

Incorporando o Sagrado Brasileiro em Jogos Digitais

Marcos Wendell S. de O. Santos¹Igor R. dos Santos²

Larissa C. A. Dias

Maurício A. Dias^{1*}¹ICMC - USP - São Carlos - Brasil²IF - USP - São Carlos - Brasil

Resumo

A indústria de jogos digitais apresenta um crescimento notável nos últimos anos. Devido ao grande alcance dos jogos digitais foi possível entendê-los como novas ferramentas para diversas atividades como por exemplo atividades físicas em jogos que utilizam dispositivos, atividades didáticas em jogos para crianças, atividades educacionais considerando a gamificação e também difusão de qualquer tipo de conhecimento utilizando temáticas, enredos e personagens. O problema atualmente é que o Brasil possui diversas fontes culturais muito ricas que são sub-utilizadas em jogos digitais, fazendo com que os jogos de temáticas de outros países e regiões ganhem importância sobre a nossa cultura. O objetivo deste trabalho é analisar como os jogos que abordam o tema de mitologia e religião são construídos juntamente com o nível de interesse que despertam e, baseando-se nessas informações, apresentar a rica cultura da Umbanda que é uma religião genuinamente brasileira e possui todos os elementos necessários para gerar jogos digitais que nada têm a perder para os jogos disponíveis no mercado. A análise deste cenário indica que os elementos presentes na Umbanda são uma fonte interessante de ideias para jogos digitais de diversos gêneros.

Keywords: Umbanda, Jogos Digitais, Religião.

1 Introdução

A indústria de jogos digitais está em franco crescimento, tendo gerado uma receita de mais de 100 bilhões de dólares em 2017¹ sendo que deste valor 46 bilhões são gerados por jogos para computadores pessoais e consoles. Uma tendência nesta indústria são as lojas de jogos virtuais já que as mídias físicas tendem a não existirem mais entre 5 e 20 anos². Este cenário indica que um número maior de pessoas está comprando jogos e isso pode ser também um reflexo da facilidade de se adquirir os jogos sem a necessidade de obter a mídia física. A característica atual do mercado de jogos digitais com sua diversidade de títulos, ferramentas de desenvolvimento e plataformas promoveu a consagração de jogos digitais como artefatos culturais, ou seja, objetos carregando uma significação cultural e estética mais ampla do que meramente uma forma de entretenimento[11]. Este status atingido pelos jogos digitais por um lado indica uma responsabilidade dos desenvolvedores que precisam de cuidado redobrado com a escolha dos temas dos jogos, a jogabilidade, os objetivos, dentre outras características que irão influenciar diretamente um número considerável de usuários. Por outro lado os jogos também servem como ferramenta importante de difusão dos temas escolhidos.

*e-mail: macdias@icmc.usp.br

¹<https://goo.gl/VZ7fLc>

²<https://goo.gl/W2wJg7>

O mercado brasileiro de jogos digitais também segue a tendência mundial. O Brasil já é o quarto mercado consumidor de jogos digitais do mundo³ faturando no total 1,3 bilhões de reais em 2017⁴. As empresas de desenvolvimento concentram-se, em sua maioria, nas regiões sul e sudeste e o foco são jogos de entretenimento e educacionais. Segundo pesquisa do BNDES, o maior problema desta indústria é a dependência de recursos próprios para se manter. Atualmente, o país possui diversas empresas de desenvolvimento de jogos (338 mapeadas⁵) que estão apresentando resultados satisfatórios colocando o Brasil na 13ª colocação mundial do ranking de receitas do setor⁶. Existem três principais associações que auxiliam as empresas e o mercado nacional de jogos, são elas: ABrGames, AciGames e Softex[5]. Estas informações comprovam que o mercado de jogos digitais no Brasil é forte, estruturado e abrangente justificando tanto as pesquisas quanto o investimento no setor.

