



O JOGO COMO LINGUAGEM: NARRATIVAS E REPRESENTAÇÕES CULTURAIS EM BLASPHEMOUS

Cavalcante, João Francisco Claro 1

Instituto Federal de Goiás, Câmpus Cidade de Goiás.

Avelar, Michely Gomes 2

Instituto Federal de Goiás, Câmpus Cidade de Goiás.



O jogo *Blasphemous* foi escolhido como objeto de estudo devido a um interesse pessoal em arte, história e ritos, sendo a teologia, compreensão da fé, da religião e da experiência humana diante do sagrado, a motivação central para a pesquisa. A investigação se justifica pela relevância de demonstrar que *games* são também texto e linguagem, possibilitando aos jogadores interagir com a história de forma imersiva e expansões de perspectiva diversas, como, por exemplo sobre conteúdos culturais, religiosos e simbólicos. O objetivo da pesquisa foi compreender de que maneira os *games* podem representar diferentes culturas e oportunizar reflexões crítica sobre as culturas retratadas, bem como as relações de poder e influência existentes em determinados contextos históricos. Nesse sentido, o estudo analisou *Blasphemous*, considerando elementos históricos, artísticos e religiosos, principalmente relacionados à Inquisição espanhola e ao catolicismo, observando como a narrativa, os rituais e a ambientação do jogo reproduzem e reinterpretem tradições culturais complexas. Também buscamos estabelecer conexões com o contexto histórico e sociocultural brasileiro, especialmente com o diálogo com a cultura local considerando a tradição religiosa da Semana Santa na Cidade de Goiás. A metodologia segue uma abordagem qualitativa, fundamentada na análise do jogo como texto e linguagem a partir das experiências diretas de *gameplay* do

jogo, incluindo a experiência com diferentes finais, apoiada em reflexões entre os pesquisadores, análises teórico-críticas de materiais teóricos como textos, filmes e videoaulas. A investigação teve foco na representação artística e na percepção do poder religioso sobre as massas, evidenciada pelo paralelo do jogo com a Inquisição do Santo Ofício, destacando a profunda influência cultural e social que moldou a história e a formação de identidades coletivas. Os participantes incluíram a orientadora Michely Avelar e o bolsista João Francisco Cavalcante, responsáveis pelo desenvolvimento, orientação e análise crítica da pesquisa. Os resultados indicam que Blasphemous ultrapassa a função de entretenimento, promovendo reflexão cultural, histórica e social. Ao explorar a influência do catolicismo, da Inquisição e de símbolos culturais, o jogo desconstrói estereótipos, estimula pensamento crítico, empatia e compreensão do pluralismo religioso. Acreditamos que a pesquisa pode expandir perspectivas sobre o potencial dos *games* na educação, mostrando sobre como os *games* podem oportunizar reflexões socioculturais e possibilitar que os jogadores interajam com a história inserindo elementos históricos e culturais de modo sutil, mas imersivo, estimulando a curiosidade e incentivando a investigação de temas relacionados às narrativas. Ademais, evidencia que ambientes digitais e com *games* podem aproximar pessoas de diferentes culturas, além de trazer reflexões sobre a própria cultura, expandindo horizontes e contribuindo para uma sociedade mais consciente, crítica e aberta à diversidade.

Palavras-chave^[1]_{SEP}

Representações culturais; Blasphemous; Games como linguagens; Jogos e educação; Reflexões críticas a partir de games^[2]_{SEP}

Agradecimentos^[3]_{SEP}

O presente trabalho foi realizado com apoio do Instituto Federal de Goiás. Agradecemos ao CNPq pela bolsa concedida.