



## MIRAGE: JOGO DE AÇÃO EXPLORANDO O SINCRETISMO DE ESTÉTICAS VISUAIS PROVENIENTES DE CULTURAS DISTINTAS

Emerson Leão Brito do Nascimento –  
Fundação Matias Machline – eng.emersonleao@gmail.com  
Ana Paula de Souza Andrade – Fundação Matias Machline – ana.239644@fmm.org.br

### Eixo 03

**RESUMO:** A presente pesquisa aborda a problemática da desvalorização das expressões artísticas e culturais por parte do público jovem, fator que compromete a preservação e o reconhecimento da diversidade cultural. Diante desse cenário, o estudo propõe o desenvolvimento de um jogo digital de aventura para desktop, intitulado Mirage: ecos do Passado, que explora a fusão de estéticas visuais provenientes de diferentes culturas. Para embasar teoricamente a investigação, adotou-se a pesquisa bibliográfica, contemplando conceitos relacionados à arte, cultura e jogos digitais, além da aplicação de técnicas de design de jogos, como o desenvolvimento de narrativa, a prototipagem de interfaces e a implementação de mecânicas interativas. Os resultados esperados incluem a criação de um protótipo funcional que integre elementos artísticos de múltiplas tradições em uma experiência lúdica e imersiva, estimulando o interesse dos jogadores por diferentes manifestações culturais e visuais. Dessa forma, conclui-se que os jogos digitais podem atuar como ferramentas educativas eficazes, promovendo o engajamento cultural, a valorização da arte e o fortalecimento da identidade social dos jovens.

**Palavras-chave:** jogos digitais, jogo, arte, educação, diversidade cultural.

### INTRODUÇÃO

A arte e a cultura desempenham papéis fundamentais na formação da identidade social, na preservação da memória coletiva e na transmissão de valores entre gerações. Entretanto, observa-se atualmente uma crescente falta de interesse, principalmente entre os jovens, em se aprofundar em conhecimentos sobre manifestações artísticas e tradições culturais. Esse desinteresse representa uma ameaça à valorização da diversidade cultural, à preservação de patrimônios históricos e ao fortalecimento da consciência identitária.

Em um mundo cada vez mais conectado digitalmente, os jogos eletrônicos têm se consolidado como uma potente ferramenta de comunicação e aprendizagem. Eles permitem que os jogadores interajam com diferentes narrativas e contextos culturais de forma imersiva e engajadora. Apesar desse potencial, ainda são poucos



os jogos que se propõem a integrar estéticas culturais diversas de maneira significativa, promovendo ao mesmo tempo entretenimento e educação.

Diante dessa lacuna, o presente projeto propõe o desenvolvimento de um jogo de ação chamado Mirage, visando explorar visualmente diferentes culturas por meio de elementos artísticos integrados em uma narrativa lúdica. A proposta visa estimular o interesse pela arte e pelo conhecimento cultural, promovendo o contato com múltiplas tradições em um ambiente interativo e acessível.

Além de contribuir para a valorização da diversidade cultural entre os jovens, o projeto também se insere no campo de desenvolvimento de jogos digitais, articulando conhecimentos técnicos e criativos adquiridos ao longo da formação acadêmica. Espera-se que o jogo incentive habilidades como o pensamento crítico, a resolução de problemas e o respeito às diferenças culturais.

## METODOLOGIA

Esta pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, de natureza descritiva, fundamentada em revisão bibliográfica. O objetivo foi analisar os fatores que contribuem para a falta de interesse das pessoas em adquirir conhecimento sobre a história de artefatos antigos. O estudo baseou-se na análise de obras e artigos científicos que abordam temas relacionados à percepção cultural, à motivação para o conhecimento histórico e ao papel das instituições na valorização do patrimônio.

