

## **Diálogos entre Arte e Design: Avaliação e re-design de game artístico-educativo**

Dr<sup>a</sup> Ana Beatriz Bahia

Dr. Antônio Vargas

Dr. Luís Carlos Petry

Dr<sup>a</sup> Arlete dos Santos Petry

Dr. André Luiz Battaiola

Ms. Luciana Rocha Mariz Clua

### **RESUMO**

Os games (jogos eletrônicos) são fenômeno marcante nos valores e hábitos da cultura atual, evidenciando a importância do jogo para a humanidade. Eles são objeto de fundamentação interdisciplinar, demandam diálogo entre profissionais de áreas diversas. Por isso, o projeto “Diálogos entre Arte e Design” (UEDESC/CNPq, 2012-2013) foi proposto por seis pesquisadores de games educativos e/ou artísticos. O diálogo é norteado pelo game *A mansão de Quelícera*, resultado e objeto de pesquisas acadêmicas que tanto destacaram as qualidades do jogo quanto apontaram melhorias possíveis. Este artigo apresenta o ponto de partida do “Diálogos entre Arte e Design”, o qual tem por objetivo: a) aproximar conceitos e métodos usados no desenvolvimento e na avaliação de games educativos; b) produzir versão revisada de *A mansão de Quelícera*, a ser disponibilizada gratuitamente na web a partir de 2013.

Palavras-chave

Game, arte, educação

### **ABSTRACT**

The videogames are a remarkable phenomenon in today's culture. It highlights the importance of the game for humanity. The videogames are subject of interdisciplinary research and require dialogue between different professionals. By this way, the project "Dialogues between Art and Design" (UEDESC / CNPq, 2012-2013) was proposed by six researchers of educational and/or artistic games. The dialogue is been guided by the game's *The Quelicera`s Mansion* and a research that showed the qualities and improvement points about this game. This article presents the beginning of the "Dialogues between Art and Design" which has two goals: a) improve concepts and methods of development and evaluation of educational

games, b) produce a new version of The Quelicera`s Mansion that will be free in web from 2013.

Keywords

Videogame, art, education

## Introdução

Faz quase uma década que a indústria de jogos eletrônicos tornou-se uma das mais promissoras do globo, com o terceiro maior faturamento entre os setores industriais mundiais, ficando atrás apenas das indústrias bélica e automobilística. Dentre as indústrias de entretenimento, tem o maior faturamento, superior inclusive a de cinema. Por conta disso, os jogos eletrônicos vêm impulsionando e disseminando pesquisas “de ponta” em tecnologia de comunicação digital (SANTAELLA, 2005). Mas o sucesso econômico e a contribuição tecnológica não eximem os jogos eletrônicos de ressalvas. Pesquisadores questionam o tipo de conteúdo e de experiência que tais jogos oferecem, criticando a inconsistência estética e/ou ética de muitos jogos.

Os games (jogos eletrônicos) são fenômeno cultural marcante desde o final do século XX e têm se tornado base para a formação dos valores e hábitos da cultura atual (RUSHKOFF, 1999). Mais do que “puro” entretenimento, eles evidenciam a importância e amplitude do próprio jogo na perspectiva da cultura e sociedade humanas (HUIZINGA, 1999; GADAMER, 1977), sendo ainda objeto de fundamentação interdisciplinar (CAPURRO, 2010; FINK, 1966; MURRAY, 2003; TURKLE, 1995), algo que fica mais evidente quando temos em vista jogos que são mediadores de proposições organizacionais, culturais, conceituais, educativas e/ou artísticas. Seja nestes casos ou no campo do entretenimento, os jogos eletrônicos promovem modos diferenciais de relação entre usuário e conteúdo abordado que merecem ser avaliados. Pesquisas que visam debater conceitos, metodologias e soluções adotadas na produção de jogos eletrônicos são igualmente importantes, pois possibilitam a concepção, planejamento e desenvolvimento de jogos mais consistentes, inovadores não apenas desde o ponto de vista tecnológico, mas, igualmente, desde o conceitual.

É por conta disso que Crespo (2003) aponta a necessidade das pesquisas sobre games incluírem não apenas jogos do circuito comercial, mas também jogos produzidos à margem da indústria de entretenimento, como são os jogos de arte.

