

Investigação em Arte, Ensino e Experiências Transcontinentais

Organizadores

José Albio Moreira de Sales
Mirian Nogueira Tavares

COLEÇÃO PRÁTICAS EDUCATIVAS

Editores

Lia Machado Fiuzza Fialho | Editora-Chefe

José Albio Moreira Sales

José Gerardo Vasconcelos

CONSELHO EDITORIAL EXTERNO

Conselho Nacional Externo

Charliton José dos Santos Machado, Universidade Federal da Paraíba, Brasil
Emanoel Luiz Roque Soares, Universidade Federal do Recôncavo Baiano, Brasil
Ester Fraga Vilas-Bôas Carvalho do Nascimento, Universidade Tiradentes, Brasil
Jean Mac Cole Tavares Santos, Universidade Estadual do Rio Grande do Norte, Brasil
José Rogério Santana, Universidade Federal do Ceará, Brasil
Lia Ciomar Macedo de Faria, Universidade Estadual do Rio de Janeiro, Brasil
Maria Lúcia da Silva Nunes, Universidade Federal da Paraíba, Brasil
Norberto Dallabrida, Universidade do Estado de Santa Catarina, Brasil
Robson Carlos da Silva, Universidade Estadual do Piauí, Brasil
Rosangela Fritsch, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Brasil
Samara Mendes Araújo Silva, Universidade Federal do Paraná, Brasil
Shara Jane Holanda Costa Adad, Universidade Federal do Piauí, Brasil

Conselho Internacional

António José Mendes Rodrigues, Universidade de Lisboa, Portugal
Catherine Murphy, University of Illinois, Estados Unidos da América
Cristina Maria Coimbra Vieira, Universidade de Coimbra, Portugal
Dawn Duke, University of Tennessee, Estados Unidos da América
Hugo Heredia Ponce, Universidad de Cádiz, Espanha
Nancy Louise Lesko, Columbia University, Estados Unidos da América
Oresta López Pérez, El Colegio de Michoacán, México
Ria Lemaire, Universidade de Poitiers, França
Susana Gavilanes Bravo, Universidad Tecnológica Metropolitana, Chile
Emilie Zola Kalufuak, Université de Lubumbashi, Haut-Katanga, Congo

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CEARÁ

REITOR - Hidelbrando dos Santos Soares

VICE-REITOR - Dárcio Ítalo Alves Teixeira

EDITORA DA UECE

COORDENAÇÃO EDITORIAL - Cleudene de Oliveira Aragão

CONSELHO EDITORIAL

Ana Carolina Costa Pereira • Ana Cristina de Moraes • André Lima Sousa • Antonio Rodrigues Ferreira Junior
Daniele Alves Ferreira • Fagner Cavalcante Patrocínio dos Santos
Germana Costa Paixão • Herald Simões Ferreira • Jamili Silva Fialho • Lia Pinheiro Barbosa
Maria do Socorro Pinheiro • Paula Bittencourt Vago • Paula Fabricia Brandao Aguiar Mesquita
Sandra Maria Gadelha de Carvalho • Sarah Maria Forte Diogo • Vicente Thiago Freire Brazil

Organizadores
José Albio Moreira de Sales
Mirian Nogueira Tavares

Investigação em Arte, Ensino e Experiências Transcontinentais

ADÉRITO FERNANDES-MARCOS
ANA CRISTINA DE MORAES
ANA FILIPA MARTINS
ANTÓNIO FRAGOSO
BRUNO MENDES DA SILVA
DENISE MELLER LOSEKANN
ELTER MANUEL CARLOS
ELTON DA SILVA SOUZA
FRANCIONE OLIVEIRA CARVALHO
FRANCISCO SILVA CAVALCANTE JUNIOR
GABRIEL EVANGELISTA
JOÃO ÁLVARO FERNANDES
JOSÉ ALBIO MOREIRA SALES
LEDA MARIA DE BARROS GUIMARÃES
MARILDA OLIVEIRA DE OLIVEIRA
MIRIAN NOGUEIRA TAVARES
NATÁLIA LARANJINHA
PEDRO ALVES DA VEIGA
RAFAEL DE SOUSA CARVALHO
SELMA PEREIRA
SUSANA COSTA
THALITA DE CÁSSIA REIS TEODORO
THAYNÁ GOMES DE MELO LEITE



1ª EDIÇÃO

FORTALEZA-CE | 2025

INVESTIGAÇÃO EM ARTE, ENSINO E EXPERIÊNCIAS TRANSCONTINENTAIS

© 2025 Copyright by José Albio Moreira de Sales e Mirian Nogueira Tavares (Orgs.)

