia são caracterizadas pela 'diferença'; elas são atravessadas por diferentes divisões e antagonismos sociais que produzem uma variedade de diferentes 'posições de sujeito' – isto é, identidade para os indivíduos". Dessa forma, entende-se que o caráter dinâmico e mutável da cultura popular se manifesta nos processos de construção de identidade cultural dos indivíduos, já que esta pode ser entendida como um conjunto de características comuns que definem os grupos e os indivíduos como tais. Ela, portanto, é construída socialmente pelas comunidades de indivíduos através de múltiplos processos discursivos.

Essas mudanças também chegaram às instituições escolares, tendo em vista que, desde a implantação dos Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 2000), as escolas são orientadas a pensar o currículo de forma contextualizada e levando em consideração

CC BY

a realidade dos alunos. Além do mais, com as transformações possibilitadas pelas tecnologias digitais, podemos perceber que as culturas populares e as formas de transmissão dessas manifestações também se modificaram. Sendo assim, a BNCC, outro importante documento oficial, recomenda que as escolas devem evidenciar a aprendizagem, considerando a:

> Construção de uma atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais, aos usos possíveis das diferentes tecnologias e aos conteúdos por elas veiculados, e, também, à fluência no uso da tecnologia digital para expressão de soluções e manifestações culturais de forma contextualizada e crítica. (BRASIL, 2018, p. 474).

Sobre os processos discursivos que ajudam a construir a noção de identidade cultural nordestina, Albuquerque Júnior (2011, p. 88) afirma que o Nordeste "também surge de uma série de práticas discursivas que vão afirmando uma sensibilidade e produzindo um conjunto de saberes de marcado caráter regional". Com isso, entende-se que as práticas discursivas do passado e do presente vão se articulando para construir uma identidade cultural marcadamente regionalista, com a qual os indivíduos se identificam como forma de manter suas memórias e seus traços em comum.

Bakhtin, ao tratar das formas dos ritos e espetáculos em sua obra *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento*, mostra que elas:

> Ofereciam uma visão do mundo, do homem e das relações humanas totalmente diferente, deliberadamente não oficial, exterior à Igreja e ao Estado; pareciam ter construído, ao lado do mundo oficial, *um segundo mundo e uma segunda vida* aos quais os homens da Idade Média pertenciam em maior ou menor proporção, e nos quais eles *viviam* em ocasiões determinadas. Isso criava uma espécie de *dualidade do mundo* e cremos que, sem levá-la em consideração, não se poderia compreender nem a consciência cultural da Idade Média nem a civilização renascentista. (BAKHTIN, 2008, p. 4 [grifos do autor]).

Assim, consideramos que os processos discursivos que levam à constituição de uma identidade cultural nordestina se materializam nas manifestações culturais com temáticas de certo modo folclóricas, que identificam o Nordeste, mas também o cristalizam como espaço do atraso, sobre o qual são tecidas narrativas de denúncia. À luz das palavras de Bakhtin citadas acima, podemos dizer que as narrativas culturais sobre o Nordeste, portanto, parecem ter sido construídas à margem do mundo oficial, de modo a gerar "um segundo mundo e uma segunda vida". Por isso, temas como a seca, o misticismo religioso (e o messianismo), o cangaço, o coronelismo e a miséria são vistos, ainda segundo Albuquerque Júnior (2011, p. 137-138), como manifestações que "revelariam a essência regional", e "a imagem do Nordeste passa a ser pensada sempre a partir da seca e do deserto". O autor reforça ainda que foi a temática da seca a principal responsável pela imagem construída sobre o Nordeste, um lugar em que até mesmo os problemas sociais são causados e/ou intensificados por ela (ALBUQUERQUE JÚNIOR, p. 139).

Esses traços tão marcantes, construídos ao longo do tempo, estão fortemente presentes no jogo digital *Árida*, que é analisado neste artigo. As imagens de seca, de

CC BY

fome e de miséria, lado a lado com a imagem da mulher como protagonista e da diversidade cultural e étnica, são aspectos que fazem desse jogo uma obra complexa e cheia de possibilidades, cujos elementos são também representativos não só da cultura popular nordestina, mas também da identidade cultural dos indivíduos que através dela se expressam.