Assim, os jogos comerciais serão contaminados por novos questionamentos estéticos, educativos e éticos, ganhando maior densidade. Eskelinen (2005), como Aarseth (2001), reafirma a ideia, considerando a interdisciplinaridade como aspecto intrínseco aos jogos eletrônicos. Em um jogo eletrônico, as metodologias de produção visual, as estruturas narrativas, o design e a programação de interface, a ergonomia, entre outros aspectos constitutivos, reúnem em um único objeto digital (MANOVICH, 2006) elementos a serem vivenciados como um todo pelo usuário, logo, precisa ser concebido articulando olhares provindos de diferentes disciplinas do conhecimento.

Além de considerar games desenvolvidos a partir de diferentes motivações, é importante tecer críticas sobre as formas de emprego dos recursos de tecnologia, propondo formas de uso afins com as necessidades sociais, éticas, ecológicas, enfim, necessidades humanas. Cada escolha técnica que tomamos, em detrimento de outra opção, traz consigo significados político, ético, econômico, social, cultural e ecológico sem precedentes (PETRY, 2011). Isso aponta a necessidade de pensarmos os modos de uso da técnica desde uma perspectiva ontoética (FEENBERG, 2002).

Tendo em vista tal campo problemático, os seis pesquisadores acadêmicos autores deste artigo, atuantes nas áreas de Artes e/ou Design, propuseram o projeto de pesquisa “Diálogos entre Arte e Design: processo de avaliação e revisão de jogo eletrônico educativo em arte”, coordenado pelo Prof. Dr. Antonio Vargas (Centro de Arte/UDESC) e contemplado no Edital Universal do CNPq, 2011. O grupo foi formado com o intuito de aproximar conceitos, métodos e conhecimentos empíricos trazidos por pesquisadores que, há mais de uma década, produzem e investigam jogos eletrônicos cuja finalidade excede o puro entretenimento. O projeto dá início a um diálogo interdisciplinar e interinstitucional<sup>1</sup> que, inclusive, excede os limites das

---

<sup>1</sup> Área de formação e atuação do grupo: Dr. Antonio Vargas é bacharel em Artes Plásticas (UFRGS), doutor em Pintura (Universidade Complutense de Madri, Espanha), com pós-doutorado em Antropologia Social (Universidade de Barcelona), professor de graduação e pós-graduação do Departamento de Artes Plásticas (UDESC) e artista plástico com obras em coleções no Brasil e no exterior; Dr. André Luiz Battaia é bacharel em Física e doutor em Engenharia Elétrica (USP), com pós-doutorado no Space Science and Engineering Center (Universidade de Wisconsin, Estados Unidos) e é professor na graduação e na pós-graduação do Departamento de Design (UFPR); Dr<sup>a</sup> Arlete dos Santos Petry é psicóloga e mestre em Educação (UNISINOS), doutora em Comunicação e Semiótica (PUC-SP) e realiza pós-doutorado junto a ECA-USP; Dr. Luís Carlos Petry é psicólogo (UNISINOS), doutor em Comunicação e Semiótica (PUC-SP) e professor na pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital e na graduação em Tecnologia em Jogos Digitais (PUC-SP); Dr<sup>a</sup> Ana Beatriz Bahia é bacharel em Artes Plásticas (UDESC), doutora em Educação (UFSC), pesquisadora do Laboratório de Educação Cerebral (UFSC) e desenvolvedora de games educativos (estúdio Casthalia); Ms. Luciana Rocha Mariz Clua é licenciada em Desenho e Plástica (UFPE), especialista em Design Gráfico (Faculdade SENAC-SP) e mestre em Design (PUC-Rio), professora na

áreas de Arte e Design, buscando qualificar as pesquisas de jogos educativos e/ou artísticos. O presente artigo traz a base teórica e as inquietações que motivam o diálogo.

### **Ponto de partida para o diálogo**

A fim de motivar e nortear o diálogo, duas pesquisas foram tomadas como referência. Uma delas foi realizada no Centro de Artes da UDESC, outra junto ao Departamento de Artes e Design da PUC-Rio. A primeira resultou na concepção e desenvolvimento do game artístico-educativo *A Mansão de Quelícera*, a segunda avaliou a jogabilidade desse jogo. Segue-se um breve histórico dessas pesquisas.

