Jogo Digital e Nutrição para Estesia. Oknytt e a obra de John Bauer.[1]

Guaracy Carlos da Silveira
Universidade Presbiteriana Mackenzie[2]

Resumo

No amplo contexto de análise dos Jogos Digitais e suas possíveis aplicações no ensino e consequente formação de docentes, norteado por uma perspectiva interdisciplinar entre arte, educação e história da cultura, o presente trabalho avalia o conceito de nutrição para a estesia oriundo dos estudos de mediação cultural, propondo a utilização de jogos digitais neste processo, tomando como exemplo o estudo de caso o jogo Oknytt e sua matriz conceitual, a obra de John Bauer.

Palavras-chave

Jogos Digitais; Interdisciplinaridade; Nutrição para Estesia; Mediação Cultural; John Bauer.

Introdução

O presente estudo oriundo das reflexões propostas pela disciplina de Mediação Cultural do programa de Doutorado interdisciplinar em Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie, entende a interdisciplinaridade como um modelo para uma compreensão de mundo mais complexa sendo esta, em certo grau, uma resposta a uma visão de mundo reducionista e determinista. Revisando a tradição científica clássica - que pressupõe uma estabilidade e objetividade do universo - o paradigma científico emergente evolui para uma reavaliação paradigmática, valendo-se de conceitos como complexidade, instabilidade e intersubjetividade.

[1] Trabalho apresentado no GP Multimídia, XVII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

[2] Doutorando no programa interdisciplinar em Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie, Mestre em Comunicação Social, subárea Comunicação Científica pela Universidade Metodista de São Paulo, Especialista em Gestão Estratégica do Ensino Superior pela Universidade de Santo Amaro, Bacharel em Publicidade e Propaganda pela Fundação Armando Álvares Penteado. E-mail: guaracycarlos@gmail.com.

Decorrência do paradigma científico tradicional instaura-se a ideia de uma divisão entre ciência e sentido, entre conhecer e sentir, entre sujeito e objeto, de fato, com o método científico alimenta-se a ilusão de serem possíveis duas formas de compreender o mundo, uma via a percepção prática e outra via a percepção estética.

Foge à proposta deste ensaio delimitar os jogos digitais e sua inserção no universo de significação e cultura, as dimensões culturais dos jogos já foram caracterizadas a contento por vários autores, sendo os estudos de Huizinga (1999) um dos mais citados. O autor, ao falar sobre as formas lúdicas da arte, afirma que o jogo situa-se fora da sensatez da vida prática, nada tem haver com a necessidade ou a utilidade, com o dever ou com a verdade. Em suas reflexões acerca do jogo na cultura e o interrelaciomento de ambos, estende sua análise a um passado remoto do homem, período este anterior a "cisão das culturas" e ao fazê-lo nos dá indícios que o jogo (digital incluso), por ser anterior a separação entre razão e sentir, possui a potência de ser utilizado como elemento de (re)união de ambos.

Ao buscar uma definição do conceito ontológico de jogo digital Petry (2016) afirma que os jogos são a condensação e a potencialização de tudo o que existe e foi criado no Ocidente em um só objeto polimorfo, polissêmico e pluralista, considerando que os jogos digitais recebem de outras áreas da cultura elementos que são incorporados e modificados de acordo com as características e possibilidades do meio digital interativo e enfatizando que muitos elementos presentes nos jogos já eram encontrados no cinema, teatro, literatura, pintura e desenho, sendo esta uma das propriedades dos jogos digitais que os colocam como objetos culturais (digitais) multifacetados.

Nesta acepção, conceituamos a cisão entre saber e sentir na próxima seção, posteriormente definimos o conceito de nutrição para estesia e propomos a utilização de jogos digitais neste processo, fazemos então uma breve análise da obra do artista John Bauer e estudamos jogo Oknytt desenvolvido utilizando suas obras como referência, jogo este que consideramos ser uma ótimo exemplo da aplicação do conceito de nutrição para estesia via jogos digitais, findo este processo tecemos conclusões acerca da utilização de jogos digitais no processo de nutrição para a estesia.