Considerando os jogos mais vendidos no mundo, é possível analisar alguns pontos importantes. Os jogos mais vendidos sem qualquer especificação⁷ são basicamente estratégia, puzzles, aventura, RPG, ação, esporte, corrida, guerra e tiro (seja em primeira pessoa, terceira pessoa, etc). Esta análise sugere que uma oportunidade de disseminação de conhecimento está sendo pouco explorada no desenvolvimento dos jogos preferidos pelo público. Apesar desta questão ser evidente, ao analisar os jogos mais vendidos agrupados por franquias⁸ é possível encontrar resultados interessantes. Além dos estilos já citados acima, a lista possui vários jogos que tratam temas de guerra com base em fatos reais (como por exemplo Battlefield, Medal of Honor, Call of Duty), jogos que incorporam fatos reais a histórias fantasiosas (Assassin's Creed), jogos de aventura que incorporam elementos históricos de civilizações (Civilization e Age of Empires). Um tema que não aparece com frequência é o tema religioso representado pela franquia God of War (Mitologia). Este fato indica que as pessoas tendem a comprar jogos que possuem histórias inventadas pelos criadores dos jogos sem relação alguma com a realidade ou jogos cuja realidade está inserida em um contexto violento de guerra.

A criação de temas para jogos pode ter relação com a não existência de algum tema sugestivo para o desenvolvimento de jogos, com a falta de conhecimento por parte dos desenvolvedores dos possíveis temas interessantes para os jogos ou ainda com a falta de motivação em tornar interessantes temas já existentes. Um exemplo de jogo que transformou as lendas populares é o Guerreiros Folclóricos⁹. Neste jogo uma versão mais robusta das lendas nacionais é proposta tornando-as mais atrativas para um universo gamer. Outro caso que merece atenção é o jogo Souls Guides¹⁰, um puzzle

³<http://www.sebraemercados.com.br/jogos-digitais-panorama-atual-da-industria/>

⁴<https://goo.gl/V8Ee3u>

⁵<http://mapadaindustriadejogos.com.br/>

⁶<https://goo.gl/AH9CBU>

⁷https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_video_games

⁸https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_video_game_franchises

⁹<https://goo.gl/5ALTnF>

¹⁰<https://goo.gl/3nW7cC>

que incorpora as informações da religião brasileira Umbanda em seu enredo, porém o tema principal do jogo é estratégia e não a questão do conhecimento sobre a religião.

Considerando o cenário apresentado e os problemas apontados, este trabalho de pesquisa tem como objetivos aprofundar o estudo de jogos com temas religiosos e analisar a Umbanda como um possível tema para um jogo, baseando-se em sua história e suas características. A análise mostra que existe na Umbanda um conteúdo vasto que poderia ser trabalhado de diversas maneiras por vários estilos de jogos. Este artigo está dividido da seguinte maneira: a seção 2 apresenta uma análise dos jogos digitais com temas relacionados a religião, em seguida a seção 3 apresenta os conceitos básicos da Umbanda necessários para o entendimento da análise proposta na seção 4. As conclusões são apresentadas na seção 5 seguidas pela bibliografia.

2 Análise Técnica de Jogos

Para o completo entendimento do objetivo deste trabalho se faz necessária uma primeira análise dos jogos que já estão no mercado que tenham o tema em comum com o jogo a ser proposto. O objetivo desta avaliação é coletar o nível de sucesso alcançado na incorporação do tema religioso nos jogos, analisando o sucesso que fazem entre seus consumidores e o impacto causado no mercado por seu lançamento e seu amadurecimento. Uma pesquisa básica inicial demonstra que os jogos, em grande parte, se valem de representações e/ou arquétipos do sagrado no desenvolvimento dos seus projetos[6]. Poucos são os jogos que trabalham explicitamente os elementos do imagético religioso/mitológico na construção de sua história e são esses os jogos de maior interesse para a elaboração deste artigo. Em uma pesquisa entre os melhores jogos em diferentes rankings foram selecionados os seguintes jogos para a análise neste artigo: *God of War*¹¹ e *Guerreiros Folclóricos*¹².