#### **1) CD-Rom Educativo (UDESC, 2000 e 2005)**

Em 2000 foi iniciado o projeto de pesquisa *CD-Rom Educativo* junto ao Centro de Artes da Universidade do Estado de Santa Catarina/UDESC, coordenado pelo Prof. Dr. Antonio Vargas (Departamento de Artes Visuais). A pesquisa contou com a participação de outros professores do centro, além de alunos da graduação e da pós-graduação e colaboradores externos, todos atuantes na área de Artes. O projeto culminou no desenvolvimento, em parceria com o estúdio Casthalia, do game *A Mansão de Quelícera*, veiculado em CD-Rom e implantado gratuitamente (com apoio da FAPESC e da Secretaria da Educação estadual) na rede de ensino do Estado.

O termo “educativo”, citado no nome do projeto, foi tomado para reafirmar o objetivo do projeto de produzir um ambiente digital promotor da fruição artística entre o público infanto-juvenil. Tal motivação adveio do descontentamento da equipe com a qualidade estética e poética dos games comumente usados por esse público, naquela época. Também, por constatar, em sala de aula, a dificuldade dos alunos em interpretar o discurso visual. O próprio Ministério da Educação (BRASIL, 1998) aponta o *eixo da apreciação* como nevrálgico e problemático<sup>2</sup> no Ensino de Arte brasileiro.

---

graduação em Tecnologia em Jogos Digitais (Faculdade CCAA) e pesquisadora do Laboratório Interdisciplinar Design/Educação (PUC-Rio).

<sup>2</sup> Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais de Arte (MEC, 1998), o Ensino de Arte é estruturado em três eixos: *produção*, *apreciação* (fruição) e *contextualização* (estudo da história da arte e dos fundamentos da linguagem visual). Os dois últimos eixos ajudam o aluno a compreender que uma obra de arte é mais do que

A concepção do game foi realizada tendo por base as ideias do filósofo Gadamer (1977; 1996), o qual define a experiência artística (processo de fazer ou de fruir a obra de arte) como *jogo*. No caso da fruição, o objeto artístico é dispositivo para a experiência da interpretação, colocando o sujeito na posição de *ser-interpelado* por um modo outro de ver o mundo que não o seu. A própria experiência – e não apenas o significado da obra que o sujeito constrói no processo de interpretação – transforma o modo do sujeito de olhar o mundo, aportando conhecimento e, destaca Gadamer, constitui o *sentido cognitivo* da experiência de jogar/fruir a obra de arte.

Tendo em vista tal base epistemológica, o roteiro de *A Mansão de Quelícera* foi criado. É adaptação do conto literário homônimo, escrito pela autora de livros infanto-juvenis Luana Von Linsingen, e do conceito de jogo de RPG (*role play games*). O jogador começa sua aventura na narrativa escolhendo um entre três personagens possíveis para adentrar a misteriosa mansão da feiticeira Quelícera. Cada personagem tem uma missão diferente e encontra habitantes (personagens não controláveis pelo usuário) igualmente específicos. Dependendo do personagem escolhido, o jogador terá uma perspectiva diferente desse lugar que também é uma história, realizando o conceito de “narrativa multiforme” (MURRAY, 2003).

A estrutura de jogo também está alinhada com o objetivo educativo. A ideia é proporcionar ao jogador uma experiência semelhante à apreciação da obra de arte, como a desaceleração do olhar, a observação de imagens poéticas e a interpretação. Ao mesmo tempo, o jogador vivencia uma experiência eminentemente lúdica, construindo uma memória prazerosa de tais práticas.

O jogador deve investigar pistas visuais e textuais espalhadas em mais de 50 cômodos da mansão, além de dialogar com habitantes e enfrentar desafios (mini-games). Em função da grande quantidade de pistas disponíveis, múltiplas conexões podem ser estabelecidas pelo jogador, há múltiplos modos de remontar à narrativa-

---

forma e expressão subjetiva, mas está relacionada com fatores culturais, sociais e históricos, e que não tem um significado único, mas está aberta ao processo de interpretação. Tal compreensão dá ao aluno melhores condições de criar suas produções, assim como de perceber e significar as manifestações artísticas e culturais que o rodeiam, mesmo as não-artísticas. O PCN de Arte lembra que o eixo da produção é privilegiado nas aulas de artes, os eixos da apreciação e da contextualização acabam sendo pouco ou mal trabalhados. Em grande parte, isso se deve a dificuldade dos professores de abordar os dois eixos de forma tão prazerosa como faz nas atividades de produção.

guia. Isso confere um caráter labiríntico e enigmático à Mansão, algo semelhante a experiência vivida pelo espectador no *jogo* de interpretação da obra de arte.

