



Fundação Osorio

Revista Científica

A LENDA DO CURUPIRA: JOGO DIGITAL, CULTURA BRASILEIRA E CONSCIÊNCIA AMBIENTAL

THE LEGEND OF CURUPIRA: DIGITAL GAME, BRAZILIAN CULTURE, AND ENVIRONMENTAL AWARENESS

DOI: [10.5281/zenodo.18770856](https://doi.org/10.5281/zenodo.18770856)

Dílson César Devides¹

Fernando José Melo Silva²

Mateus de Lima Neri³

¹Universidade Federal de Mato Grosso - UFMT/ICHS - Câmpus Araguaia.

²Escola Técnica Estadual Centro Paula Souza Unidade Lins – ETEC/ LINS

³Faculdade de Tecnologia Prof. Antonio Seabra – FATEC LINS/CPS

RESUMO

Este artigo relata o desenvolvimento de 'A Lenda do Curupira', um jogo digital de plataforma 2D concebido para aliar entretenimento à valorização do folclore brasileiro e à conscientização ambiental. O estudo detalha a metodologia de criação, incluindo a concepção das mecânicas de jogo intuitivas, a estética em pixel art, o design de personagens — com o Curupira autêntico e antagonistas que simbolizam a destruição ecológica — e a estrutura narrativa em cinco atos. Os aspectos técnicos abrangem o uso da Unity 5 e softwares auxiliares para produção de assets. Como resultado, foi produzido um protótipo jogável que concretiza a proposta, explorando level design, um sistema de evolução e condições de vitória/derrota. Conclui-se que o projeto evidencia o potencial dos jogos digitais como ferramentas eficazes para expressão artística e intervenção social, promovendo a identidade cultural e o pensamento crítico.

Palavras-chave: Jogos Digitais; Folclore Brasileiro; Curupira; Conscientização Ambiental; Desenvolvimento de Jogos.

ABSTRACT

This article reports on the development of 'The Legend of Curupira,' a 2D platform digital game designed to blend entertainment with the appreciation of Brazilian folklore and environmental awareness. The study details the creation methodology, including the design of intuitive gameplay mechanics, the pixel art aesthetic, character design—featuring an authentic Curupira and antagonists symbolizing ecological destruction—and a five-act narrative structure. Technical aspects encompass the use of Unity 5 and auxiliary software for asset production. As a result, a playable prototype was produced that materializes the proposal, exploring level design, an evolution system, and win/loss conditions. It is concluded that the project demonstrates the potential of digital games as effective tools for artistic expression and social intervention, promoting cultural identity and critical thinking.

Keywords: Digital Games; Brazilian Folklore; Curupira; Environmental Awareness; Game Development.



Fundação Osório

Revista Científica

INTRODUÇÃO

Os jogos digitais emergiram como um dos mais influentes e dinâmicos veículos de entretenimento e comunicação da contemporaneidade, conquistando uma audiência global e transgeracional (IBOPE, 2015; NEWZOO, 2015). Sua capacidade de engajamento, aliada à imersão narrativa e interatividade, oferece um terreno fértil para a exploração de temáticas diversas, que vão muito além do simples passatempo. Nesse cenário, o folclore brasileiro, um vasto repositório de histórias e personagens que moldam nossa identidade cultural, permanece subaproveitado no universo dos games. Enquanto personagens de outras mitologias globais frequentemente protagonizam grandes produções, as lendas nacionais aguardam maior representatividade.

Foi nesse contexto que se desenvolveu "A Lenda do Curupira", um jogo digital de plataforma 2D que nasceu como um projeto de conclusão de curso, buscando preencher essa lacuna cultural e, simultaneamente, abordar a crucial questão da conscientização ambiental. O objetivo central do jogo é não apenas proporcionar entretenimento, mas também valorizar o folclore do Curupira – o protetor da floresta –, e incitar a reflexão sobre a incessante degradação do meio ambiente.