Considerações Acerca da Cisão Razão-Sentir

Parte do desafio de se pensar interdisciplinaridade está justamente no dimensionamento dos campos ou olhares que contribuirão para a visão mais complexa. Para Nicolescu (1999), trata-se de um retorno à raiz do saber humano, visto que no começo da história humana, a ciência e cultura eram inseparáveis, sendo animadas pelas mesmas questões a respeito do sentido do Universo e da Vida. Para o autor, o advento da ciência moderna, perpetrou a ilusão paradigmática de que é possível à compreensão do universo somente via método científico, caracterizado por uma consciência lógica, reducionista, classificatória e simplificadora. Os inegáveis benefícios ofertados para a humanidade decorrente do método científico trazem em seu cerne a ideia de que é possível um distanciamento entre mente e corpo (razão e sentir). Para o autor instituíram-se duas culturas, com seus dogmas, estruturas e evangelhos, sendo o corolário desta cisão a institucionalização em sociedades democráticas (e racionais) do Ministério da Cultura e Ministério da Ciência como entidades distintas.

Nesta linha para Duarte Jr. (2010) criam-se duas formas de perceber o universo, a *percepção prática* e a *percepção estética*. Na percepção prática, vê-se o mundo através de uma lente "no modo da utilidade", sendo este apreendido como um campo para nossa atuação pragmática, um campo na qual as coisas são percebidas segundo seu uso (para que servem?) e sua função (como funcionam?). Já para a percepção estética não interessa a função dos objetos, detendo-se ela em sua forma, sua maneira peculiar e particular de aparecer para nós. Tais aparências das coisas do mundo surgem como experiências, portadoras de sentimentos humanos, capazes de espelhar e revelar certas emoções, certas intensidades de vibração de nossa vida diante da vastidão do real. Por isso cada objeto, cada evento, para a percepção estética, é único, não importando sua similitude com o conjunto de seus congêneres.

Duarte Jr. defende que passamos por uma crise da modernidade, decorrente de um modo de vida lastreado numa maneira específica de construir o conhecimento humano e, com base nele, estabelecer relações com o mundo e com nossos semelhantes. Tal mundo moderno primou pela valorização do conhecimento intelectivo, abstrato e científico, em detrimento do saber sensível, estésico[3], particular e individualizado. Dada esta dominação do caráter utilitário das coisas preponderantes em nossa cultura de consumo, compreendemos a percepção prática como única forma possível de

[3] Do grego *Aisthesis*: capacidade humana de sentir o mundo, organizando-o e conferindo a realidade uma ordem primordial, um sentido. Em português tornou-se "Estesia".

constituirmos nossa existência. Perceber o mundo de forma poética, ou esteticamente, é sempre perda de tempo, e o tempo é sempre dinheiro, conclui o autor.

Sem dúvida, a razão pura (ou científica) trouxe surpreendente progresso e conquistas em prol da espécie humana; contudo, seu exclusivismo, sua adoção como a única razão possível, sua deterioração em razão instrumental (aquela preocupada apenas com os fins práticos, sem considerações éticas, estéticas e morais) causaram-nos, entre outros problemas, acentuada regressão da sensibilidade, que recrudescem em todas as culturas. A crise hoje é sobremaneira uma crise do conhecimento, uma crise na qual o intelecto avantajado enfarta o coração apequenado, conclui.

O principio postulado que fundamenta esta crise é colocado em questionamento também em toda a obra de Damásio (1996), que afirma que a separação entre mente e cérebro é mito, sendo provável que a separação entre mente e corpo não seja menos fictícia, visto que a mente encontra-se incorporada (na plena acepção da palavra) e não apenas cerebralizada.

Causa e decorrência do postulado da separação entre razão e sentir, cristaliza-se um sistema de ensino voltado para o conhecimento inteligível (abstrato, genérico e cerebral), que deseduca ao sensível (que é concreto, particular e corporal), propagando a falsa ideia de que é possível conhecer o mundo pelo pensamento, conceito e abstração dissociados do saber sensível (do corpo).

A área de Mediação Cultural coloca em questionamento esta cisão, que por vezes é polarizada em método científico *versus* sensibilidade artística. Tavares (2016) questiona tal dicotomia em sua base epistêmica, apontando inclusive a existência da pesquisa científica da arte, considerando que única possível oposição que poderia existir está nas dimensões entre a prática artística (individual e voltada para o experimento) e a pesquisa artística (institucionalizada e buscando o conhecimento), afirmando não haver distinção entre a criação artística e a criação científica. O que nos leva a questionar: se não há a separação no processo de criação, porque há no do ensino?