O jogador é motivado a explorar os ambientes não apenas pela curiosidade em remontar a narrativa-guia, também pelo caráter inusitado de alguns objetos e personagens que ali encontra, até mesmo pela trilha sonora do game. Composta pelo músico Sérgio Freitas (professor do Departamento de Música da UDESC), a trilha é modularizada e interativa, ou seja, apesar de haver uma música de fundo específica para cada ambiente, dando profundidade ao “clima” do cenário, fragmentos sonoros entram em cena na medida em que o jogador interage com os objetos dos ambientes. Assim, o jogador é co-autor da música ouvida durante o jogar.

As imagens do jogo foram produzidas usando ferramentas tradicionais e computacionais. Cenários e personagens foram desenhados a lápis sobre papel, aquarelados, digitalizados e retrabalhados em meio digital. No jogo, há *transcodificação* (MANOVICH, *ibidem*) de conceitos e técnicas da tradição de pintura de representação.

Sobre as imagens criadas, houve a incorporação de fragmentos de mais de cem obras da história da arte (do século XIV ao XX) por meio de citação direta e indireta, usando uma prática recorrente na arte contemporânea: o *citacionismo* (CHIARELLI, 2001). As obras citadas no game não pairam na superfície gráfica da interface, ao contrário, estão tramadas à narrativa-guia. Além de pinturas citadas em cenários, há personagens (habitantes da mansão) criados a partir de personagens de pinturas. Por exemplo, o Misanthropo de Bruegel é habitante recluso em um ambiente subterrâneo da Mansão, onde guarda o portal que permite ao jogador visualizar e adentrar os cômodos-chave daquele lugar. Já o habitante Ciclope, baseado em obra de Redon, dialoga com o jogador e pode lhe trazer progresso no jogo desde que o jogador tome decisões considerando o caráter meigo que singulariza a representação feita por Redon dessa figura mitológica monstruosa (BAHIA e VARGAS, 2006).

Para que o game possa ser usado por educadores, tanto para promover a fruição artística (*eixo da apreciação*) quanto o ensino da História da Arte (*eixo da contextualização*) (PCN de Arte, 1998), foi desenvolvido o Site de Apoio ao Educador ([www.casthalia.com.br/a\\_mansao/guia\\_educador.htm](http://www.casthalia.com.br/a_mansao/guia_educador.htm)). O site constitui a “ponte” necessária entre o jogo e o contexto do Ensino de Arte: aquilo que é

conteúdo visual no jogo é explicitado em linguagem verbal no site. Ali o educador encontra orientações pedagógicas e os conteúdos históricos sobre 63 das obras citadas no jogo, 18 temas-chave e 20 artistas da história da arte. No total, são 101 textos, aproximadamente 300 laudas de material de apoio, escritos especialmente para este projeto.

Desde o período de desenvolvimento do game, o conceito de *A Mansão de Quelícera* obteve receptividade de profissionais das áreas de Arte, Educação e/ou Tecnologia<sup>3</sup>. Quando lançado, em 2006, foi destacado tanto seu valor artístico-cultural quanto educacional, sendo selecionado para o Festival de Linguagem Eletrônica – FILE, o Festival Game Cultura (galerias do SESC de todo o Brasil) e o I Festival Universitário de Games (PUC-SP), no qual recebeu *menção honrosa*. Em 2008, a tecnologia educacional *A Mansão de Quelícera* (jogo e site) foi incluída no Guia de Tecnologia Educacional do MEC, sendo recomendada para as escolas de todo Brasil.

O game despertou o interesse de pesquisadores acadêmicos, como mostram os artigos e as pesquisas realizados sobre *A Mansão de Quelícera*<sup>4</sup>. Destacamos, abaixo, a pesquisa realizada por Luciana Clua.