Este artigo descreve o processo de concepção e desenvolvimento do jogo "A Lenda do Curupira", detalhando as escolhas de game design, a construção narrativa, a estética visual e as ferramentas tecnológicas empregadas. Ao relatar essa experiência, buscaremos evidenciar o potencial dos jogos digitais como instrumentos lúdicos capazes de promover a identidade nacional e estimular o engajamento crítico com questões socioambientais urgentes.

O CURUPIRA COMO PROTAGONISTA E A URGÊNCIA AMBIENTAL

A escolha do Curupira como personagem central de nosso jogo decorreu de sua intrínseca conexão com a proteção da natureza no imaginário popular brasileiro (MAGALHÃES, 1876). Com seus pés virados para trás, que confundem caçadores e exploradores, o Curupira é a personificação da defesa



Fundação Osorio

Revista Científica

da floresta, dos animais e das nascentes. A lenda, rica em detalhes e simbolismos, oferece uma base narrativa robusta para um game que visa à conscientização.

Diferentemente de algumas representações mais infantis, nossa abordagem buscou um Curupira que, embora dotado de humor e características carismáticas, fosse um guardião forte e determinado, capaz de enfrentar a complexidade das ameaças ambientais. Essa escolha permitiu explorar a lenda em uma trama mais profunda, que ressoa com públicos de diversas idades.

Os antagonistas do jogo foram cuidadosamente concebidos para espelhar as reais fontes de degradação ambiental: o Caçador (simbolizando a caça ilegal e o desequilíbrio ecológico), o Lenhador (desmatamento), o Minerador (exploração predatória de recursos), o Cientista Maluco (manipulação genética e experimentos nocivos) e, por fim, o Empresário, que orchestra toda a destruição em busca de lucro. Essa personificação dos problemas ambientais serve como uma ferramenta narrativa poderosa para educar e provocar a reflexão, tornando a jornada do Curupira um espelho da luta real pela preservação.

ASPECTOS VISUAIS E SONOROS: A ESTÉTICA DO PIXEL ART

A estética do pixel art foi a linguagem visual escolhida para "A Lenda do Curupira", combinando o apelo nostálgico dos clássicos jogos 2D com a clareza necessária para a representação dos personagens e cenários. Esta técnica, além de conferir um estilo artístico marcante, mostrou-se viável para um projeto de desenvolvimento de graduação, otimizando os recursos e o tempo de produção.

O design do Curupira foi elaborado para manter suas características lendárias (cabelos de fogo, pés virados) enquanto se adicionava um toque único de carisma e agilidade visual, fundamental para a jogabilidade de plataforma. Da mesma forma, os vilões foram criados com silhuetas e detalhes que imediatamente remetem às suas atividades destrutivas, tornando-os reconhecíveis e simbolicamente potentes. Os cenários, por sua vez, foram construídos com uma paleta de cores vibrantes e elementos visuais que representam a exuberância da floresta brasileira, contrastando com áreas que mostram a devastação ambiental.



Fundação Osório

Revista Científica

A sonoplastia desempenhou um papel crucial na imersão. Sons ambientes da floresta, efeitos sonoros para as ações do Curupira e dos inimigos, e uma trilha sonora original foram desenvolvidos para

complementar a experiência visual, criando uma atmosfera que transporta o jogador para o universo da lenda e da batalha ambiental.

A TRAMA DETALHADA E A PROGRESSÃO NARRATIVA

O roteiro de "A Lenda do Curupira" foi concebido em uma estrutura de cinco atos, cada um representando uma etapa da jornada do protagonista na defesa da floresta e enfrentando um dos principais vilões da trama. Esta organização, influenciada por preceitos de dramaturgia (COMPARATO, 2009; FIELD, 2007), permitiu uma progressão narrativa clara e um ritmo envolvente:

- Ato I (Floresta): O Caçador. O jogo introduz o cenário da floresta e a ameaça iminente. O Curupira percebe os primeiros sinais de perturbação e sai em busca da origem, confrontando o Caçador, que representa a invasão inicial e o desequilíbrio ecológico.