Estudiosos da Mediação cultural compreendem a educação como sendo indissociável da cultura e creem serem as artes um dos melhores caminhos para a (re)integração humana. Propondo como uma das alternativas para tal a Educação Estética.

Jogos como Dispositivos para Educação Estética

Como meio de propiciar a Educação Estética Picosque e Martins (2012) propõem o conceito de Nutrição Estética, que seria um modo de gerar o abastecimento dos sentidos, movendo o saber sensível pelo oferecimento aos aprendizes de objetos culturais como imagens de obras de arte, músicas, fragmentos de textos poéticos ou textos teóricos, livros de história, objetos do cotidiano, vídeos, dentre outras formas culturais. A nutrição estética é entendida como um procedimento do educador para iniciar um assunto que deseja abordar, ampliar repertório dos aprendizes sobre algum conceito, fato, ou ainda, alimentar os sentidos para aprender a sentir o deleite, o prazer estético. Não sendo exclusivos do ensino da arte.

Considerando que o contrário da estesia é a anestesia – dessensibilização que traz a crise dos sentidos - educadores deveriam preocupar-se com a qualidade estética do que é ofertado aos alunos, inclusive no que se refere à organização espacial da sala de aula, acolhendo os corpos para interagirem com outros corpos, ou até mesmo deslocando a aula para outros espaços.

Analogamente Stori (2003) afirma que desenvolver sentimento estético significa educar a sensibilidade de uma pessoa pra experiências perceptivas, intelectuais e emocionais, frisando que estamos falando de qualidade cultural e não quantidade apresentada ao educando. Conclui que o desenvolvimento da sensibilidade perceptual deve converter-se na parte mais importante do processo educativo.

Nesta acepção, propomos que os Jogos Digitais servem perfeitamente à Nutrição Estética, sendo estes particularmente nutritivos, visto que não só reúnem elementos propostos no desenho de Picosque e Martins, como também os aglutinam, tendo capacidade de fornecerem subsídios para formação cultural, da mesma forma que suplementos hiperprotéicos fazem para os músculos.

Em linha com este raciocínio, Arruda (2011) considera que os desafios cognitivos do ato de jogar vídeo games são muito mais proveitosos quando comparados, a outros gêneros educativos característicos do espaço escolar, como por exemplo, os jogos, vídeos e músicas “educativos”, dentre outros. Segundo ele, numero considerável de autores ressaltam a importância do vídeo game como elemento da cultura e mediador da aprendizagem pela nova geração. Sendo que este modifica as relações da criança com o mundo, por meio das experiências acumuladas no ato de jogar, acompanhando-o na vida adulta.

Proposta esta que parece-nos consonante com os benefícios observados por Cruz (2015) no tocante as diferenças cognitivas detectadas nos alunos em seus estudos acerca da relação aluno-ciberespaço. A autora afirma que já podem ser constatadas diferenças cognitivas entre os jovens usuários do ciberespaço em níveis variados de imersão (inclusive no tocante a jogos digitais), sendo que usuários excessivos mostraram-se mais rápidos na execução de tarefas e capazes de sustentar atenção por mais tempo.

Mais ainda, cremos que este dimensionamento dos jogos digitais vai de encontro às propostas das experiências de Goudart e Guimarães (2015) na chamada Pedagogia da Conectividade, que (resumidamente) fundamenta-se na onipresença dos jovens nas redes digitais, criando nestes, uma presença conectada, que os permite navegar com naturalidade entre o estar físico em sala de aula e as redes digitais, conjugando-as. Fato este constatado nos experimentos que desenvolveram ao convidar os alunos a tecer narrativas e redes de afeto; e a aprender brincando via redes colaborativas, buscando a experimentação lúdica e a reflexão acerca da inserção das tecnologias. Concluem que tais experimentos servem como forma de romper o modelo arquitetônico da escola, que faz com que se creia na departamentalização do saber e do conhecimento, na separação entre mente e corpo, e no distanciamento entre experiência e construção do conhecimento[4].