3 Jogos digitais e a expressão da cultura

Nesta seção, é proposta uma reflexão acerca do potencial dos jogos digitais, de um modo geral, de representar e/ou expressar a cultura de comunidades de indivíduos. Sabe-se que o objeto jogo faz parte da realidade e das vivências de muitas comunidades e é através de jogos que muitos dos aprendizados necessários à vida em sociedade ocorrem. Huizinga (2018) considera que o jogo é uma atividade que pressupõe a liberdade e é, conscientemente, "tomada como 'não séria e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira imensa e total". Para ele, essa atividade está limitada a espaços e tempos específicos, tendo um início e um final, pois possui "um caminho e um sentido próprios" (2018, p. 12), o que faz com que essa atividade exerça um fascínio sobre os jogadores.

Petry (2016, p. 24), por sua vez, conceitua jogo como "uma atividade *com regras*" (grifo do autor). Essas regras, segundo ele, nem sempre estão claras e visíveis para os jogadores logo no início, mas precisam ser descobertas ao longo da experiência de jogo. No caso específico do jogo digital, o autor (2016, p. 25) define que, além de ser uma atividade com regras, adicionam-se a seu conceito outros elementos, como a utilização de uma tela em vídeo digital, o que faz desse objeto cultural um objeto transmídia, uma vez que ele possui a capacidade de "incorporar o todo da cultura humana, deslocando-se entre meios e ressituando-se de muitos modos". Assim, os jogos digitais incorporam diversos elementos que já estavam presentes em outras manifestações culturais (cinema, teatro, literatura, pintura) e os ressignificam através de processos complexos de construção de sentidos, realizados na e pela interação entre jogador e interface (PETRY, 2016, p. 33).

A idealização de jogos digitais obedece a alguns princípios que fazem com que eles funcionem de maneira satisfatória na finalidade para a qual foram criados. Fardo (2013) traz esses princípios de maneira bastante elucidativa e é interessante mencioná-los aqui, já que são esses os elementos que garantem a imersão do jogador e uma experiência de jogo mais fluida e mais interessante. A seguir, enumeramos e detalhamos esses elementos.

O primeiro é a *abstração da realidade*, que consiste na criação de um espaço em que se pode simular uma realidade cujas complexidades são reduzidas. Para essa abstração ocorrer, é necessária a existência, em grande parte dos jogos, de uma *narrativa*, elemento fundamental para gerar engajamento do jogador nos desafios propostos no jogo. Segundo Mendes e Silva (2017, p. 41), "numa narrativa de videogame, o jogador [...] incorpora o papel de um personagem do jogo, ou ele mesmo, enquanto jogador, é chamado a fazer parte da história, influenciando-a a cada decisão que toma". Dessa forma, a narrativa é responsável por conectar os acontecimentos do jogo e possibilita ao jogador se envolver na interatividade proposta por ela.

Todo jogo, segundo o autor, possui *objetivos*, ou seja, o objetivo é a missão a ser cumprida pelo jogador. Além disso, os jogos costumam dividir o grande objetivo em

objetivos menores a serem alcançados ao longo dos desafios propostos e, para isso, as *regras* exercem um papel importante, pois limitam as ações dos jogadores e estabelecem aspectos importantes do jogo para que o objetivo final possa ser conquistado. O *conflito*, por sua vez, é o desafio que precisa ser vencido pelo jogador. A competição ocorre quando os jogadores buscam ter o melhor desempenho possível em relação a si próprios ou em relação a outros jogadores. A cooperação, por sua vez, consiste na colaboração mútua entre jogadores para obtenção conjunta dos objetivos do jogo.

Muitos jogos se organizam na forma de *níveis*, os quais podem se relacionar com o grau de complexidade das tarefas propostas, pois, em muitos jogos, é possível optar pelo modo fácil, médio ou difícil. A cada novo desafio proposto e vencido, o jogador recebe algum tipo de *recompensa*, podendo ser na forma de pontos, vidas ou outros elementos próprios do universo específico do jogo, colaborando na manutenção da motivação do jogador. Outro elemento dos jogos digitais é o feedback, ou seja, uma resposta imediata às ações do jogador, permitindo também a manutenção de seu foco e o planejamento de suas próximas ações para, se necessário, repensar suas estratégias.

No jogo digital, segundo Petry (2016, p. 25), os elementos acima, juntamente com a tomada de decisões, são também constituintes da vida humana em geral. Assim como outros objetos que integram a vida em sociedade, o jogo digital também constitui um objeto cultural. De acordo com o autor (2016, p. 25), sua construção está inserida no "conjunto das regras que delimitam o conjunto dos objetos na cultura". Desse modo, ainda que de forma não intencional, os jogos digitais integram a história dos objetos do Ocidente e, ao serem acionados, acionam também aspectos culturais que a eles são subjacentes.