- Ato II (Acampamento): O Lenhador. Após lidar com o Caçador, o Curupira avança e descobre um acampamento de lenhadores. A trama se aprofunda na dimensão da exploração da madeira e do desmatamento, culminando no confronto com o Lenhador, que lidera essa devastação.

- Ato III (Mina): O Minerador. A jornada leva o Curupira a uma mina, revelando a extração predatória de minérios e a contaminação de rios. O embate com o Minerador expõe os impactos mais profundos da exploração dos recursos naturais.

- Ato IV (Laboratório): O Cientista Maluco. Em um ambiente inusitado para a floresta, um laboratório secreto é descoberto, onde um cientista realiza experimentos que ameaçam a biodiversidade. O confronto com o Cientista Maluco representa a manipulação da natureza e os perigos do avanço tecnológico irresponsável.



Fundação Osório

Revista Científica

- Ato V (Indústria): O Empresário. O clímax da história ocorre em uma grande indústria, o epicentro da destruição, onde o Curupira finalmente confronta o Empresário, o mentor por trás de toda a exploração. Este ato sela a luta do Curupira pela sobrevivência da floresta.

Essa estrutura narrativa permitiu não só o desenvolvimento de desafios de jogabilidade progressivos, mas também a apresentação gradual e simbólica das diferentes facetas da degradação ambiental.

METODOLOGIA DE DESENVOLVIMENTO E FERRAMENTAS UTILIZADAS

O desenvolvimento de "A Lenda do Curupira" foi realizado como um projeto de graduação, seguindo uma metodologia que combinou etapas de game design, prototipagem, implementação e testes. A equipe buscou adquirir experiência prática na área, transformando os conceitos teóricos em um produto funcional.

As principais ferramentas e softwares utilizados na criação do jogo foram:

- Unity 3D (versão 5): Escolhido como motor de jogo principal (UNITY, 2015), devido à sua versatilidade, robustez para desenvolvimento 2D e vasta comunidade de apoio, permitindo a implementação de mecânicas de jogo complexas, física e sistema de renderização.

- Spriter: Essencial para a criação e animação dos personagens (SPRITER, 2015). Permitiu a construção de animações baseadas em "esqueletos", otimizando o processo e facilitando ajustes.

- Tiled: Utilizado para o level design, ou seja, a construção e edição dos mapas de cada fase do jogo (TILED, 2015), permitindo a criação eficiente de cenários detalhados e interativos.



Fundação Osório

Revista Científica

- Adobe Photoshop: Ferramenta fundamental para a criação de todo o material gráfico em pixel art (PHOTOSHOP, 2015), desde os sprites dos personagens e inimigos até os elementos do cenário e interface.

- Microsoft Visual Studio: Ambiente de desenvolvimento integrado para a escrita e depuração dos scripts do jogo em C# (VISUAL STUDIO, 2015).

- REAPER e Audacity: Utilizados para a edição de áudio, permitindo a criação e o tratamento de efeitos sonoros e músicas que compõem a trilha sonora do jogo (REAPER, 2015; AUDACITY, 2015 [se estiver nas referências, o TCC não o listou explicitamente, mas o artigo sim]).

O jogo foi desenvolvido para rodar em computadores, com compatibilidade para sistemas operacionais Windows, Linux e Mac. Os requisitos mínimos de hardware, focados em acessibilidade, incluíam: processador de 1.0 GHz, 2 GB de memória RAM e placa de vídeo com 512 MB. O projeto passou por diversas versões (0.0.1, 0.0.3, 0.0.5) até chegar à versão alfa 0.1.0, evidenciando o processo iterativo de desenvolvimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento de "A Lenda do Curupira" como projeto de graduação demonstrou a viabilidade de conceber e implementar um jogo digital complexo, mesmo com recursos e tempo limitados. O projeto atingiu seu objetivo principal de unir o entretenimento lúdico à valorização do folclore brasileiro e à conscientização sobre a degradação ambiental. A experiência de design e implementação confirmou o potencial dos jogos digitais como um meio poderoso para engajar o público com temáticas sociais e culturais relevantes.