## **2) *Mansão de Quelícera*: Uma investigação sobre design de jogos com fins pedagógicos (PUC-Rio, 2011)**

Este é o título da dissertação de mestrado de Luciana Clua (2011), escrita sob orientação da Dr<sup>a</sup>. Rita Maria de Souza Couto, junto ao Laboratório Interdisciplinar Design/Educação, Departamento de Design da PUC-Rio. A pesquisa teve por objetivo analisar o jogo *A Mansão de Quelícera* e identificar parâmetros relacionados à sua jogabilidade e entretenimento que apontassem subsídios para projetos de novos jogos educativos. Os objetivos específicos foram: analisar como o designer de jogos pode privilegiar o uso pedagógico do jogo sem prejudicar o entretenimento; identificar aspectos de design que contribuam para que o jogo seja

<sup>3</sup> Esteve em eventos nacionais e internacionais de: ANPAP e CONFAEB, ambos em Brasília; INSEA on SEA (International Society of Education through Art), em Estocolmo; Virtual Educa, em Miami; Luces del Labirinto, em Madri; II Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação, da UNEB; Interfaces Artísticas no Contexto do Ensino de Arte, UFSC; conferência do grupo *Imaginative Education* (Simon Fraser University), no Canadá.

<sup>4</sup> Ana Beatriz Bahia (2006; 2008b), Antonio Vargas e Ana Beatriz Bahia (2008), Ana Maria Cambuzi (2011), Katyúscia Sosnowski (2010), Janaína Rosado (2009a; 2009b) e Débora Gaspar (2006).

considerado divertido; observar e analisar o uso do jogo durante pesquisa de campo; e realizar observação de uso do jogo sob análise em situação de aula.

Quanto à metodologia adotada, foram realizadas sessões de observações do uso do game no contexto escolar, adotando como pano de fundo a teoria da atividade (LEONTIEV, 2001). Inicialmente, foi feito um pré-teste de observação direta participativa para levantamento de dados preliminares, aperfeiçoamento da técnica de observação e aplicação de questionários. Estiveram presentes 26 alunos do 5º. Ano (de 10 a 11 anos de idade). Posteriormente, foram selecionados quatro alunos para o teste, quando houve observação intensiva e analítica do uso do game.

Clua observou que, mesmo se tratando de um jogo com finalidade educativa, os jogadores se divertiam e que tal diversão devia-se ao fato de *A Mansão de Quelícera* mesclar momentos de investigação com desafios que exigem agilidade e excitam os jogadores. Os desafios mantêm ativo o interesse do jogador apesar da inevitável experiência de fracasso (“morte”) vivida de tempos em tempos dentro do jogo.

Clua também constatou que os jogadores tiveram dificuldade de entender o objetivo geral do jogo e o classificaram como difícil, em especial, em alguns desafios pontuais. Mesmo assim, os jogadores foram persistentes, tentaram vencer desafios nos quais já haviam “morrido” e seguiram explorando os ambientes até encontrar a vitória. Até lamentaram o término da pesquisa no último dia de coleta.

Clua aponta a estrutura do jogo como favorável à promoção do entretenimento de jovens em ambiente escolar e não escolar. Mas acredita que o uso pedagógico de *A Mansão de Quelícera* prescinde da figura do educador, para que se consolide a aprendizagem. Clua explica: o jogo promove uma experiência estética, de interpretação e fruição de imagens, que bombardeia o jogador com significados e resignificados a todo instante; mas para haver uma reflexão sobre o conteúdo artístico impregnado nos elementos visuais do jogo é necessário a mediação de um educador. De qualquer forma, o protocolo da pesquisa realizada estava centrado na jogabilidade e a qualidade da experiência de entretenimento do game, de modo que a realização dos objetivos pedagógicos não esteve sob o foco de avaliação.

Tendo em vista as conclusões da pesquisa de Clua é que o projeto “Diálogos entre Arte e Design” foi lançado, tendo *A Mansão de Quelícera* como elemento balizador do diálogo. O projeto foi proposto também porque, mesmo havendo



transcorrido seis anos do lançamento do game, há constante procura por professores de vários estados do Brasil. Até porque, esta é a única tecnologia educacional recomendada pelo MEC que enfoca os eixos da *apreciação* e da *contextualização* do Ensino de Arte disponível atualmente.

