



VIDEOGAME: UMA NOVA FORMA DE CONTAR OS MITOS E LENDAS AMAZÔNICAS

Eduardo Patrik Santos Araújo
eudupa@hotmail.com

Palavras-chave: Folclore; Lendas; Tecnologia; Videogame.

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho aborda um estudo feito sobre um meio alternativo de se contar as lendas e mitos amazônicos. Essa forma inovadora se apresenta por meio de um jogo eletrônico chamado *GUERREIROS FOLCLÓRICOS*. A produção desse jogo de videogame ainda está em progresso, sendo realizado por equipe de desenvolvedores brasileira, e, mesmo não estando disponível ao público, já proporciona expectativas em anunciar os personagens da mitologia folclórica ganhando espaço nas mídias contemporâneas. Portanto, essa pesquisa ainda se encontra em desenvolvimento, avançando conforme mais informações vão sendo divulgadas, para desde já oferecer contribuições acadêmicas do objeto analisado.

Em virtude desse paradigma, assume-se como pilar teórico para fundamentar essa pesquisa os postulados de Gracinda Souza de Carvalho, contribuindo com seus estudos sobre narrativas digitais, rotulando-a como responsável por modernizar “o contar histórias”.

Os videogames estão definindo o curso da humanidade, sendo que atualmente tornaram-se indispensáveis nos principais aparelhos eletrônicos que utilizamos no dia a dia. A tecnologia tornou-se intrínseca as atividades cotidianas de uma maneira irreversível, cabendo aos pesquisadores estudar esse fenômeno para que possamos utilizá-lo corretamente e explorar ao máximo os seus recursos de maneira benéfica.

2. METODOLOGIA

O percurso metodológico dessa pesquisa está centrado em realizar um levantamento de informações dos personagens folclóricos no jogo e das respectivas características adotadas a

esses personagens. São eles o Mapinguari, o Saci, Iara, MatintaPereira, Lobisomem, entre outros mitos nacionais.

Mediante isso, serão realizadas pesquisas bibliográficas das mesmas entidades folclóricas afim de relacionar as distinções entre a imagem das figuras míticas adotada no jogo eletrônico em contraste com a abordagem feita por historiadores e escritores que também tratam dos mitos e lendas brasileiras. São eles José de Anchieta, Couto de Magalhães e Monteiro Lobato. A definição de *mito* como elemento cultural fica por conta dos conceitos do antropólogo Claude Lévi-Straus. Pierre Levy, um dos maiores pesquisadores do campo de estudos da Cibercultura e do Ciberespaço contribui com conteúdo teórico sobre a hipermídia.

3. RESULTADOS ESPERADOS

Espera-se que os resultados obtidos comprovem que os videogames possuem um valor cultural, demonstrando que também pode atuar como um difusor de cultura e conhecimento.

As análises demonstrarão a capacidade do *game* em representar algo externo a ele, um elemento da realidade, pois mesmo tratando-se de lendas, fazem parte do cotidiano de uma determinada sociedade. Portanto, o videogame promove a propagação de um determinado aspecto cultural no âmbito social, não somente restringindo-se somente a determinada comunidade, mas podendo permear por onde as vias da globalização puderem se expandir.

4. CONCLUSÃO

Esta pesquisa é voltada para o estudo de elementos do ciberespaço, envolvendo tecnologias contemporâneas e proporcionará resultados relevantes para a atualidade. Seus resultados apresentarão novos paradigmas estabelecidos pelo senso comum em torno dos videogames.

Tais resultados também proporcionarão material acadêmico que poderá auxiliar em estudos de outras áreas do conhecimento que envolvam as mídias contemporâneas.

Os jogos digitais consistem em ferramentas pouco exploradas, mas existem campos de estudos que analisam a sua eficácia e se fazem valer de suas possibilidades. São ferramentas que podem ser utilizadas até mesmo em sala de aula. Cabe aos professores e pesquisadores reformular os métodos de ensino, visando a utilização da tecnologia a favor das práticas educacionais, dentre outras áreas em que o videogame poderá proporcionar serventia.

REFERÊNCIAS

ANCHIETA, José de. **Cartas, Informações, Fragmentos Históricos e Sermões**. Edição da Academia Brasileira de Letras, Rio de Janeiro, 1933

CARVALHO, G. S. **As Histórias Digitais: Narrativas no Século XXI**. Universidade de São Paulo. São Paulo, 2008.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **O Cru e o Cozido**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

LOBATO, Monteiro. **O Saci**. 56. ed. São Paulo, Brasiliense, 2005.

MAGALHÃES, J. V. C. **O Selvagem**. Centro de documentação do pensamento brasileiro – CDPB, Salvador, 2013.

CASCUDO, Luís da Camara. **Geografia dos Mitos Brasileiros**. São Paulo: Global Editorial, 2002.

FACEBOOK, Guerreiros Folclóricos. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/guerreirosfolcloricos/>>. Acesso em 03 de jan. de 2017.

DIGITAL, Unique Entretenimento. Disponível em:

<<http://unique.art.br/apoiadores.html>>. Acesso em 03 de jan. de 2017.