O conteúdo deste livro bem como os dados usados e sua fidedignidade são de responsabilidade exclusiva dos autores. O *download* e o compartilhamento da obra são autorizados desde que sejam atribuídos créditos aos autores. Além disso, é vedada a alteração de qualquer forma e/ou utilizá-la para fins comerciais.

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

Editora da Universidade Estadual do Ceará – EdUECE
Av. Dr. Silas Munguba, 1700 – Campus do Itaperi – Reitoria – Fortaleza – Ceará
CEP: 60714-903 – Tel.: (85) 3101-9893 – Fax: (85) 3101-9893
Internet: www.uece.br/eduece – E-mail: eduece@uece.br



Coordenação Editorial
Cleudene de Oliveira Aragão

Projeto Gráfico e Capa
Carlos Alberto Alexandre Dantas
carlosalberto.adantas@gmail.com

Revisão Vernacular e Normalização
Jarles Lopes de Medeiros
jarles.lopes@uece.br

Este trabalho é apoiado por fundos nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito dos projetos UID/04019: Centro de Investigação em Artes e Comunicação.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

5163i Sales, José Albio Moreira de

Investigação em arte, ensino e experiências transccontinentais/
José Albio Moreira de Sales; Mirian Nogueira Tavares (org.). – Forta-
leza: EdUECE, 2025.

295p. il. [livro eletrônico]

ISBN: 978-85-7826-996-8

<https://doi.org/10.34623/ye65-be91/978-85-7826-996-8>

1. Arte. 2. Educação. 3. Ensino. 4. Experiência. 5. Sales, José Albio Mo-
reira de. 6. Tavares, Mirian Nogueira. I. Título

CDD 370

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO • 7

José Albio Moreira Sales

Mirian Nogueira Tavares

PARTE I

ARTE, INTERDISCIPLINARIDADE, CULTURA E TECNOLOGIAS CONTEMPORÂNEAS

1 **PROJETO INVITRO: NO CAMINHO DA DEMOCRATIZAÇÃO E DA TRANSDISCIPLINARIDADE ENTRE ARTEFATOS, EXPERIÊNCIAS E PENSAMENTO CRIATIVO • 15**

Adérito Fernandes-Marcos

Selma Pereira

2 **A/R/COGRAFIA NO ENSINO E PRÁTICA ARTÍSTICA: A EXPERIÊNCIA NO DOCTORAMENTO EM MÉDIA-ARTE DIGITAL • 35**

Pedro Alves da Veiga

3 **O JOGO UNBULLY: FANTASIA E EMPATIA PARA ENFRENTAR O DISCURSO DE ÓDIO EM COMUNIDADES ONLINE • 66**

Gabriel Evangelista

Susana Costa

Ana Filipa Martins

Bruno Mendes da Silva

4 **ARTE E CULTURA POPULAR NOS CURSOS DE ARTES VISUAIS: INSISTÊNCIA/RESISTÊNCIA • 89**

Leda Maria de Barros Guimarães

PARTE II

ENSINO, PESQUISAS E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NO CAMPO DA ARTE

5 **A ESPETACULARIZAÇÃO DA EDUCAÇÃO ARTÍSTICA: INVESTIGANDO O IMAGINÁRIO VISUAL DE UMA ESCOLA DO 1º CICLO DO ENSINO BÁSICO • 127**

João Álvaro Fernandes

António Fragoso

- 6 O ENSINO DA ARTE CONTEMPORÂNEA NUMA PERSPETIVA PÓS-HUMANISTA: O CASO DE MARROCOS • 152**
Natália Laranjinha
- 7 EDUCAÇÃO ESTÉTICA EM MOSTRAS ARTÍSTICO-PEDAGÓGICAS NO CURSO DE PEDAGOGIA • 172**
Elton da Silva Souza
Ana Cristina de Moraes
- 8 PRESENÇA DO CORPO: PRÁTICAS PEDAGÓGICAS AFORREFERENCIADAS PARA UMA EDUCAÇÃO SENSÍVEL E ANTIRRACISTA NA FORMAÇÃO DOCENTE • 190**
Thalita de Cássia Reis Teodoro
Francione Oliveira Carvalho