Um pouco menos entusiasta acerca da aplicação pedagógica dos jogos digitais, Zanolla (2010) aponta que embora não se deva afirmar que jogos eletrônicos correspondam a um instrumento educacional nos moldes escolares (didáticos), há evidências suficientes de que sua influência na educação de jovens e crianças é muito maior que os educadores possam imaginar. E que embora a influência do conteúdo dos jogos eletrônicos não seja simples de se compreender e carecer de maiores estudos, a pretensão de se compreende-los definitivamente está fadada ao fracasso, pois por sua natureza, mais que um objeto de estudo são um "objeto desconhecido em movimento acelerado".

Duarte Jr. (2010) propõe que uma educação voltada para estesia compreende toda atuação que favoreça o estabelecimento de uma relação mais harmoniosa e acurada do copo humano com a realidade, sendo que ai ela se confunde, praticamente ponto a ponto, com a Educação Estética na medida em que a finalidade desta consiste no

[4] Relembrando que a proposta de Educação Estética considera inclusive uma revisão do espaço de sala de aula.

desenvolvimento de uma percepção poética das coisas, de um perceber que se oriente mais por suas formas e qualidades do que por suas funções, ou seja, mais por sua aparição aos sentidos, do que pela concepção meramente utilitária que delas possamos fazer.

É possível a existência de jogo digitas que além serem elementos polissêmicos e aglutinadores das correntes teóricas e artísticas acima citadas, ainda possibilitem experiências que levem a considerações Éticas, Estéticas e Morais? Acreditamos que sim. Some-se a estas, o contato com outras formas de culturas e saberes, e tem-se um dispositivo que consideramos adequados à mediação cultural. Exemplificamos este proposta analisando o jogo Oknytt, mas primeiramente apresentamos o artista em que este buscou sua fundamentação.

Uma breve biografia de John Bauer

John Bauer nasceu em na Suécia em Jonkoping em 1882, terceiro filho das quatro crianças de Emma e Joseph Bauer. Aos 16 anos foi para Estocolmo para começar seus estudos em arte e após dois anos foi aceito pela Academia Real de Artes, cujo currículo consistia em aulas de Artes Clássicas, Anatomia, Perspectiva, História da Arte, com cerca de sete horas diárias de aulas, sendo o tempo restante dedicado a exercícios de desenho. Foi lá que encontrou sua esposa Esther com quem se casou em dezembro de 1906, sendo que sua esposa foi modelo para várias das Princesas Fadas que pintou. Em posterior viagem para Itália em 1908 foi particularmente marcado pela beleza dos trabalhos do século 14 do museu da Nápoles, que levaram o pintor a dizer: “noto cada vez mais, que dos mais antigos e primitivos artistas que devemos apreender a nos tornar artistas”.

Em 1904 recebeu a encomenda de fazer um livro sobre a Lapônia e passou o verão inteiro seguindo os lapões em suas migrações. Alguns dos detalhes de suas roupas foram posteriormente incluídos em suas pinturas sobre Trolls[5].

[5] As vezes traduzido como ogro para língua portuguesa, optamos por manter o termo original.

Capa de "Bland tontar och Troll" e autoretrato do ilustrador.

Seu trabalho mais famoso, são as ilustrações do primeiro de oito volumes de Bland tontar och Troll ("Entre Duendes e Trolls" numa tradução livre), uma coleção de contos de fadas escritos por autores suecos publicada em 1907 e tremendamente bem sucedida comercialmente. Os detalhes de sua obra são precisos, as roupas de suas fadas (por exemplo) são modeladas a partir de livros que consultou na biblioteca real. Algumas de suas mais famosas ilustrações como a Princesa Tuvstarr e o alce Skutt são desta obra.

Ilustrações retratando a Princesa Tuvstarr e o alce Skutt

Em 1915 pediu demissão de seu trabalho ilustrando "Entre Duendes e Trolls" por desejar levar sua arte para outras direções. Bauer sofria de depressão e constantemente duvidava de suas habilidades. Em 1918 seu casamento estava em frangalhos, o divorcio estava sendo considerado e o mundo estava em guerra. Tentando construir uma nova vida Ester, John e o filho de dois anos do casal, planejaram mudar-se para Estocolmo. Devido à desconfiança de Bauer com relação a trens, viajaram de balsa, que por causa do tempo ruim virou, culminando no afogamento de todos a bordo.