2.1 God of War

A história de *God of War*[2], em seus três primeiros jogos, baseia-se na mitologia grega, trabalhando dentro das concepções espartanas do modo de vida, ou seja, uma sociedade que treinava seu povo para a guerra, com forte apelo à violência e à força. Dentro desse cenário, encontra-se o personagem principal da trama, Kratos, general espartano temido e imbatível, que acaba estabelecendo um pacto com Ares, o Deus da Guerra, para obter a vitória em um de seus embates. Devido ao pacto, Kratos acaba cego pela violência e pela destruição, terminando por assassinar sua esposa e filha em um ataque de fúria. Após a morte daqueles que ele amava, Kratos decide parar de seguir Ares e torna-se o Fantasma de Esparta, servindo aos demais deuses do Olimpo.

No mais recente jogo da franquia, Kratos retorna à história vivendo nas florestas de Midgard, terras nórdicas, com sua nova esposa, Faye, e filho, Atreus. Essa mudança de ambientação também reflete uma mudança na temática do jogo que passa a explorar os contos e mitologia nórdica. A jornada começa após a morte da mulher de Kratos, ele e seu filho embarcam em uma jornada para espalhar as cinzas de Faye pelo pico mais alto dos nove reinos nórdicos. Durante a viagem, Kratos acaba revelando seu passado à Atreus, que começa a se desentender com o pai. No final do jogo, pai e filho se reconciliam e obtêm êxito em lançar as cinzas de Faye pela montanha.

O problema que pode ser visto na franquia *God of War* é que houve uma preocupação grande dos desenvolvedores

com a jogabilidade e como sucesso comercial do jogo em detrimento a fidelidade com relação a mitologia que é base para todo o jogo. Este é um problema já que os jogadores que desconhecem a mitologia e tomam por base o que é apresentado no jogo constroem o conhecimento de forma errada, modificando muitas vezes os papéis dos personagens envolvidos no jogo.

2.2 Guerreiros Folclóricos

Guerreiros Folclóricos apresenta relevância por se tratar um projeto brasileiro que aparenta em uma primeira análise possuir objetivos equivalentes aos propostos neste artigo: difundir parte da cultura nacional para o grande público e utilizar os jogos eletrônicos como meio para efetivar essa difusão. A grande questão neste jogo é que algumas lendas estão sendo tratadas como inimigas, assim como a mitologia que é abordada em *God of War*. O Saci possui, segundo a descrição do jogo por seus criadores¹³, um exército zumbi. O zumbi é um morto-vivo e aparece inicialmente no vodu haitiano¹⁴, a lenda brasileira relacionada a ele (fracamente descrita na página do jogo) é o corpo-seco, um sujeito tão mal que nem Deus e nem o Diabo o aceitaram após sua morte, a própria terra da cova também o rejeitou e ele passou a vagar por ai, nem morto, nem vivo. Sendo assim, trata-se de um jogo apenas baseado no folclore brasileiro que, ao invés de disseminar a cultura de forma correta, pode distorcê-la.

2.3 Histórico no Congresso SBGames

Os jogos apresentados acima foram escolhidos por serem jogos reconhecidos nacionalmente e internacionalmente. Entretanto, não seria saudável para o objetivo deste trabalho deixar de abordar os artigos que trataram do assunto no congresso SBGames. Foram realizadas pesquisas em artigos desde a primeira edição do congresso, porém não são todas as edições que possuem os anais disponíveis para consulta online, prejudicando de certa forma a completude desta parte do referencial teórico. Os artigos relacionados serão, então, apresentados a seguir de forma cronológica.