PARTE III

ARTE NO DIÁLOGO COM A *POÍESIS* E FORMAÇÃO ESTÉTICA

- 9 EMPOEMAR A UNIVERSIDADE É PRECISO • 215**
Francisco Silva Cavalcante Junior
- 10 IMPERMANÊNCIA PRÍSTINA DA IMAGEM-SERPENTE • 231**
Rafael de Sousa Carvalho
Thayná Gomes de Melo Leite
José Albio Moreira Sales
- 11 SOBRE IMAGENS QUE COMPÕEM COM ESCRITAS NO AGENCIAMENTO DE UM DIÁRIO COLETIVO • 243**
Marilda Oliveira de Oliveira
Denise Meller Losekann
- 12 PAULO FREIRE E A EDUCAÇÃO COMO OBRA DE ARTE: ENSINAR EXIGE ÉTICA E ESTÉTICA • 265**
Elter Manuel Carlos

3 O JOGO *UNBULLY*: FANTASIA E EMPATIA PARA ENFRENTAR O DISCURSO DE ÓDIO EM COMUNIDADES *ONLINE*

<https://doi.org/10.34623/r8je-2k08/978-85-7826-996-8/cap3>

GABRIEL EVANGELISTA

Professor no Politécnico de Leiria em Portugal, onde se especializa na criação de videojogos. Com mais de duas décadas de experiência como designer e artista, destaca-se pela colaboração com estúdios nacionais e internacionais, liderando equipas criativas e desenvolvendo projetos para plataformas como Nintendo, Playstation, iOS e Android. Atualmente, doutorando em Média-Arte Digital pela Universidade do Algarve, Gabriel detém o título de Especialista em Audiovisuais e Produção dos Media pelo Politécnico de Leiria e é licenciado em Design Industrial pela ESAD.CR.

E-mail: 1900989@estudante.uab.pt

SUSANA COSTA

Doutoranda em Média-Arte Digital (UALg/UAb) e colaboradora do Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC). Atualmente, é editora da Rotura - Revista de Comunicação, Cultura e Artes, da Coleção Humanitas, e colabora como revisora e editora nas Edições CIAC. Tem como interesses de investigação: educação, artes e tecnologia. A sua investigação de doutoramento foca-se no estudo das manifestações e consequências do discurso de ódio em jogos e comunidades online frequentadas por jovens e adolescentes, propondo estratégias inovadoras baseadas em jogos e na gamificação para enfrentar este desafio.

E-mail: srsilva@ualg.pt

ANA FILIPA MARTINS

Professora adjunta na Escola Superior de Educação e Comunicação da Universidade do Algarve, onde leciona na Licenciatura em Ciências da Comunicação e no Mestrado em Comunicação e Media Digitais. É doutorada em Comunicação e investigadora do Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC). Participou em vários projetos nas áreas dos media e literacia mediática, como investigadora, coordenadora local e Co-IR. Tem também promovido e coordenado vários projetos em colaboração com órgãos de informação e outras entidades.

E-mail: fcerolm@ualg.pt

BRUNO MENDES DA SILVA

Doutor em Comunicação, Cultura e Artes pela Universidade do Algarve (UALg), com estágio de pós-doutorado (UALg). Professor agregado da UALg. É presidente do Conselho Técnico-Científico e diretor do Departamento de Comunicação da Escola Superior de Educação e Comunicação (ESEC) da UALg e vice-coordenador do Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC). Professor convidado na Saint Joseph University of Macau. Participou em 23 projetos científicos e é autor de vários livros, capítulos de livros e outras publicações científicas (cerca de 120). Foi conferencista convidado em Portugal, Espanha, França, Itália, Tunísia, Moçambique, Brasil, Colômbia, Sri Lanka, Tailândia, Vietnam, Coreia e China. Orientou 7 teses de doutoramento. É diretor da Rotura - Revista de Comunicação, Cultura e Artes (Scopus).