Jogo, Cultura e Arte em Oknytt

Oknytt pode ser traduzido do sueco como "duende", diminutas criaturas com uma inclinação para trapaças da mitologia nórdica. É também o nome de um jogo do tipo *point and click*, onde o jogador assume o papel de uma pequena e aparentemente insignificante criatura, aventurando-se em um mundo tenebroso cheio de obstáculos e charadas objetivando encontrar o lugar ao qual pertence neste mundo. O Jogo ambienta-se num conceito medieval nórdico e contem um número de seres e lugares inspirado no folclore sueco. Foi lançado em 2013 para PC e atualmente está disponível via plataforma Steam[6].

O conceito do jogo nasceu como parte de uma tese de bacharelado de Levall e Nyblom (2012) sobre formas de interagir com jogos inspirados em livros infantis. E foi apresentado no *Creative Coast Festival*, tendo sido um de seus vencedores[7]. Foi desenvolvido pela *Nemoria Entertainment*, empresa que acredita que há mais coisas a se prestar atenção e explorar acerca da mitologia regional sueca do que *vikings*, Odin e Thor. Em consonância com a dissertação de bacharelado o jogo é fortemente inspirado na obra "Bland Tomtar och Troll" ricamente ilustrada por John Bauer.

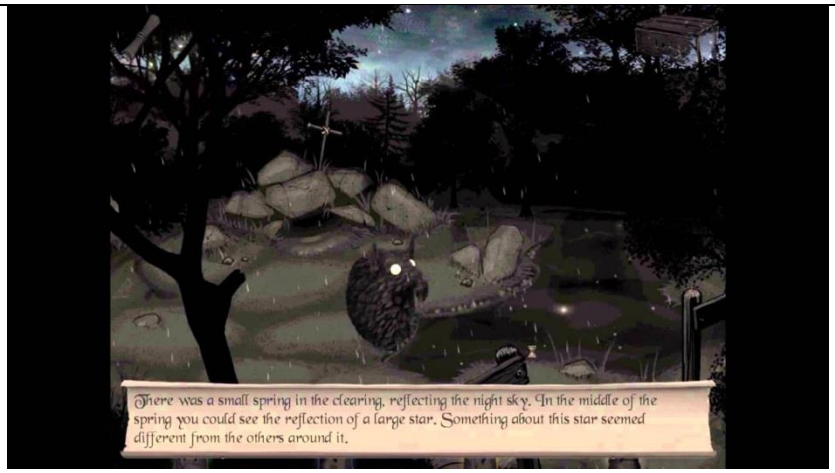
O *Design* do jogo realiza uma releitura das obras de John Bauer, em alguns momentos de forma até literal, concedendo-lhe um aspecto mais sombrio e tenebroso sem, contudo, desrespeitar a proposição originais de Bauer. De fato, pode-se afirmar que as obras deste servem como inspiração ao *concept art* do jogo.

[6] https://steamcommunity.com/app/286320
[7] A cidade de Karslhamn tem uma competição que incentiva companhias locais, os vencedores passam a fazer parte do *Bleking Bussiness Incubator* que tem por objetivo estimular o crescimento da região para que se torne um *cluster* de companhias de jogos.

Ilustração de Bauer e captura de tela do jogo.

Em sua estrutura fundamental, o jogo trata da solução de quebras cabeças, que conforme vão sendo resolvidos permitem que a narrativa da história se desenvolva. Embora a história seja linear (não permitindo outro encaminhamento que não os pré-determinados pelo conto), sua estrutura folclórica/cultural é fortemente calcada em elementos éticos e morais. A despeito das diminutas proporções e aparente insignificância do protagonista, ao evoluir-se pela história compreende-se que este tem papel importantíssimo, sendo o elemento que traz a mudança a situações estagnadas, promovendo a evolução e resolução de conflitos, valorizando aspectos como a contribuição do indivíduo para a sociedade. O desenrolar da história só é possível através da relação com outros personagens e disposição de ajuda-los. De fato, o altruísmo do personagem resulta muitas vezes na diferença entre vida e morte de outros menos afortunados. Em seus aspectos éticos, só é possível a evolução do jogo através de uma postura solidária, a experiência estética se dá por meio da concepção artística do jogo e de sua referência à obra de John Bauer.

