

VALORES EM ÁRIDA: Contribuições para a Análise de Elementos Estruturais de Design em Jogos Digitais Folkmediáticos ¹

Thífani Postali²
Matheus Oliveira Sanchez³

RESUMO

O trabalho tem como objetivo apresentar os componentes fundamentais para análise de valores em jogos como contribuições para os estudos em jogos folkmediáticos. Para tanto, analisa as estruturas do jogo digital Árida a partir dos elementos responsáveis pela linguagem dos valores propostos por Mary Flanagan e Helen Nissenbaum. Baseada nos game studies e na Folkcomunicação, a fundamentação teórica prioriza uma abordagem crítica sobre os mecanismos utilizados pelos jogos para estruturar ações, narrativas, interações e sistemas internos, com foco em jogos que abordam culturas populares, com recorte para a Árida, um jogo que aborda o sertão nordestino. Como resultados, o trabalho apresenta os componentes fundamentais propostos por Flanagan e Nissenbaum como um caminho metodológico assertivo para a análise de jogos digitais folkmediáticos.

PALAVRAS-CHAVE

Folkmídia; Jogos Digitais; valores em jogos; Árida.

CORPO DO TEXTO

Os jogos digitais ocupam hoje um espaço central na cultura contemporânea, seja como forma de entretenimento, seja como mídia de expressão artística e política. Eles representam ecossistemas simbólicos complexos, com estruturas de narrativa, regras e interação que refletem e moldam valores sociais, culturais e éticos. Essa compreensão é central para Flanagan e Nissenbaum (2016), que propõem uma abordagem crítica sobre

¹ Trabalho apresentado para o GT Alfa (online): Mídias e culturas populares, integrante da programação da 22ª Conferência Brasileira de Folkcomunicação – Folkcom 2025, realizado de 29 a 31 de outubro de 2025.

² Professora titular no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba – São Paulo, Brasil. Doutora em Multimeios pela Unicamp. Diretora Científica da Rede de Estudos e Pesquisa em Folkcomunicação E-mail: thifanipostali@gmail.com.

³ Graduado em Jogos Digitais pela Universidade de Sorocaba – Uniso (2020) e em Design de Animação 3D pela Faculdade Méliès (2024). Mestrando em Comunicação e Cultura na Uniso, com bolsa PROSUC/CAPES (Modalidade Taxa). E-mail: oliveirasanchez1@gmail.com.

como os jogos não apenas representam o mundo, mas também o reconfiguram, comunicando ideologias e normas por meio do design. As autoras apresentam uma lista de quinze componentes fundamentais que constituem a linguagem dos jogos, que funcionam como uma ferramenta para designers e estudiosos identificarem onde e como os valores se manifestam na construção lúdica. Diferentemente da análise tradicional centrada apenas na narrativa, o modelo de Flanagan e Nissenbaum abrange múltiplas dimensões da experiência do jogo, incluindo mecânicas, estética, inteligência artificial, economia interna e formas de interação entre jogadores.

Posto assim, este trabalho tem como objetivo explorar, de forma resumida, os quinze elementos descritos pelas autoras, demonstrando como cada um deles pode ser um vetor de comunicação ética. Propõe-se uma leitura comentada dos componentes fundamentais, articulando-a com a análise do jogo digital *Árida: Backland's Awakening*, que trata do sertão nordestino. A intenção é apresentar os elementos fundamentais como um caminho assertivo para a análise de jogos folkmidiáticos. O termo folkmídia faz parte dos estudos da Folkcomunicação, teoria brasileira cunhada por Luiz Beltrão e que se debruça sobre o entendimento das culturas populares.

Se as expressões folkcomunicacionais estão relacionadas a produção comunicacional do povo a partir de linguagem e canais acessíveis a audiência (Beltrão, 1980), o termo Folkmídia, a partir de Benjamin (2000) se refere a prática de a indústria se apropriar dos elementos das culturas populares para transformá-los em conteúdos dirigidos à audiência massiva. Nesse contexto, por tratar da cultura popular do sertão nordestino, o jogo *Árida: Backland's Awakening* pode ser compreendido como um jogo folkmidiático.