Por sua crescente utilização, principalmente por parte de crianças e jovens, os jogos digitais têm sido utilizados como recurso didático e seus benefícios já são comprovados em pesquisas científicas (PINHEIRO; LIMA; ARAÚJO, 2020; ARAÚJO; RIBEIRO; SANTOS, 2012). Acreditamos, portanto, que esses recursos podem contribuir com a aprendizagem em diversos conteúdos escolares. Sendo assim, o jogo digital *Árida: o despertar do Sertão,* que retrata a cultura nordestina e é objeto de análise deste artigo, poderá ser explorado em diversas disciplinas, tais como Língua Portuguesa, História, etc. No caso da Língua Portuguesa, a narrativa escolhida poderia ser discutida sob diversos aspectos, tais como a abordagem dos versos de cordel com que o jogo se inicia ou uma proposta de retextualização da história de Cícera e de seu avô, sintetizando-a e prevendo como seria sua chegada ao povoado de Canudos. Outra possibilidade seria relacionar a construção do jogo às obras literárias que abordam a temática da seca, como *Vidas Secas* e *Os Sertões*. Em História, por meio do jogo, é possível, por exemplo, abordar os aspectos sociais e políticos do período da Primeira República no Brasil, propondo uma reflexão sobre a origem e as causas dos movimentos populares nesse período. É possível ainda discutir questões como religiosidade, fome e miséria, problemáticas relevantes ainda na atualidade.

Considerando que os elementos constitutivos dos jogos digitais contribuem para a criação de um ambiente de completa imersão, entendemos que eles se articulam para despertar no jogador emoções e comportamentos, acionando a capacidade imaginativa, o que potencializa, segundo Petry (2016, p. 35), a criação de uma "realidade encapsulada". Dessa forma, a análise que fazemos neste trabalho leva em consideração a forma como eles agem para aprimorar a experiência de jogo. Desses, o elemento *narrativa* tem especial importância, uma vez que, para o autor, está relacionado com a

CC BY

capacidade do jogo de contar histórias. De acordo com o autor, essa característica adiciona mais uma possibilidade que o diferencia ainda mais de outras manifestações culturais anteriores aos jogos digitais: a interatividade. O jogador, podendo representar papéis, participa da construção da narrativa, envolvendo-se nela como agente direto. Assim, as narrativas oferecem ao jogador uma experiência estética mais rica, permitindo a ele vivenciar situações novas impossíveis de outro modo. Esse elemento, como se verá mais adiante, é o que mais contém as referências à identidade cultural nordestina e à cultura popular.

4 O game *Árida*: como os elementos da cultura popular nordestina se articulam para contar a história do Nordeste

O game *Árida: o despertar do Sertão* é um jogo do gênero *survival*[1] produzido pela Aoca Game Lab, um estúdio de desenvolvimento de games localizado em Salvador, Bahia, e vinculado ao Centro de Pesquisa e Desenvolvimento de Comunidades Virtuais da Universidade Estadual da Bahia (UNEB). O jogo analisado neste artigo foi lançado em agosto de 2019 e o primeiro capítulo da história da personagem Cícera, "O despertar do Sertão", encontra-se disponível para compra na plataforma Steam.

O jogo está ambientado no sertão baiano, no ano de 1896, e conta a história de Cícera, uma garota de 15 anos que mora com o avô, Tião, e cujos pais partiram, já há algum tempo, em direção ao povoado de Canudos, fugindo da grande seca que assolava o sertão nordestino. A seca se intensificou e, nesse ambiente, que se apresenta como inóspito, a personagem deverá cumprir missões para que possa também partir, junto com seu avô, para a promissora terra de Canudos. Assim se inicia a primeira fase do jogo (o despertar do Sertão) com a apresentação, através de versos de cordel, da personagem Cícera e, ao fundo, nas imagens que se desenham, é possível visualizar o contraste entre as linhas escuras do contorno e o plano de fundo, em cor de terra. A Fig. 1 mostra a apresentação da personagem:

[1] *Survival games* são jogos em que o personagem é desafiado a coletar recursos como água, comida, armas e ferramentas, e a encontrar abrigo para se proteger dos perigos no cenário. O jogador precisa cumprir as missões das quais depende sua sobrevivência no cenário do jogo.