A apresentação do jogo segue a linha clássica de narrativa de uma fábula, onde pela voz do narrador apresenta-se história e contexto em *cutcenes* geradas antes de cada capítulo. Particularmente rico na experiência estética do jogo é a atuação dos narrador, que modula sua voz ao interpretar diferentes personagens em diálogo, de forma análoga ao que faria um adulto ao ler um conto para uma criança. O emprego deste formato narrativo contribui para a ambientação conceitual de contos de fadas.



Captura de tela do jogo com o personagem principal[8].

Devido a seu embasamento folclórico, as criaturas encontradas operam de forma animista, isto é, incorporam atitudes e posturas análogas a fenômenos naturais, sendo manifestações destes. A solução dos quebra cabeças que passam pela interação com estes personagens torna-se mais fácil quando se compreende sua natureza. Neste sentido, de forma muito inteligente a agradável, o jogo incorpora em sua interface a possibilidade de se aprender mais sobre os lugares e criaturas com quem interagimos, via uma biblioteca folclórica (*Lore library*[9]). De forma sutil e sub-repticiamente, estimula-se o contado com a cultura Nórdica através da compreensão de suas figuras folclóricas.

Assim aprendemos, por exemplo, que um *Hustomte* é uma divindade caseira que guarda a casa de fazendeiros afastando criaturas indesejadas ao mesmo tempo em que toma conta das tarefas de cuidado da casa, e que um *Näcken* habita os lagos e rios mais profundos, costuma encantar viajantes com suas canções melódicas atraindo-os para o fundo do lago. De posse de informações a solução dos quebra cabeça interativos torna-se mais fácil.

[8] Dadas as preferencias estilísticas do Design do jogo de retratar um ambiente sombrio (ele se passa numa noite mágica) sua reprodução no formato impresso fica comprometida. Recomendamos que este seja visualizado digitalmente, seu trailer encontra-se no link: https://www.youtube.com/watch?v=Lf7whuondK8;

[9] Vídeo completo retratando a Lore Library (e voz de seu narrador) pode ser acesso em: https://www.youtube.com/watch?v=0iy4FnDzxns

Captura de tela da Lore Library

De forma prazerosa e sutil o jogo dosa o aspecto lúdico (resolução de quebra cabeças) com o aspecto cultural (elementos folclóricos nórdicos) efetivamente funcionando como um Mediador Cultural. A leitura conceitual que realiza da obra de John Bauer o confere potencial para ser utilizado como Educador Estético, sendo que o jogo pode ser elemento propositor para atividades de nutrição para estesia.

Considerações Finais

Acreditamos que a simples exposição ao jogo e a experiência que este proporciona já se caracteriza como nutrição estética em sua proposta de contato com as artes, literatura e música, visto que conforme definido, o jogo as aglutina. Complementando a experiência de fruição com o ato de nutrição, pode-se expandir a ação com fins pedagógicos, utilizando-o como elemento propositor para atividades, como a pesquisa de elementos folclóricos da Suécia, do artista, de suas ilustrações, ou do que mais planejar o professor.

Assim, no esteio de discussões acerca de modos de mitigar a cisão entre a percepção prática e percepção estética de mundo, razão e sentir, a arte e ciência, o campo de estudos de mediação culturais, busca realizar um resgate da cultura como entidade una, provocando um encontro com a cultura e as artes.

Como resposta profilática constitui-se a Educação para Estesia, proposta esta que incorpora o sentir-conhecer ao processo de entender. No escopo de possíveis soluções destacamos o conceito de Nutrição Estética, como elemento de sensibilização

do que está anestesiado, sendo que esta nutrição pode ser potencializada com os apontamentos da pedagogia da conectividade e dos jogos digitais.

Enfatizamos a necessidade de tais práticas, pois tão profundas são as raízes da cisão, que estão presente desde as estruturas administrativas de nossa sociedade (diferentes ministérios) até o desenho arquitetônico das intuições, imbricando em aspectos práticos da nossa vida.

