

Crônicas Guarani: jogo digital sobre a cultura e mitologia dos povos originários Guarani

Letícia Camille Neves de Maria

Orientador: Rafael da Silva Muniz / Instituição: IFSP – Campus Bragança Paulista

INTRODUÇÃO

Os Guarani, pertencentes ao tronco linguístico Tupi-Guarani, constituem um dos maiores povos indígenas do Brasil em termos populacionais (INSTITUTO SOCIOAMBIENTAL, 2018) e detêm uma cultura rica que até hoje permeia profundamente diferentes aspectos da sociedade brasileira. Porém, sua rara representação na mídia contemporânea é frequentemente reduzida a estereótipos folclóricos, perpetuando na invisibilidade dos povos originários. Diante disso, o presente projeto propõe a divulgação e preservação da cultura Guarani por meio do jogo digital “Crônicas Guarani”, um RPG (*Role-Playing Game*) de aventura com combate em turnos e gestão de eventos diários cronológicos. Trata-se principalmente da lenda indígena dos sete filhos de Tau e Kerana, baseando-se, principalmente, na pesquisa de Amorim Filho (2018), que trouxe uma interpretação da lenda na forma de artes visuais. O protótipo resultante visa introduzir ao jogador a cultura Guarani de forma lúdica e fidedigna, combatendo estereótipos e sua atual invisibilidade midiática, que se alinha com os ideais do Ministério dos Povos Indígenas e o Ministério da Cultura, conforme estabelecidos no Protocolo de Intenções para o Plano Nacional de Culturas Indígenas (2025).

METODOLOGIA

Foi uma pesquisa de caráter exploratório e descritivo, que explorou diversos elementos sobre a cultura Guarani. As buscas foram efetuadas em livros especializados sobre o assunto escritos por autores indígenas como Kaká Werá Jecupé, além da pesquisa feita em relatórios do Instituto Socioambiental – ISA – e artigos de plataformas acadêmicas (SciElo, Google Scholar).

Paralelamente à pesquisa bibliográfica, foi conduzido um estudo analítico de jogos digitais análogos, que também tratassem de temáticas indígenas, aprofundando-se nos seus pontos fortes

e fracos. Em seguida, foram desenvolvidos os documentos de design do jogo, que consistem principalmente em rascunhos das mecânicas do jogo e as artes conceituais dos personagens e cenário. Na produção técnica utilizou-se a linguagem de programação GDScript, especificamente desenvolvida para o uso na Godot Engine 4.4.1. Foram desenvolvidos os principais sistemas do jogo: combate em turnos, eventos cronológicos e diálogos entre os personagens.

RESULTADOS

O resultado alcançado com o projeto foi o desenvolvimento do protótipo jogável de “Crônicas Guarani”, correspondente à primeira semana de narrativa. O módulo demonstrativo concretizou a proposta de integrar a pesquisa cultural em uma experiência interativa funcional. Os jogadores foram introduzidos ao conflito central, baseado na lenda dos sete filhos de Tau e Kerana. A lógica do sistema de combate foi implementada na batalha contra Luison (sétimo filho de Tau e Kerana), precedida por um tutorial que se mostrou organicamente inserido na exploração do ambiente. Também são apresentados os quatro personagens principais: Anahi, Raoni, Myriam, e Kauê, que interagem entre si por meio de diálogos – também interativos – que funcionam como forma de conectar o jogador com a história mostrada, conforme ilustrado na figura 1:



Figura 1: diálogo da personagem Anahi, com opções de respostas.

Como suporte fundamental ao desenvolvimento, foi produzida uma documentação abrangente sobre o design da interface e dos personagens do jogo. Os designs finais dos personagens e cenários – baseados em análises de aldeias Guarani reais e seus moradores – evitaram estereótipos já muito perpetuados na mídia, rejeitando a visão exótica atribuída aos povos indígenas. Ao mesmo tempo, permitindo uma liberdade criativa para características cativantes dos personagens, trazendo uma aparência autêntica e memorável para o jogo, como é possível ver nas figuras 2 e 3:



Figura 2: sprite da personagem Myriam falando.



Figura 3: sprites do personagem Raoni afiando um canivete.

Apesar dos resultados satisfatórios tecnicamente, uma grande limitação do protótipo foi a ausência de um processo formal de testes com o público-alvo ou de uma análise válida de membros da comunidade Guarani. Mesmo sendo avaliado internamente pelo orientador, isso não substitui a riqueza de melhorias que o projeto poderia ter com uma crítica proveniente de jogadores e indígenas Guarani. Portanto, as próximas fases de desenvolvimento visam iniciar testes e resenhas que enriquecerão o desempenho do jogo final.

CONCLUSÕES

Em suma, é possível concluir que o presente protótipo demonstra uma viabilidade técnica e conceitual como ferramenta de valorização cultural. Os resultados confirmam a hipótese inicial

de que a ludicidade dos jogos permite ao jogador experimentar diversas culturas de forma engajadora e educativa (LUCHESE; RIBEIRO, 2009), mostrando-se, assim, uma ferramenta poderosa para a promoção da diversidade cultural e o combate à invisibilidade midiática de povos indígenas.

REFERÊNCIAS

AMORIM FILHO, Carlos Alberto. **A lenda dos filhos de Tau e Kerana**. 2018. 50 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2018.

BRASIL. Senado Federal. **19 de abril: povos indígenas lutam por mais visibilidade e valorização**. Brasília, DF: Senado Federal, 14 abr. 2023. Disponível em: [19 de abril: povos indígenas lutam por mais visibilidade e valorização — Senado Notícias](#) Acesso em: 20 jun. 2025.

INSTITUTO SOCIOAMBIENTAL – ISA. **Povos Indígenas no Brasil**. [S.l.], 2011. Atualizado em: 10 ago. 2018. Disponível em: [Guarani - Povos Indígenas no Brasil](#) Acesso em: 16 jun. 2025.

LUCHESE, Fabiano; RIBEIRO, Bruno. **Conceituação de jogos digitais**. Campinas: Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), FEEC, 2009.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu orientador, que auxiliou no desenvolvimento e escrita do presente projeto. Também agradeço à minha professora de geografia, que mesmo não sendo minha orientadora direta, me trouxe inúmeras sugestões para o protótipo. E, principalmente, agradeço a todos aqueles que apoiaram a iniciativa de preservar a cultura Guarani.