As fontes foram obtidas por meio de buscas sistemáticas em plataformas acadêmicas, como o Google Acadêmico e a SciELO. Utilizaram-se palavras-chave como “interesse cultural”, “artefatos antigos”, “educação patrimonial”, “desmotivação histórica” e “instituições culturais”. Os critérios de seleção incluíram publicações entre os anos de 2010 e 2024, relevância temática, linguagem acessível (em português ou inglês) e autoria de pesquisadores reconhecidos na área. Foram excluídas fontes que não abordavam diretamente o tema central da pesquisa ou que

apresentavam fragilidades metodológicas.

Além da fundamentação teórica, a pesquisa contou com a aplicação prática dos conceitos discutidos, por meio do desenvolvimento de um jogo digital utilizando a engine Unity e a linguagem de programação C#. Essa abordagem permitiu simular situações relacionadas ao patrimônio cultural e testar, em ambiente virtual, possibilidades de engajamento do público com artefatos históricos.

A análise dos dados foi conduzida por meio da categorização temática, distribuída nos seguintes eixos: (1) percepções sobre a relevância cultural dos artefatos, (2) fatores que contribuem para a desmotivação do público, (3) o papel das instituições culturais na promoção do interesse e (4) estratégias sugeridas para o aumento do envolvimento com o patrimônio histórico.

Por se tratar de uma pesquisa de base bibliográfica e simulação digital, não houve coleta de dados primários com participação humana, e, portanto, não foram necessários procedimentos formais de consentimento ético. Ainda assim, todas as fontes utilizadas respeitam os princípios da ética acadêmica e os direitos autorais, estando devidamente referenciadas.

Entre as limitações do estudo, destaca-se a ausência de dados empíricos que permitiriam uma análise direta da percepção do público, o que restringe a aplicação imediata dos resultados. No entanto, a metodologia adotada oferece um caminho claro para replicações futuras e amplia a compreensão dos processos envolvidos na relação entre sociedade e patrimônio cultural, contribuindo significativamente para o aprofundamento de investigações nessa área.

## DISCUSSÃO

A estrutura básica da aplicação foi implementada, com destaque para a construção de uma fase narrativa que compõem o percurso do jogador. A fase visa destacar a valorização de diferentes expressões culturais, integrando elementos



históricos e artísticos em uma proposta interativa e envolvente.

O cenário do museu e o da fase, ambos plenamente funcionais e com ambientação sonora implementada, proporcionam uma experiência mais imersiva ao jogador. Além disso, já foram desenvolvidos a movimentação do personagem, o sistema de transição entre mundos, a tela de início, a tela de menu, os minijogos e o sistema de combate, garantindo a estrutura mínima necessária para a realização de testes e ajustes na jogabilidade.

A fase inicial do jogo apresenta uma ambientação inspirada no Museu Nacional do Rio de Janeiro. Nessa etapa, já foram implementadas as interações do personagem com os objetos que poderão ser coletados, ampliando a dinâmica do jogo. O design gráfico foi cuidadosamente planejado e desenvolvido para assegurar clareza e despertar o interesse do jogador, contribuindo para uma experiência visual envolvente e intuitiva.

Após o incêndio que atingiu o Museu Nacional do Rio de Janeiro, um arqueólogo é designado para restaurar artefatos de grande valor histórico e simbólico: uma urna funerária Marajoara. A proposta narrativa fundamenta-se na ideia de que objetos antigos acumulam, além de valor material, uma energia cultural e emocional derivada de suas histórias, memórias e usos, conceito inspirado em saberes ancestrais indígenas sobre a espiritualidade dos objetos.

Durante o processo de restauração, o protagonista é transportado para um mundo paralelo que representa o contexto histórico original do artefato. Na primeira experiência, ele é levado a uma aldeia Marajoara, onde presencia um ritual funerário e comprehende a função da urna como elemento central nas práticas de culto aos ancestrais.

Essa experiência simbólica permite que o arqueólogo não apenas restaure o objeto com maior precisão e sensibilidade, mas também desenvolva uma compreensão profunda sobre as culturas que os produziram. Ao retornar ao presente, o artefato é reintegrado ao acervo do museu, agora enriquecido por novas

camadas interpretativas. A narrativa propõe, assim, uma abordagem interdisciplinar que une arqueologia, história, memória e experiência sensível como caminhos para a valorização e preservação do patrimônio cultural.