### Diálogo em curso

Os apontamentos de Clua plasmam a necessidade de refinar o *game-play*, de modo que o jogador seja conduzido à reflexão sobre o conteúdo artístico sem perder a diversão que já existe no game. Mas o que deve ser mudado? Mudar de que forma? E o que fundamentará a escolha tomada? Cientes de que responder a estas perguntas não é fácil, que é preciso avaliar o game respeitando as várias facetas que o constituem (educativa, artística, de entretenimento, além de outras mais específicas), é que um diálogo entre os pesquisadores de diferentes áreas está em curso.

De partida, damos-nos conta de que houve mudanças no cenário tecnológico e nos hábitos e valores de uso de jogos eletrônicos nos últimos seis anos que impactam sobre a interface do game. Assim, dentre as novidades da versão de *A Mansão de Quelícera* a ser lançada em 2013, está prevista a migração do game para Web. Na época do desenvolvimento, o suporte CD-Rom mostrou-se a melhor escolha<sup>5</sup>. Felizmente, o contexto tecnológico atual é diferente e o Ministério afirma estar prestes a conectar todas as escolas de perímetro urbano.

Segundo observou Clua (ibidem), o entretenimento de *A Mansão de Quelícera* está demasiadamente colocado nos desafios de agilidade, e menos no exercício da investigação e da interpretação das pistas. Como equilibrar melhor a diversão dentro do game? Clua também observou a dificuldade demasiada em determinados desafios e na compreensão geral do objetivo do game. Isso precisa ser remediado, pois a conquista do final deve ser algo possível à maioria dos jogadores. É positivo que o jogo seja percebido como um ambiente desafiador e enigmático, até mesmo pelo objetivo educativo do game. Mas ele não deve ser uma incógnita para o seu público-alvo. Então, considerando os parâmetros de

---

<sup>5</sup> Era reduzido o acesso à Internet nas escolas públicas brasileiras. Segundo o senso escolar de 2006, apenas em 19,02% das escolas públicas estavam conectadas na época.

jogabilidade atuais, onde está a linha que separa um *game-enigma* de um *game-incógnita*?

A revisão dos recursos e da dinâmica de jogo precisa ser feita com cuidado. O *game play* tem *status* de conteúdo dentro de um game educativo. É um *meta-discurso*, e não podemos esquecer a interpretação dos fragmentos das imagens artísticas é interdependente do contexto de game promotor da interpretação. Daí a pergunta provocativa de D. Hofstadter (2001): até que ponto um toca-discos interfere na fruição de um disco? Os “toca-discos” de obras de arte visual são as interfaces promotoras da relação com a Arte: uma sala expositiva de um dado museu, um catálogo impresso, o game de Quelícera, entre outras. Tais interfaces plasmam um modo de seleção e de organização de conteúdo, de promoção do perceber e do saber, de estruturação da experiência do educando. Então, é importante que o *game play* de *A Mansão de Quelícera* seja isomórfico (semelhantes na lógica de funcionamento) à própria experiência artística que se quer proporcionar.

Além de o game motivar o jogador a conhecer as obras dos artistas presentes no jogo, como observou Clua (2011), é fundamental considerar que a experiência artística no game é diferente daquela comumente vivida em salas expositivas. Sem estabelecer juízo de valor, pondera-se aqui que a experiência com as obras no game não é *substituta* à contemplação, mas *suplementar* a ela. O game funciona como dispositivo de descondicionamento do olhar contemplativo, pois nele a *função-quadro* não se realiza (BAHIA, 2008a). A tomada de uma imagem artística enquanto quadro implica reconhecimento do espaço de representação como algo distanciado, separado do ambiente no qual a obra e o próprio espectador estão. Já no game, o sujeito abandona a posição de espectador para assumir o papel de um personagem do jogo, passa a perceber-se implicado na narrativa ficcional da qual a obra também faz parte. O distanciamento, necessário à contemplação, é diluído.

