

## **#AldirBlanc - Projeto "Jogos de Todos os Santos" analisa construção de mundos ficcionais em videogames baianos**

### **Notícias**

Postado em: 22/02/2021 07:00

Foram escolhidos quatro jogos para análise, todos desenvolvidos por empresas baianas

Numa interface entre a pesquisa acadêmica e a crescente indústria de produção de videogames na Bahia, o projeto "Jogos de Todos os Santos" é uma iniciativa que visa analisar e registrar como criadores e criadoras baianos constroem seus universos ficcionais dentro dos games. A pesquisa renderá entrevistas, aulas e um e-book gratuito com os resultados. Todos os materiais produzidos ficarão disponíveis para o público no site do projeto <https://www.jogosdetodosossantos.com/>, no ar a partir do dia 22 de fevereiro e também em canal do YouTube. Foram escolhidos quatro jogos para análise, todos desenvolvidos por empresas baianas - e um deles na Universidade do Estado da Bahia - e que exploram elementos da cultura regional: "Árida", do estúdio Aoca Game Lab; "Guardiões da Floresta", desenvolvido pelo Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais da UNEB; "Odojá" uma coprodução das empresas Sinergia Games, Unique Entretenimento Digital e Victor Cayres: Soluções Lúdicas e Narrativas e "Guerreiros Folclóricos" da Unique Entretenimento Digital. As entrevistas com seus criadores serão disponibilizadas no site do projeto, a cada semana, ao longo dos meses de fevereiro e março. Ao fim de março, será lançado o e-book compilando todos os resultados. Os achados também serão compartilhados em aulas ministradas nos cursos de Jogos Digitais da UNEB, UNIME e IFBA, além do Programa de Formação Continuada em GameDesign da produtora baiana Benditas Projetos Criativos. Os materiais foram pensados para contemplar tanto o aspecto de preservação e memória dos jogos quanto educacional, reunindo parâmetros e indicações de design demundo úteis para novos criadores, pesquisadores e também para o público interessado no universo gamer de forma geral. "A gente está vivendo um período de claro crescimento da indústria nacional de games e com certos reflexos específicos na Bahia, marcado não somente pelo aumento no volume de produção, mas também pelo aumento do foco em jogos mais artísticos, com uma perspectiva autoral e narrativa mais fortes. Então esse é um ótimo momento para a gente observar alguns desses jogos, ver o que eles nos revelam sobre essa indústria e sobre os mundos ficcionais que vêm sendo construídos pelos criadores que trabalham nela.", explica o idealizador e coordenador do projeto, João Araújo. O projeto tem apoio financeiro do Estado da Bahia através da Secretaria de Cultura e da Fundação Cultural do Estado da Bahia (Programa Aldir Blanc Bahia) via Lei Aldir Blanc, direcionada pela Secretaria Especial da Cultural do Ministério do Turismo, Governo Federal.

SERVIÇO: O QUE: Projeto "Jogos de Todos os Santos" QUANDO: A partir de 22 de fevereiro ONDE: <https://www.jogosdetodosossantos.com/> e Youtube