Figura 1 - Introdução do jogo



Fonte: Jogo *Árida: o despertar do Sertão.*

O jogo é construído em primeira pessoa e, portanto, o jogador controla cada uma das ações executadas por Cícera. Esse fator é decisivo para que aconteça a abstração da realidade (FARDO, 2013) e o jogador passe, efetivamente, a fazer parte da história. Logo nas primeiras cenas do jogo, Cícera já menciona que vai correr para encontrar o avô, que deve estar "aperreado". Durante a conversa com o avô, surgem as primeiras missões da menina, que devem ser executadas pelo jogador. Os objetivos do jogo (FARDO, 2013) são apresentados a cada nova interação de Cícera com outros personagens. O primeiro objetivo é encontrar água em cacimbas fechadas, que são sinalizadas no cenário do jogo por árvores de folhas amarelas, as caraibeiras. Para que os objetivos sejam atingidos, a personagem necessita de ferramentas, que podem ser consideradas recompensas (FARDO, 2013), as quais ela vai conquistando conforme avança no jogo. O *vô* Tião entrega à neta sua primeira ferramenta, a enxada, que lhe será útil quando precisar procurar por água. A segunda missão é encontrar alguma comida.

A interface do jogo é composta por alguns elementos que avisam o jogador sobre o estado de Cícera. São mostrados marcadores de comida, água e ainda um terceiro em forma de sol, localizado no centro da parte superior da tela, que sinaliza, através das cores verde, amarelo e vermelho, o nível de aridez do local por onde a personagem está passando. Quanto mais alto esse nível, mais rápido os marcadores de comida e água se aproximam de zero e a personagem corre risco de não sobreviver. Durante a experiência de jogo, aparecem também indicações dos comandos que devem ser executados pelo jogador e ainda pequenos textos explicativos sobre os itens encontrados pelo caminho. Esses são os feedbacks presentes no jogo, os quais, segundo Fardo (2013), permitem que o jogador compreenda melhor suas ações e, se necessário, repense sua estratégia no jogo.

CC BY

Figura 2 - Interface do jogo *Árida*



Fonte: Jogo *Árida: o despertar do Sertão.*

Na produção cultural, o fenômeno da seca é visto como causador de separações familiares abruptas, destruindo as relações sociais no sertão. Dessa forma, ela é responsabilizada pelo surgimento de toda sorte de problemas sociais e ainda por seu agravamento (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2011). Nesse contexto, observamos que a temática da seca está presente e chega a ser mais que o ambiente do jogo, mas uma personagem que interfere nas ações de Cícera e que pode ser considerada a principal oponente da menina e o maior desafio a ser vencido. A relação com a seca e seus desdobramentos consiste, portanto, no conflito presente no jogo (FARDO, 2013).

A narrativa presente no game se constrói a partir da relação da personagem com elementos que estão presentes nos discursos sobre o sertão. Toda a construção visual, sonora e textual do jogo demonstra que as múltiplas linguagens se entrelaçam para fazer sentido. Desse modo, "quando estudamos o homem, procuramos e encontramos signos por toda parte e nos empenhamos em interpretar seu significado" (BAKHTIN, 2006, p. 319). Vemos, através da constituição física dos personagens, dos objetos que compõem os cenários, da música tocada ao fundo, das cores e layouts escolhidos, que existe um forte apelo à multiculturalidade, à construção de uma visão que busca, igualmente, revelar os problemas sociais da época na qual o jogo está ambientado e apresentar a tradição cultural nordestina, valorizando-a. Segundo Cope e Kalantzis (2000, p. 15), "somente lidando autenticamente com a diversidade em um sentido estrutural e histórico é que podemos criar um domínio público novo, vigoroso, equitativo".[2] Nesse sentido, vemos o potencial para seu uso pedagógico sob o conceito de *multiletramentos*, os quais se manifestam no jogo ajudando o jogador a construir sentidos através da experiência de imersão.