Com tema diretamente relacionado a este trabalho, o jogo *Jornada da Criação* é apresentado no artigo de Brito et. Al.[1]. Este artigo apresenta um jogo que tem por objetivo ajudar na disseminação da cultura afro-brasileira contando as histórias dos orixás de forma lúdica e divertida. O jogo foi desenvolvido em HTML5 com justificativa de ser multiplataforma. O foco da análise apresentada no artigo foi a necessidade de realização de jogos como veículos de disseminação cultural, neste caso deixando de buscar o objetivo principal do trabalho que é disseminar a cultura afro-brasileira. Apesar de um número expressivo de jogadores, os resultados impressionam pois 41% deles disseram que não aprenderam nada com o jogo. As outras perguntas que avaliam apenas a interface e jogabilidade não demonstram mais nada sobre o objetivo principal do trabalho que era disseminar a cultura afro-brasileira. Os autores concluem que atingiram o objetivo proposto com o jogo, porém isso é questionável baseando nos dados apresentados.

No ano seguinte, foi apresentado um artigo com o jogo *Histórias da Criação*[9] da mesma empresa que, segundo os autores, é uma evolução do trabalho anterior[1]. Assim como no primeiro artigo, os autores não se preocupam em apresentar as lendas que, reescritas em seu projeto social, foram utilizadas nos jogos. Os resultados do questionário apresentam uma semelhança notável com o que foi apresentado no trabalho anterior[1] e, novamente, é possível perceber que apre-

¹¹ <https://godofwar.playstation.com/>

¹² <http://unique.art.br/gf/>

¹³ https://www.youtube.com/watch?time_continue=65&v=6pdVFGgEF8tU

¹⁴ <http://www.dicionariodoaurelio.com/dicionario.php?P=Zumbi>

ximadamente os mesmos 41% dos jogadores não aprenderam nada com os jogos. Portanto é possível concluir que foi uma boa iniciativa, porém falha já que no primeiro trabalho[1] foi aplicado o questionário e seu resultado foi utilizado para evoluir os jogos no segundo trabalho. Os jogos do segundo trabalho não melhoraram em nada a questão do aprendizado sobre cultura afro-brasileira que é seu objetivo principal.

Ao analisar os trabalhos apresentados é possível perceber diversas tentativas de mudar a história original dos mitos e textos antigos para que sejam mais adequadas ao contexto do jogos. Isso se torna um problema atualmente devido ao fato de que os jogos digitais estão atingindo um grande número de pessoas que não conhecem as histórias originais sendo que o jogo acaba por disseminar uma informação distorcida que muitas vezes é prejudicial às lendas e mitos envolvidos nos jogos. Outro problema é a falta de partes do jogo que ensinam o assunto abordado com base em textos reconhecidos.

3 Orixás e Umbanda

A Umbanda se originou do espiritismo kardecista, que não aceita a presença de espíritos/guias negros e índios por considerá-los inferiores, carregando também heranças xamânicas e africanas, porém sem a realização de sacrifícios de animais. Na Umbanda são preservados o desenvolvimento e incorporação mediúnic (transe), ritos e danças do candomblé, pontos cantados e batidas de atabaques, uso de pedras, sementes e ervas, uso da natureza, sincretismo de santos católicos, entre outros; a religião realiza curas, limpezas, proteções e aconselhamentos. A Umbanda chega ao estado de São Paulo na década de 1930, período em que a capital estava recebendo uma alta quantidade de imigrantes nordestinos, sobretudo baianos e pernambucanos. Já na década de 1950 a umbanda torna-se mais popular na capital. “A umbanda era a religião dos caboclos, boiadeiros, pretos-velhos, ciganos, exus, pombogiras, marinheiros, crianças. Perdidos e abandonados na vida, marginais no além, mas todos eles com uma mesma tarefa religiosa e mágica que lhes foi dada pela religião de uma sociedade fundada na máxima heterogeneidade social: trabalhar pela felicidade do homem sofredor”[8].

Na África, eram cultuados mais de 400 orixás, no Brasil são cultuados diferentes números dependendo do terreiro de umbanda. No caso da Umbanda considerada neste trabalho são cultuados 10 orixás. Outra alteração foi o sincretismo dos orixás com alguns santos católicos que, além de algumas aproximações de características externas ou de história de vida, auxiliaram os negros a despistarem os brancos e, assim, possibilitaram a conservação de suas culturas africanas e religiosas. Esse fato foi e pode ser encarado como resistência cultural e até política que, aos olhos dos senhores, parecia ser uma louvação aos santos, mas na verdade era a continuação da fé africana e louvor aos orixás, além de possibilitar a reunião de espaços de resistência à escravidão[10].