Por se tratar de um resumo, optamos por apresentar os elementos já inseridos no contexto de *Árida*. A **Premissa narrativa e objetivos** são dois dos elementos mais influentes na modelagem dos valores comunicados ao jogador. Em *Árida*, a narrativa é linear e tem-se como premissa a sobrevivência em meio à seca do sertão nordestino. Como objetivos principais, estão a coleta de recursos como alimentos, água potável, o cuidado com o corpo e o avanço da história por meio da escuta dos personagens e auxílio à comunidade local. Segundo as autoras, Flanagan e Nissenbaum (2016), a tensão entre o cumprimento do dever e a empatia individual evidencia valores conflitantes, expostos deliberadamente pelo design. No caso de *Árida*, Cícera deve acompanhar o grupo para

Canudos, mas para isso, deve deixar o avô e as demais personagens as quais o jogador cria empatia.

Os personagens corporificam valores, identidades e relações sociais. Flanagan e Nissenbaum (2016) destacam que a construção de personagens nunca é neutra: escolhas relacionadas à sua aparência, gênero, etnia, comportamento e agência têm implicações diretas na comunicação de valores sociais. Em *Árida*, a personagem jogável é Cícera, uma menina de 13 anos e de origem popular, com diversos dilemas, conflitos e motivações centrais. Em sua jornada, Cícera interage com o avô Tião, um homem idoso e com muitas limitações, tendo apenas a neta em sua companhia e cuidados. Também se relaciona com dona Firmina, uma idosa que representa a religiosidade popular, sendo ima liderança na comunidade em que o jogo passa, por ser, parteira, rezadeira e cozinheira (Silva; Pereira, 2024). Além dessas personagens, há Amira, uma mulher albina cuja intenção é apresentar diversidade e enfrentamentos específicos das pessoas, além de outras personagens diversas.

As Ações no jogo se referem aquilo que o jogador pode ou não fazer dentro das regras estabelecidas, o que talvez sejam mecanismos mais diretos de expressão de valores no design de jogos. Em *Árida*, para que Cícera sobreviva, ela deve cuidar, além de si, de todo o entorno, o que inclui ambiente, pessoas, plantas e animais. Além disso, deve respeitar as decisões das pessoas de ficarem no ambiente que indica a morte delas. Não há a escolha do jogador para que as NPCs acompanhem a personagem, o que implica no valor do respeito às opiniões e desejos divergentes.

A escolha do jogador é um mecanismo central para a construção da agência do jogador. Em *Árida*, se restringe a optar por coletar certos recursos antes dos outros, decidir quais personagens ajudar primeiro ou como usar seus recursos escassos, comunicando valores como solidariedade e resiliência. Além disso, as decisões do jogador influenciam o ritmo da narrativa: o avanço depende do reconhecimento atento do espaço, da repetição de tarefas cotidianas e da escuta das histórias de outros personagens. Essas ações posicionam o jogador em um lugar de empatia com os habitantes (NPC's), valorizando o conhecimento local e o vínculo com a terra.

As regras para interação com outros jogadores, personagens não jogáveis e ambiente também são apresentados como elementos de valores, pois estruturam sua lógica interna, estabelecendo as condições de funcionamento e as fronteiras da interação

possível. Em *Árida*, as regras do jogo são construídas em torno da sobrevivência e da imersão cultural, sem recorrer a combates ou sistemas de pontuação. O jogador deve gerenciar recursos como comida e água, respeitar os limites físicos da protagonista e explorar o ambiente em busca de itens essenciais para avançar. A progressão ocorre de forma linear, por meio do cumprimento de tarefas e interações com personagens não jogáveis, promovendo uma lógica de jogo pautada pela observação, escuta e vínculo com o território. Essas regras reforçam valores como resiliência, coletividade e respeito ao contexto sociocultural do sertão nordestino.

O ponto de vista de *Árida* convida o jogador a experienciar um ambiente amarelado, marcado pela morte, seca e escassez de recurso. Cada elemento indica a situação do ambiente que, por sua vez, reflete os desafios do jogador. O ambiente similar a região onde se passa o jogo, apresenta os elementos pelos quais o jogador terá que interagir e, nessa interação, aprender sobre a vida local.

Os dispositivos físicos com os quais o jogador terá que interagir também carrega consigo implicações profundas de valor. O design, a disponibilidade e o uso do hardware moldam diretamente as experiências de jogo e, consequentemente, os valores que essas experiências comunicam. *Árida* foi desenvolvido e distribuído para computadores, com uma clara intenção de acessibilidade técnica, rodando em computadores com configurações médias, o que já demonstra um compromisso ético dos desenvolvedores com a democratização do acesso ao jogo. Já o motor de jogo e os softwares também não são elementos neutros. A engine utilizada em *Árida* é a Unity Engine, amplamente reconhecida por sua versatilidade, leveza e capacidade de exportação multiplataforma, além de possuir uma comunidade ativa e ferramentas acessíveis para desenvolvedores independentes.