Em sua jornada, a menina precisa recolher diversos tipos de recursos, como ovos de joão-de-barro, umbu, jerimum, mandacaru, coroa-de-frade, milho, etc. Esses recursos podem ser combinados em receitas que fornecem alimentação à personagem. Outros recursos de alimentação, como farinha de mandioca ou rapadura estão disponíveis em

[2] "Only by dealing authentically with diversity in a structural and historical sense can we create a new, vigorous, and equitable public realm." (COPE; KALANTZIS, 2000, p. 15, tradução nossa),

caçuás (cestos de palha ou vime com alças) espalhados pelo cenário. Esse elemento, no jogo, é o responsável por estabelecer as regras (FARDO, 2013), pois tornam-se necessárias ferramentas específicas para realizar ações ou manipular determinadas partes do cenário. Assim, as restrições impostas por ele orientam o jogador e o guiam na conquista dos objetivos.

Além da água, os recursos que garantem a sobrevivência de Cícera são alimentos apresentados como comuns na realidade de convivência com o semiárido do contexto histórico que aparece no jogo. Cada vez que a personagem encontra um ingrediente alimentício, o jogo apresenta exemplos de receitas que podem ser preparadas a partir dele. Os alimentos à base de mandacaru e coroa-de-frade aparecem como uma demonstração da resistência do sertanejo e até mesmo de sua criatividade ao criar comidas saborosas mesmo num cenário de profunda escassez. A rapadura e a farinha de mandioca também são alimentos que podem ser combinados com outros na criação de pratos que são conhecidos representantes da culinária regional nordestina, como o pé de moleque e a paçoca. Podemos visualizar, na Fig. 4, como esses elementos são apresentados na aba *cozinhar*, em que aparecem as receitas desbloqueadas, que são outro tipo de recompensa (FARDO, 2013) oferecida ao jogador:

Figura 3 - Receitas desbloqueadas



Fonte: Jogo *Árida: o despertar do Sertão.*

Caminhando pelo cenário do jogo, estão espalhadas também canastras (baús), escondidas em locais estratégicos. Elas estão lacradas com cordas que devem ser rompidas com o uso de um facão, ferramenta que é dada após a conquista do primeiro objetivo. Em seu interior, encontramos itens colecionáveis que contam um pouco da história e da cultura da região Nordeste do Brasil. A seguir, é possível ver alguns exemplos desses colecionáveis e o que é dito sobre eles quando são encontrados no jogo.

CC BY

Figura 4 - Itens colecionáveis encontrados nas canastras



Fonte: Elaborado pela autora.

A narrativa no jogo se desenrola ainda mais quando a personagem encontra as canastras. Os objetos encontrados nelas são, ao mesmo tempo, resíduos de uma época que passou e registros de uma atualidade (o ano de 1896, em que o jogo está ambientado) completamente injusta e desigual. Objetos como o caixote de feira e o bode de barro contam um pouco sobre a agricultura e a pecuária (especificamente a caprinocultura), atividades econômicas presentes na região Nordeste no contexto histórico mencionado. Através do cantil furado, o jogo retoma a problemática da busca constante por água potável, reforçando o discurso sobre a seca e a miséria. Os jornais velhos mostram uma realidade também de desigualdade de gênero e, nesse sentido, o jogo aponta novos caminhos ao propor uma representatividade do gênero feminino elegendo uma garota de 15 anos como protagonista. Isso revela que o jogo *Árida* busca não só descrever, com base nos estereótipos tão comuns nas produções culturais

brasileiras que elegem o Nordeste como temática, mas, sobretudo, apontar novas possibilidades para a cultura nordestina e novas formas de representar essa região.

5 Considerações finais

Neste trabalho, foi proposta uma reflexão sobre a questão da complexidade de conceituação e de compreensão do termo *cultura popular*. Foram analisadas duas concepções desse termo, tendo em mente que, na realidade, as visões sobre ele são amplas, complexas e contraditórias.

Outro aspecto investigado aqui foi o de que as manifestações culturais populares são representativas da identidade cultural nordestina. Observou-se que, na atualidade, essas manifestações adquirem novos significados e, por serem dinâmicas e fazerem parte de uma realidade mais ampla, vão se reinventando. Parte dessa reinvenção também está ligada aos dispositivos digitais, que já possibilitam uma maior divulgação de múltiplas manifestações culturais e proporcionam não só o consumo de conteúdos externos, mas também a criação de produtos que divulguem a cultura regional nordestina. Assim, relacionando os jogos digitais ao conceito de *multiletramentos*, discutimos as possibilidades de uso pedagógico desse jogo, com a finalidade de enriquecer o aprendizado de estudantes em aulas de diversas disciplinas, em especial Língua Portuguesa e História.