O protagonista Artemis, de 25 anos, será contratado para ajudar na restauração dos acervos danificados pelo incêndio no museu nacional do Rio de Janeiro. Sua tarefa é restaurar três artefatos únicos e desvendar suas histórias.

Para desvendar a história, o arqueólogo será levado para um mundo paralelo que se passa no contexto histórico de cada artefato. Ele vai precisar usar os ensinamentos de cada história para restaurar os objetos.

Suas habilidades variam de acordo com sua fase, mas ele poderá abrir portais, empurrar pedras para abrir passagens ou até mesmo coletar fragmentos da natureza.

Figura 1: Personagem Artemis.



Fonte: Autoria Própria, 2025.

Líder da aldeia indígena: Aparecerá na primeira fase para indicar o personagem o que fazer, além de ensinar o jogador sobre a história de sua tribo.



Figura 2: Personagem índigena.



Fonte: Autoria Própria, 2025.

## CONCLUSÃO

O desenvolvimento do jogo *Mirage: ecos do Passado* demonstrou o potencial dos jogos digitais como instrumentos de valorização cultural e educativa. A proposta de integrar narrativas interativas, ambientações históricas e elementos artísticos de diferentes tradições possibilitou a criação de uma experiência imersiva capaz de despertar o interesse dos jovens para a arte e o patrimônio cultural.

Embora se trate de um protótipo inicial, os resultados alcançados evidenciam que o uso de mecânicas lúdicas associadas a conteúdos culturais pode favorecer tanto o engajamento do público quanto a preservação simbólica de memórias coletivas. Além disso, a pesquisa reforça a importância de se explorar a interdisciplinaridade entre tecnologia, educação e cultura como meio de ampliar a relevância social dos jogos digitais.

Dessa forma, conclui-se que iniciativas como esta contribuem não apenas para o fortalecimento da identidade cultural, mas também para a consolidação dos jogos

como ferramentas formativas e de conscientização, capazes de aproximar o público jovem de diferentes expressões artísticas e tradições históricas.

## REFERêNCIAS

- CANCLINI, N. G. Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade. 3. ed. São Paulo: EDUSP, 2006.
- CARVALHO, G. R. de; LOPES, M. R.; SILVA, T. P. da. Jogos digitais e aprendizagem: uma abordagem interdisciplinar. *Revista Educação e Tecnologia*, v. 23, n. 2, p. 45-61, 2018.
- CARVALHO, P. S.; MATTAR, J.; SANTOS, S. G. Jogos digitais e aprendizagem: contribuições de uma pesquisa aplicada. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, v. 26, n. 1, p. 121–140, 2018. DOI: <https://doi.org/10.5753/rbie.2018.26.01.121>.
- DANIELA, L. et al. The effectiveness of digital game-based learning: a review of relevant literature. *Journal of Educational Technology & Society*, v. 22, n. 3, p. 80–90, 2019.
- FUNDAÇÃO 1º DE MAIO. O Museu Nacional em cinzas: a memória em ruínas. São Paulo: Fundação 1º de Maio, 2021.
- GEE, J. P. What video games have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave Macmillan, 2003.
- KAXINAWÁ, I. et al. Huni Kuin: Yube Baitana [Jogo digital]. Rio Branco: VAKKÁ Produções Culturais, 2017.
- PRENSKY, M. Digital game-based learning. New York: McGraw-Hill, 2001.
- SOUZA, R. T. de. Arte, memória e identidade: caminhos para a formação cultural. *Cadernos de Educação, Arte e Cultura*, v. 7, n. 1, p. 22-37, 2016.



# XXIII SEINPE

I FEIRA DE INOVAÇÃO, CIÉNCIA E TECNOLOGIA  
DA EDUCAÇÃO DO AMAZONAS

UPIK, E. et al. Never Alone (Kisima Ingitchuna). [Jogo digital]. Upper One Games, 2014.