De fato, há coerência entre os hábitos de fruição suscitados dentro do game e o que se entende por Fruição e Obra de Arte na contemporaneidade. Desde as proposições artísticas dos anos 60 e 70, a experiência artística é marcada pela “subtração da forma e a valorização do evento”, sendo um “processo dinâmico” no qual as funções de produtor e receptor intercambiam-se entre artista e público (CALLEGARO, 2005, p. 18). Callegaro tece tal conclusão avaliando o uso, por alunos acompanhados de professores de artes, de games criados a partir de obras de arte.

## Considerações finais

Para além de *A Mansão de Quelícera*, o diálogo que estamos estabelecendo visa cruzar conceitos e métodos, identificando pontos de choque e de confluência, visando estabelecer parâmetros que, futuramente, qualifiquem a produção e a avaliação de games educativos, em específico, games de conteúdo artístico.

A ideia de construir um diálogo interdisciplinar não é simples. Demanda desprendimento de todos os envolvidos, ao mesmo tempo em que seduz pelo desafio que representa. Interdisciplinar, como tão bem ilustrou Barthes (2004), não é a somatória de vários olhares sobre um tema; é a lapidação de um objeto que não pertence à disciplina nenhuma. É a configuração de um espaço efetivamente “sem dono”, uma zona de encontro. Como defenderam Eskelinen (2005) e Aarseth (2001), o campo dos games precisa ser “sem dono”, já que o olhar disciplinar subverteria a própria lógica dos games, acabaria destacando uma de suas dimensões (ergonômica, econômica, narrativa, cognitiva, estética, ou outra) como a mais relevante em detrimento das demais. No caso do projeto em curso, a interdisciplinaridade excede o diálogo entre Arte e Design, o diálogo é permeado por outras áreas (Engenharia, Psicologia, Filosofia, Antropologia, Comunicação e Educação) por conta da formação interdisciplinar dos indivíduos do grupo. A opção pela interdisciplinaridade que tais pesquisadores fizeram em seus percursos acadêmicos atesta a possibilidade desse diálogo recém-iniciado (março de 2012) fluir e gerar contribuições consistentes para outros pesquisadores de games educativos.

## Referências Bibliográficas

- AARSETH, E.. Computer Game Studies, Year One. **Game Studies**. 2001.  
Disponível em: <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>. Acesso: 08/08/2011.
- BARTHES, Roland. **O rumor da língua**. 2a edição. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- BAHIA, A. B.. **Jogando Arte na Web: Educação em Museus Virtuais** (disponível em: [http://www.tede.ufsc.br/tedesimplificado//tde\\_busca/arquivo.php?codArquivo=614](http://www.tede.ufsc.br/tedesimplificado//tde_busca/arquivo.php?codArquivo=614)). Tese de Doutorado em Educação, UFSC, Florianópolis, 2008a.

- \_\_\_\_\_. Jogando com imagens da tradição artística. In: FRIETZEN, C; MOREIRA, J.. (Org.). **Educação e Arte: as linguagens artísticas na formação humana**. São Paulo: Papyrus, 2008b.
- \_\_\_\_\_. Jogando com a obra de arte: no museu e em *A mansão de Quelícera*. In: **VI ANPED sul**. Santa Maria: ANPED, 2006.
- BAHIA, A. B.; VARGAS, A. Site de Apoio ao Educador (Disponível em: [http://www.casthalia.com.br/a\\_mansao/guia\\_educador.htm](http://www.casthalia.com.br/a_mansao/guia_educador.htm)). Florianópolis: Casthalia, 2006.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais de Arte**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC, 116 p., 1998.
- CALLEGARO, T.. Jogos na Web e o ensino da história da arte. **Comunicação & Educação** (revista do Curso de Gestão de Processos Comunicacionais da USP), São Paulo, ano 10, n. 1, jan./abr. 2005.
- CAMBRUZZI, A. M.; AZAMBUJA, A.. **A Mansão de Quelícera: Conhecendo a História da Arte** [resenha]. Disponível em: <http://www.museudainfancia.unesc.net/?menu=quelicera>. Acesso: 08/08/2011.
- CAPURRO, R.. **Contribuições para uma ontologia digital** [Texto apresentado no IIIº Colóquio Internacional de Metafísica (CIM), entre 20 e 24 de abril, 2009, em Natal/Brasil]. Disponível em: [http://www.capurro.de/ontologiadigital\\_pt.html](http://www.capurro.de/ontologiadigital_pt.html). Acessado: 10/10/2010.
- CHIARELLI, T.. Considerações sobre o uso de imagens de segunda geração na arte contemporânea. In: BASBAUM, R. (org.). **Arte contemporânea brasileira**. Rio de Janeiro: Marca d'Água, 2001.
- CLUA, L. R. M.. **A Mansão de Quelícera: Uma investigação sobre design de jogos com fins pedagógicos**. Dissertação de mestrado junto ao Departamento de Artes e Design, PUC-Rio, Rio de Janeiro, 2011.
- CRESCO, D.S.. Taller Narrativa Digital [transcrição de conferencia]. **Narrativas y Videojuegos**, Sevilla, janeiro de 2003.
- ESKELINEN, Markku. **Towards Computer Game Studies**. Eletronic Book Review. Disponível em: [http://www.electronicbookreview.com/v3/servlet/ebr?essay\\_id=eskelinen&command=view\\_essay](http://www.electronicbookreview.com/v3/servlet/ebr?essay_id=eskelinen&command=view_essay). Acesso: 24/01/2005.
- FEENDBERG, A.. **Critical Theory of Technology**. Oxford: Oxford University Press, 2002.