Por fim e como objetivo principal deste artigo, foi analisado o jogo *Árida: o despertar do Sertão*, desenvolvido por estudantes vinculados à Universidade Estadual da Bahia, o qual busca apresentar ao mundo o sertão brasileiro com seus contrastes, suas belezas e suas problemáticas antigas e atuais. Nele, podemos encontrar variadas referências a elementos característicos das manifestações culturais tipicamente nordestinas, em especial as referências às atividades econômicas (agricultura e pecuária de subsistência); à culinária local, muitas vezes, reflexo da convivência com a escassez de recursos; e ainda ao próprio fenômeno da seca, que parece ser o fato desencadeador de toda a história que é contada em Árida. O jogo, que se passa no ano de 1896, faz referência ao arraial de Canudos, povoado que chegou a ser visto como uma terra mítica e abençoada aonde a seca não chegava.

A seca, aliás, é uma recorrente temática presente em muitas obras que abordam o Nordeste. Ela está presente e é responsabilizada por muitas das mazelas vivenciadas pelos habitantes do sertão. No jogo, ela atua como uma personagem que se opõe à protagonista, desafiando-a. Cícera deve sobreviver à seca lançando mão de recursos que ela deve encontrar em sua jornada. Esses recursos são nada menos que ferramentas de trabalho, água, comida e objetos que contam a história e explicam o sertão.

Referências

ALBUQUERQUE JR., D. M. *A invenção do Nordeste e outras artes*. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

ARANTES, A. A. *O que é cultura popular*. São Paulo: Brasiliense, 1990.

ARAÚJO, N. M. S.; RIBEIRO, F. R.; SANTOS, S. F. Jogos pedagógicos e responsividade: ludicidade, compreensão leitora e aprendizagem. *Revista Bakhtiniana*. São Paulo, v. 7, n. 1, jan./jun. 2012, p. 4-23.

BAKHTIN, Mikhail. *Questões de literatura e de estética*: a teoria do romance. São Paulo: Hucitec, 2010.

BAKHTIN, Mikhail. *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento*: o contexto de François Rabelais. Tradução Yara Frateschi Vieira. São Paulo: Hucitec; Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2008.

BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. Tradução Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular*: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018.

BRASIL. *Parâmetros Curriculares Nacionais*: Linguagens, Códigos e suas Tecnologias, Brasília: MEC, 2000.

COPE, B.; KALANTZIS, M. (eds.). *Multiliteracies* – Literacy Learning and the design of social futures. New York: Routledge, 2000.

COUTINHO, I. J.; ALVES, L. R. G. Avaliação de jogos digitais com finalidade educativa: contribuição aos professores. *HIPERTEXTUS, Revista Digital*. Recife. v. 15.p. 1-22. out. 2016. Disponível em: http://www.hipertextus.net/volume15/vol15artigo11.pdf. Acesso em: 30 nov. 2019.

CUNHA, E. *Os sertões*. São Paulo: Abril Cultural, 1982.

FARDO, M. A gamificação como método: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Caxias do Sul, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2013. Disponível em: https://repositorio.ucs.br/handle/11338/457. Acesso em: 5 dez. 2019.

HALL, S. *A identidade cultural na pós-modernidade*. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HUIZINGA, J. *Homo ludens*. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2018.

MORIGI, V. J. Mídia, identidade cultural nordestina: festa junina como expressão. *Intexto*, n. 12, p. 76-89. Porto Alegre: UFRGS, 2005. Disponível em: https://www.seer.ufrgs.br/intexto/article/view/4192. Acesso em: 5 dez. 2019.

PINHEIRO, R. C.; LIMA, F. A.; ARAÚJO, J. Jogos digitais como motivação para o desenvolvimento da leitura. *Diacrítica*, v. 34, n. 1, p. 173-198, 2020. Disponível em: http://diacritica.ilch.uminho.pt/index.php/dia/article/view/349. Acesso em: 12 maio 2020.

PETRY, L. C. O conceito ontológico de jogo. *In*: ALVES, L.; COUTINHO, I. J. *Jogos digitais e aprendizagem*: fundamentos para uma prática baseada em evidências. Campinas: Papirus, 2016.

RAMOS, G. *Vidas Secas*. São Paulo: Record Editora, 1983.

ROJO, R.; MOURA, E. *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

Recebido em 20 de março de 2020

Aceito em 16 de junho de 2020