

## **ARTE, COMUNICAÇÃO E JOGOS NARRATIVOS: Do desenvolvimento ao protótipo**

*Anderson dos Santos Paiva<sup>1</sup>, Ritchey Silva Mendes<sup>2</sup>, Igor Vinícius Rios Peres<sup>3</sup>,  
Kayke Areb de Souza<sup>4</sup>*

**Resumo:** Nesta pesquisa discutimos sobre o tema dos jogos de tabuleiro modernos (board games) e jogos narrativos de interpretação de papéis (RPGs) como possibilidades de aprendizagem criativa a partir da relação entre arte, comunicação e entretenimento, mediante ações e práticas de desenvolvimento de jogos e estratégias de colaboração que envolvem o pensamento criativo e a construção de repertório cultural, principalmente com relação às práticas culturais juvenis. Para tanto, desenvolvemos esta pesquisa em uma comunidade de aprendizagem que se constitui como grupo de estudos em Jogos de Tabuleiro e RPG, vinculado ao Artefacto - Laboratório de Pesquisa em Arte e Tecnologias Interativas (CNPq), da Universidade Federal de Roraima. Nosso objetivo está centrado no desenvolvimento de habilidades e competências na criação de jogos com as mais diversas temáticas, mas, especialmente, na criação de uma perspectiva regional, com a adaptação de referências históricas e culturais locais, pela dimensão indígena, roraimense e fronteira. Em nossa metodologia buscamos a pesquisa de fontes bibliográficas, como base conceitual e de contextualização das temáticas, e a pesquisa e desenvolvimento em design de jogos explorando a noção de Estética do Lavrado (Paiva, 2016) e do jogo como elemento de cultura (Huizinga, 2019), onde partimos da testagem de sistemas e mecânicas para o game design e exploração criativa a partir de aspectos como a cosmologia e paisagem local. Como resultados, destacamos um conjunto de jogos desenvolvidos pelos estudantes e pesquisadores do grupo que levam em consideração a contribuição indígena com seus elementos estéticos e étnico-culturais, mas também jogos que exploram a cultura juvenil e se constituem como possibilidades de ensino e aprendizagem da Arte a serem adotados na educação básica como material paradidático.

**Palavras-chave:** Arte. Educação. Design. Jogos de Tabuleiro. RPG.

<sup>1</sup>Professor do Curso de Licenciatura em Artes Visuais e do PPGCOM/UFRR. E-mail: anderson.paiva@ufrr.br

<sup>2</sup>Discente do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da UFRR. E-mail: ritcheysilvamendes@gmail.com

<sup>3</sup>Discente do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da UFRR. E-mail: igorvinyperes@gmail.com

<sup>4</sup>Discente do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da UFRR. E-mail: areb24032004@gmail.com