- FINK, E.. **Le jeu comme symbole du monde**. Paris: Minuit, 1966.
- GADAMER, H. **La actualidad de lo bello**. Barcelona: Paidós, 1996.
- \_\_\_\_\_. **Verdad y metodo**. Salamanca: Sígueme, 1977.
- GASPAR, D.. Jogando & aprendendo: proposta para o uso de um jogo eletrônico educativo sobre história da arte. **CONFAEB**. Brasília: FAEB, 2006. Disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001545/154564POR.pdf>. Acesso: 20/05/2011.
- HOFSTADTER, Douglas. **Godel, Escher, Bach: um entrelaçamento de gênios brilhantes**. São Paulo: UNB, Imprensa Oficial de São Paulo, 2001.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4o edição. São Paulo: Perpsectiva, 1999.
- LEITE, Leonardo Cardarelli. **Jogos eletrônicos multi-plataforma: compreendendo as plataformas de jogo e seus jogos através de uma análise em design**. Dissertação junto ao Departamento de Artes e Design, PUC do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.
- LEONTIEV, Alexis. **Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar**. In: VIGOTSKI, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. 9ed. São Paulo: Ícone, 2001.
- MANOVICH, L.. **El lenguaje de los nuevos médios de comunicación: la imagen em la era digital**. Buenos Aires: Paidós, 2006.
- MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: UNESP e Itaú Cultural, 2003.
- PETRY, L. C.. **Aspectos Ontológicos dos Metaversos e Games**. Disponível em <http://aplicweb.feevale.br/site/files/documentos/pdf/46736.pdf>. Acesso: 05/08/2011.
- ROSADO, J.. **Jogos eletrônicos: delineando novos espaços de aprendizagem**. Dissertação de mestrado. Universidade do Estado da Bahia/UNEB, 2009a.
- \_\_\_\_\_. A Mansão de Quelícera e a aprendizagem escolar. In: **SBGames**, Rio de Janeiro: SBGames 2009b.
- SANTAELLA, Lúcia. **Games e comunidades virtuais**. Canal Contemporâneo: tecnopolíticas. Disponível em: <http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas>. Acesso: 25/01/2005.
- SOSNOWSKI, K. . Os jogos computacionais como objetos de aprendizagem para o ensino de artes visuais. In: KIRST, A. C.; ROSA, M. C. (Org.). **O objeto**

**pedagógico na formação de professores de artes visuais.** Florianópolis: UDESC, 2010.

RUSHKOFF, Douglas. **Um jogo chamado futuro:** como a cultura dos garotos pode nos ensinar a sobreviver na era do caos. Rio de Janeiro: Revan, 1999.

TURKLE. S. **Life on the screen:** identity in the age of the internet. New York: Simon & Shuster Paperbacks, 1995.

VARGAS, A.; BAHIA, A. B.. The game as an aesthetic experience. In: **Summer Institute on Imaginative Education.** Vancouver: Simon Fraser University, 2008.