O Exu dentro de algumas vertentes umbandistas não é considerado um orixá, mas pelos iorubás, sim. Ele é um orixá que pode ser bom ou ruim, pois assim como ele dá, ele também pode tirar e punir. É o orixá mais próximo e mais semelhante aos seres humanos, quem executa a lei de causa e efeito, além de suas consequências. O Exu é justo, grosseiro, astuto, guardião e quem faz a ligação entre os homens e os outros orixás. Nada é realizado sem o Exu e sem nada a ele ser ofertado. As oferendas a Exu normalmente são feitas em encruzilhadas, ao ar livre, na porta de casa ou em pequenas choupanas isoladas. No rito jeje, a pombo gira pode ser considerada o elemento feminino do Exu, mas não uma orixá.

Ogum é um deus guerreiro, feiticeiro, dominador do fogo,

do ferro e dos metais, é quem abre os caminhos, antes de qualquer atividade, para os orixás. Ogum no Brasil é representado pela espada, pá e enxada, e associado a Santo Antônio, em algumas regiões, e a São Jorge, em outras. Oxóssi é o deus protetor dos caçadores e das matas, é sincretizado no Brasil de acordo com a região do país: na Bahia é São Jorge e no Rio de Janeiro, São Sebastião. Xangô foi mantido no Brasil de forma bastante semelhante da África. É um deus rei viril, violento e justo, o deus dos trovões e das pedras de raio. É sincretizado com São Jerônimo, São Pedro ou São João Batista, dependendo do terreiro. Iansã é a deusa dos ventos, raios e tempestades. Ligada ao culto aos mortos, permitindo que eles voltassem a terra para visitar seus descendentes. É sincretizada com Santa Bárbara.

Oxum é a deusa da fertilidade, no Brasil é a deusa dos rios, das águas doces, cachoeiras e lagos. É sincretizada com Nossa Senhora Aparecida ou Nossa Senhora da Conceição. Iemanjá na África era a divindade das águas doces que fugiu do seu marido indo para o mar, no Brasil é a deusa do mar. É a mãe de todos os orixás e associada a Nossa Senhora dos Navegantes ou Nossa Senhora da Glória. Obaluaê ou Omulu é um velho deus da doença, da cura e da transformação, seu domínio é o elemento terra e os cemitérios. Seu sincretismo é São Lázaro ou São Roque, tanto ele quanto Nanã são anteriores a Idade do Ferro e a Ogum. Nanã é uma deusa anciã, na África ela possui uma vastidão de domínios, no Brasil ela domina as águas paradas e lamacentas dos lagos e pântanos. Sincretizada por Sant’Ana. Oxalá foi o primeiro orixá a ser criado, é o grande orixá que ajudou na criação dos seres humanos e considerado pelos iorubás como o mais elevado. Não criou o mundo, mas modelou os seres humanos para receberem o sopro divino. É sincretizado como Jesus Cristo.

Como apresentado, a Umbanda é uma religião brasileira que possui elementos suficientes para a criação de um jogo assim como a mitologia grega é utilizada em *God of War*. Considerando este fato, a seção a seguir apresenta a proposta de um jogo que está sendo desenvolvido e incorporou toda a ideia da Umbanda com objetivo de disseminar a cultura afro-brasileira e a religião sem modificar o papel de seus elementos. Para ler um pouco mais sobre as lendas dos orixás existe um projeto chamado Contos de Ifá¹⁵ que é uma plataforma educativa de jogos de aventura baseada na mitologia de matriz africana, construída a partir de uma narrativa lúdica.