Compreendendo que estudos iniciais apontam indícios de diferenças cognitivas decorrentes do relacionamento com ciberespaço e da natureza experimental de estudos que utilizam o ciberespaço como ferramenta, propomos que um dos objetos para tal ação - dadas suas características polissêmicas - são os jogos digitais. Em especial aqueles que são embasados em preceitos artísticos e culturais de dada cultura, conforme exemplificado pelo jogo Oknytt no presente ensaio, ou dos jogos Okami, Never Alone e Huni Kuin – Os caminhos da jiboia, abordados em estudo anterior (Silveira, 2016).

De caráter introdutório ao assunto, esperamos que com este ensaio sensibilizar principalmente os desenvolvedores e estudiosos de jogos digitais acerca de suas possibilidades educacionais e culturais.

Referências

ARRUDA, Eucidio Pimenta. **Aprendizagem e Jogos Digitais**. Campinas – SP: Editora Alínea, 2011. Pag. 111.

CRUZ, Kalynka. **Diferenças cognitivas entre usuários jovens no ciberespaço**. In: ROCHA, Cleomar. SANTAELLA, Lúcia. **A Onipresença dos Jovens na Rede**. Goiânia, FUNAPE: 2015. Pag. 113.

DAMÁSIO. Antônio R. **O erro de descartes***:* emoção, razão e o cérebro humano. São Paulo: Companhia das Letras. 1996.

DUARTE Jr. João Francisco. **A montanha e o videogame**: escritos sobre a educação. Campinas – SP: Papirus, 2010. Pag. 74.

GOUDART, Izabel. GUIMARÃES, Mariana. **Presença, vínculos e redes**: uma pedagogia da conectividade. In: ROCHA, Cleomar. SANTAELLA, Lúcia. **A Onipresença dos Jovens na Rede**. Goiânia, FUNAPE: 2015. Pag. 171.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1999. Pag 177.

LEVAL, Christofer. NYBLOM, Carl-Johan. **Aproximando dois meios, livros infantis como inspiração para jogos digitais**. Instituto de Tecnologia de Blekinge. Dissertação de Mestrado. 2012. Disponível em: <http://www.diva-portal.se/smash/get/diva2:831194/FULLTEXT01.pdf>

PETRY, Luis Carlos. **O conceito ontológico de jogo**. In: ALVES, Lynn (org.). **Jogos Digitais e Aprendizagem** – fundamentos para uma prática baseada em evidências. Campinas – SP: Papirus, 2016. Pag. 33.

NICOLESCU, Basarab. **O manifesto da transdisciplinaridade**. São Paulo: Triom, 1999. Pag. 107.

PICOSQUE, Gisa. MARTINS, Mirian Celeste. **Revelações do corpo**: estesia, conhecimento. In: MARTINS, Mirian Celeste (Orgs). **Mediação cultural para professores andarilhos da cultura**. 2° ed. São Paulo: Intermeios, 2012. Pag. 33.

SILVEIRA, Guaracy Carlos da. **Jogos Digitais como Ferramenta Cultural**. Uma Proposta interdisciplinar. Anais do Simpósio Brasileiro de Entretenimento e Jogos Digitais – SBGames 2016. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157228.pdf>

STORI, Norberto. **Arte, criatividade e sentimento na educação**. In: STORI, Norberto (org). **O despertar da sensibilidade na educação**. São Paulo: Instituto Presbiteriano Mackenzie: Cultura Acadêmica Editora, 2003.

TAVARES, Mônica *(et al).* **Diálogos transdisciplinares, arte e pesquisa**. São Paulo ECA/USP: 2016. Pag. 66.

VASCONCELOS, Maria José Esteves de. **Pensamento Sistêmico**: o novo paradigma da ciência. Campinas – SP: Papirus, 2002.

ZANOLLA, Silvia Rosa Silva. **Videogame, educação e cultura**: pesquisa e análise critica. Campinas, SP: Editora Alínena, 2010. Pag. 117.

Fontes Digitais.

Art Passions. http://bauer.artpassions.net/ Acesso: 23/05/2017.

Reprodução do jogo no Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=Lf7whuondK8 e https://www.youtube.com/watch?v=0iy4FnDzxns Acesso: 23/05/2017.