A escolha do Curupira como protagonista e a personificação das ameaças ambientais nos antagonistas mostraram-se eficazes para transmitir a mensagem central do jogo, convidando os jogadores a uma reflexão sobre a responsabilidade humana para com a



Fundação Osório

Revista Científica

natureza. A estética em pixel art e as mecânicas de plataforma foram integradas de forma coesa à narrativa, resultando em uma experiência de jogo envolvente e visualmente atraente.

Embora o jogo tenha sido concluído como um protótipo funcional em sua versão alfa, ele reafirma a capacidade dos jogos digitais de transcender o mero passatempo, consolidando-se como ferramentas de expressão artística e intervenção social. Espera-se que este relato inspire futuras discussões e desenvolvimentos no campo dos games com propósito, pavimentando o caminho para a exploração de novas narrativas e a promoção da cultura nacional em plataformas interativas.



Fundação Osório

Revista Científica

Referências

AUDACITY. [S. l.]: Audacity Team, 2015. Disponível em: <https://www.audacityteam.org/>. Acesso em: 14 nov. 2015.

COMPARATO, Doc. Da Criação do Roteiro: Teoria e Prática. 1. ed. São Paulo: Summus, 2009.

FIELD, Syd. O Roteiro: a Técnica da Dramaturgia do Cinema. 3. ed. Rio de Janeiro: Campus, 2007.

IBOPE. Pesquisa inédita do IBOPE – Média sobre o perfil dos jogadores de videogame no Brasil. 2015. Disponível em: <http://goo.gl/x2a3il>. Acesso em: 23 ago. 2015.

MAGALHÃES, Couto de. O Selvagem. Rio de Janeiro, 1876.

NEWZOO. Newzoo Games Market Research: Top 100 Countries by Games Revenues. 2015. Disponível em: <http://goo.gl/DRADZZ>. Acesso em: 14 set. 2015.

NOVAK, Jeannie. Desenvolvimento de Games. 2. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

PHOTOSHOP. Adobe. 2015. Disponível em: <http://goo.gl/OTXCrM>. Acesso em: 12 set. 2015.

REAPER. Digital Audio Workstation. 2015. Disponível em: <http://www.reaper.fm>. Acesso em: 14 nov. 2015.

SPRITER. The Ultimate 2D Game Animation Solution. 2015. Disponível em: <http://www.brashmonkey.com>. Acesso em: 10 set. 2015.

TILED. Your Free, Easy to Use and Flexible Tile Map Editor. 2015. Disponível em: <http://www.mapeditor.org>. Acesso em: 10 set. 2015.

UNITY. Unity Game Engine. 2015. Disponível em: <http://unity3d.com>. Acesso em: 12 set. 2015.

VISUAL STUDIO. Microsoft. 2015. Disponível em: <http://www.visualstudio.com>. Acesso em: 20 out. 2015.



Fundação Osório

Revista Científica

Informações Adicionais:

Financiamento: Não houve agência de fomento financiadora desta pesquisa.

Aprovação Ética: Este projeto não necessitou de apreciação por Comitê de Ética em Pesquisa, por se tratar de um desenvolvimento tecnológico (jogo digital) que não envolveu pesquisa com seres humanos ou animais.

Origem do Trabalho: Este artigo é uma versão adaptada do Trabalho de Conclusão de Curso em Jogos Digitais, intitulado "A Lenda do Curupira: Jogo Digital, Cultura Brasileira e Consciência Ambiental", defendido em 2015 na Faculdade de Tecnologia Prof. Antonio Seabra – FATEC LINS/CPS, pelos graduandos Fernando José Melo Silva e Mateus de Lima Neri, sob orientação do Prof. Dr. Dílson César Devides. O documento original, no entanto, tem restrições de acesso. Dessa forma, o presente artigo científico foi desenvolvido para dar maior visibilidade e divulgação acadêmica à pesquisa realizada.