4 Análise do Jogo

A temática do jogo é uma temática relevante por diversos fatores. Inicialmente, é fato que a cultura afro-brasileira é parte importante na formação de todos os cidadãos do país e deve ser divulgada da forma devida em todos os meios possíveis, principalmente no ensino¹⁶. Jogos com temática religiosa são jogos que utilizam de conhecimentos, mitos e símbolos, o que aproxima o jogador e aumenta sua imersão no universo do jogo como apresentado anteriormente neste artigo. A elaboração de um jogo com base na Umbanda de forma a ser fiel a seus princípios e ensinamentos é uma forma de divulgar culturalmente a religião e também mostrar que é possível realizar um jogo com uma temática que transmite o pensamento brasileiro e não o pensamento norte-americano ou de qualquer outro país em detrimento do nosso[7].

O jogo proposto terá espaços aninhados, irá trabalhar com basicamente 2 dimensões diferentes, uma é a dimensão onde

¹⁵ <http://contosdeifa.com/>

¹⁶ <https://goo.gl/kTCs9W>

ocorre o jogo a outra é a dimensão onde estão as entidades, orixás e eguns. O tempo no jogo será contínuo controlado pelas fases onde o jogador deverá cumprir seus objetivos explorando cada uma delas. Os objetos a serem utilizados no jogo são os objetos utilizados pela Umbanda em seus rituais tradicionais como ervas, pedras, velas, utensílios de barro, comidas e bebidas. Cada um destes objetos terá seus atributos e poderá ser utilizado pelo personagem principal para obter o que for necessário para cumprir os objetivos do jogo.

O conceito inicial do jogo trabalha com a ideia de um médium no papel principal, sendo responsável por realizar a comunicação do divino com o mundano. As ações estratégicas do personagem devem ser pensadas de forma a atingir os objetivos de cada missão do jogo bem como proteger sua vida e sua energia. Este personagem teria a missão de explorar o reino dos orixás para encontrar os governantes desses reinos, os próprios orixás, com o propósito de adquirir as qualidades de cada um deles, qualidades essas que são necessárias para enfrentar o obstáculo principal do jogo, que será projetado. O reino dos orixás será o meio pelo qual se pode introduzir os conceitos, aspectos e características que compõem a figura de cada orixá. Cada ambiente será projetado de modo a enaltecer os pontos principais dos mensageiros do divino, com alterações na jogabilidade e no modo como o personagem principal deve se portar diante do caminho a ser desbravado.

O jogo também irá contar com NPC's (*non-player characters*) representados principalmente pelas entidades, orixás e os eguns que serão os inimigos do médium. Estes personagens serão responsáveis por auxiliar o médium em sua caminhada ou tentar dificultá-la. Os principais desafios do médium serão os desafios de cada fase e na fase final ele encontrará seu maior desafio no jogo. Esta mecânica segue o padrão da maioria dos jogos digitais[3].

O médium deve passar por um teste proposto pelo orixá ligado às características que cada um possui. Assim, ao completar essa provação, o médium receberá do orixá uma habilidade especial ou ferramenta que poderá ser usada futuramente. Outro aspecto importante e rico da religião é a presença das entidades, que se manifestam no plano terreno com um arquétipo definido. Dentro do jogo, esses espíritos terão papel de guias que orientarão o protagonista ao cruzar os reinos dos orixás.

A ideia principal é fazer deste jogo um jogo assimétrico, ou seja, os inimigos e desafios do jogo poderão utilizar da situação atual do jogador e do ambiente para reagir. Neste caso, o jogador também poderá escolher diferentes níveis de dificuldade que irão impactar no tipo de *puzzle* e também na qualidade da inteligência artificial de seus oponentes. Independente do nível de dificuldade inicial escolhido, as fases ao longo do jogo irão apresentar diferentes níveis proporcionais ao nível global. As escolhas do médium também irão influenciar em como o jogo irá se comportar, pois se o médium fizer muitas escolhas ruins é possível que ele tenha um caminho mais árduo até o final.