O contexto de jogo, refere-se às condições externas e ambientais em que o jogo é experimentado. Esse elemento vai além do que está codificado na tela ou programado no sistema: ele compreende o lugar, o momento, o público e a cultura em que o jogo é jogado. O contexto, portanto, não apenas acomoda a experiência: ele a transforma em termos de valores éticos, sociais e culturais. Como indicado pelos desenvolvedores (Silva; Pereira, 2024), *Árida* tem como intenção apresentar, especialmente para um público externo ao nordeste, uma contranarrativa aos conteúdos que subrepresentam ou estereotipam a região. Nesse sentido, subverte, por meio da linguagem dos jogos digitais, narrativas

hegemônicas acerca do sertão nordestino, entregando ao público uma história rica e que contextualiza o sofrimento e os desafios dos povos que habitam as regiões sertanejas, o que pode ser verificado, também, nos elementos de recompensa que, segundo Flanagan e Nissenbaum (2016) são fundamentais para motivar os jogadores, estruturar a experiência e comunicar valores. Em *Árida*, as recompensas são as cartas contendo imagem e informações a respeito das personagens, indicando a valorização sobre as pessoas, suas histórias e complexidades.

As estratégias em jogos digitais representam os caminhos possíveis para alcançar objetivos, mas não surgem de forma neutra: elas são moldadas pelas regras e sistemas do jogo, portanto, são elementos fundamentais. Um dos principais desafios de *Árida* é racionar os recursos para que a personagem possa sobreviver, o que reflete a vida cotidiana das pessoas sertanejas locais. Já os mapas de jogo constituem os espaços navegáveis ou exploráveis dentro do mundo virtual e, mais do que simples cenários, são ambientes carregados de significados simbólicos que estruturam a jornada do jogador, e expressam valores por meio da forma como delimitam movimento, acesso, risco e descoberta. *Árida*, apesar de ser um jogo pequeno, apresenta um mapa relativamente aberto, onde o jogador deve o explorar em busca de recursos para sobreviver à seca. Todos os elementos estão amarrados a estética que envolve os seus aspectos sensoriais — visuais, sonoros e até táteis — que criam sua identidade e atmosfera. *Árida* apostou no estilo cartoon e nos traços fortes do grafite, com tons terrosos para representar o ambiente marcado pelos efeitos da seca. As personagens foram desenvolvidas com membros superiores e inferiores não proporcionais, justamente para representar força em um ambiente marcado por resistência. A linguagem da literatura de cordel, comum na região, é representada na dublagem para potencializar o drama no jogo (Silva; Pereira, 2024). Posto assim, a estética molda a experiência emocional, a leitura simbólica e o impacto social dos jogos.

Os resultados mostram que valores são incorporados por meio de escolhas técnicas e estéticas, afetando desde a forma de representação dos personagens até os sistemas de pontuação, ambientação, regras de interação e escolha de sistemas técnicos. O estudo evidencia que o design de jogos digitais pode ser utilizado como meio de reflexão ética e social, contribuindo para práticas mais conscientes no campo da criação de jogos e pesquisas a respeito deles. Com o aumento das representações populares em

meios massivos, torna-se relevante considerar as contribuições metodológicas para leituras mais precisas de produtos que abordam culturas populares e que são, frequentemente, subrepresentadas. No caso de jogos digitais folkmediáticos, a metodologia *Values at Play* se destaca como uma ferramenta precisa para o estudo e a criação de jogos comprometidos com a responsabilidade social, representatividade e diversidade.

REFERÊNCIAS

BELTRÃO, L. **Folkcomunicação: a comunicação dos marginaliza dos**. São Paulo: Cortez, 1980.

BENJAMIN, R. **Folkcomunicação no contexto de massa**. João Pessoa: Ed. UFPB, 2000.

FLANAGAN, M.; NISSENBAUM, H.; BELMAN, J. Elementos dos jogos: a linguagem dos valores. In: FLANAGAN, M.; NISSENBAUM, H. **Values At Play: Valores em jogos digitais**. São Paulo: Blucher, 2016.

SILVA, Bigod.; PEREIRA, F. **Árida: Backland's Awakening: the art of Árida**. São Paulo: Editora Europa, 2024.