Considerando as fases de desenvolvimentos de jogos propostas em [4], este jogo encontra-se na primeira fase chamada de *Concept Phase*. As principais decisões de projeto estão apresentadas neste trabalho e os documentos de projeto (como o *Game Design Document*) estão sendo desenvolvidos. Após este trabalho o jogo irá entrar na *Pre-Production Phase* onde um prototipo de uma fases será desenvolvido contendo os principais elementos do jogo permitindo um planejamento mais próximo das necessidades reais de implementação.

5 Conclusão

Religiões afro-brasileiras não são um tema amplamente discutido no país, sendo que é sempre necessário introduzir-lo corretamente para garantir que o leitor (ou no caso de jogos, o jogador) seja familiarizado a ele. Este trabalho trouxe um referencial conciso sobre os orixás e a Umbanda apresentando seus conceitos básicos e um pouco de sua história para que seja possível entender melhor a proposta do jogo e perceber como é importante a iniciativa proposta. Obviamente que um tema tão vasto e rico em informações está longe de ser esgotado em uma seção de um artigo, portanto os autores aconselham fortemente aos leitores interessados que busquem a literatura existente sobre o assunto.

Em seguida, o que foi desenvolvido do jogo proposto foi apresentado de forma a iniciar uma divulgação do projeto que, ao que tudo indica, tem chances significativas de ser bem sucedido. As definições apresentadas fazem parte da fase de conceituação do jogo que irá gerar o material necessário para a elaboração do *Game Design Document* e permitir o início da fase de prototipação. O conteúdo deste trabalho permite então concluir que a Umbanda é uma religião que apresenta todos os elementos necessários para a criação de um bom jogo que nada tem a perder para jogos como *God of War* ou *Dante's Inferno*. Também considerando as análises, constata-se que um cuidado extra é necessário ao abordar os temas religiosos, para que a fidelidade com relação as suas características seja mantida e não haja uma distorção como o que acontece por exemplo no jogo *Guerreiros Folclóricos*.

Referências

- [1] J. Brito, C. Ribeiro, R. Rocha, and J. F. Brito. Jornada da criação - resgate, preservação e disseminação da cultura afro-brasileira através de um jogo eletrônico. In *SBC - Proceedings of SBGames*, volume 1, 2014.
- [2] R. Cassar. God of war: A narrative analysis. In *Eludamos, Journal for Computer Game Culture*, volume 7, pages 81–99, 2013.
- [3] F. Dille and J. Platten. *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*. Potter/TenSpeed/Harmony, 2010.
- [4] T. Fullerton. *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. 4th edition, A K Peters/CRC Press, 2018.
- [5] A. Machado, B. Paglioto, and T. de Carvalho. Creative industries in brazil: Analysis of specific cases for a country in development. *Theoretical Economics Letters*, 8(1):1348–1367, 2018.
- [6] L. C. L. Pacheco. O sagrado nos videogames: uma introdução ao estudo da religião e jogos digitais. In *SBGames 2016 - Culture Track*, pages 844–851, 2016.
- [7] G. N. Paula. Ho videogame é um artefato cultural. In *SBC - Proceedings of SBGames*, volume 1, 2009.
- [8] R. Prandi. *Os Candomblés de São Paulo - a velha magia na metrópole nova*. São Paulo: Ed. Hucitec, 1991.
- [9] C. Ribeiro, V. Cayres, J. Brito, T. Silva, and L. Souza. História da criação - resgate, preservação e disseminação da cultura afro-brasileira através de um jogo eletrônico. In *SBC - Proceedings of SBGames*, volume 1, 2015.
- [10] P. P. A. Silva. A geografia das religiões afro-brasileiras em itu-sp. Master's thesis, Dissertação (mestrado em Geografia Humana) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, 2012.
- [11] A. Styhre, A. M. Szczepanska, and B. Remneland-Wikhamn. Consecrating video games as cultural artifacts: Intellectual legitimation as a source of industry renewal. In *Scandinavian Journal of Management*, volume 34, 2018.