E-mail: bsilva@ualg.pt

Videojogos e discurso de ódio

Nos últimos anos, o universo dos videogames evoluiu para um ecossistema dinâmico que fomenta comunidades, através da interação *online*, desempenhando um papel cada vez mais significativo na vida contemporânea (Crawford *et al.*; 2011; Yee, 2014; Rivera-Vargas *et al.*, 2018). Nesse universo, os jogadores podem explorar, experimentar e interagir em mundos virtuais, transcendendo as limitações do espaço, do tempo e das normas sociais.

Os jogos *online* estão intrinsecamente associados a dinâmicas de comunicação com outros jogadores durante as sessões de jogo, que não são, na maioria das vezes, moderadas. Nesse âmbito, atividades como a formação de clãs ou a partilha de estratégias podem resultar em conflitos ou servir como veículo para discursos de ódio (Breuer, 2017). Essas ações ocorrem em tempo real e não podem ser consideradas apenas como virtuais, uma vez que implicam o jogador dentro e fora do jogo, com influências e efeitos, tanto no ambiente digital como na vida quotidiana (Kilvington, 2020; Costa *et al.*, 2024).

A comunicação nos videogames ocorre num ambiente dinâmico, através de *chats* dentro do jogo ou em plataformas de jogos. A dinâmica desses ambientes virtuais, caracterizada pela competitividade e pela interação, favorece a propagação de comportamentos nocivos, intensificados pelo anonimato e pela liberdade típicos desses espaços digitais, onde o discurso de

ódio tem sido cada vez mais disseminado e normalizado (Beres *et al.*, 2021).

É nesse contexto que surge o videogame *Unbully*, desenvolvido no âmbito do projeto *PROPS – Narrativas Interativas Propõem Discurso Pluralista*, uma iniciativa que visa envolver crianças e jovens em experiências que incentivem o pensamento crítico e a ação positiva, abordando o problema do discurso de ódio *online* entre jogadores.

Unbully é um jogo de fantasia ambientado no coração da Floresta Negra, um mundo fictício e mágico habitado por criaturas poderosas e misteriosas. O jogo tem como objetivos levar os jogadores a encontrarem prazer em situações inicialmente frustrantes, combater a ansiedade, refletir sobre o impacto negativo das atitudes tóxicas associadas ao baixo desempenho e demonstrar que é possível crescer e encontrar alegria através de atitudes positivas. *Unbully* oferece uma experiência que promove a resiliência e a empatia, contribuindo para um ambiente virtual mais sã.

O Projeto *PROPS* - propostas para combater o discurso de ódio *online* em comunidades de jogadores

O *PROPS – Narrativas Interativas Propõem um Discurso Pluralista* é um projeto financiado pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia, desenvolvida pela Universidade do Algarve, Universidade da Beira Interior, Instituto Politécnico de Santarém e Universidade Aberta, que propõe a utilização de narrativas interativas, como recursos pedagógicos, para abordar questões sociais como o discurso de ódio *online* entre jovens e adolescentes, nomeadamente em comunidades de jogadores.

A literacia digital é um elemento central nesse projeto, que utiliza a cultura de jogos e as comunidades de jogadores como catalisadoras para promover valores democráticos e cidadania digital. Essa abordagem visa encorajar comportamentos posi-

tivos no combate ao discurso de ódio *online*, utilizando filmes interativos, videogames e gamificação como contranarrativas eficazes.

Para desenvolver essas estratégias, o projeto procurou, numa primeira fase, compreender as complexidades das comunidades de jogos. A equipe conduziu um estudo abrangente através da aplicação de um inquérito, e da implementação de grupos de foco, entre abril e junho de 2023, que forneceram informações importantes sobre as plataformas mais utilizadas pelos jovens jogadores, os jogos mais associados a comportamentos tóxicos e os contextos em que o discurso de ódio prevalece. Também foram analisadas as preferências dos jogadores quanto a temas e estilos de jogo, além do seu conhecimento sobre as normas de conduta das plataformas (Costa *et al.*, 2024). Essas informações orientaram o desenvolvimento das ferramentas propostas para abordar e mitigar o discurso de ódio *online*.

A análise dos dados recolhidos foi feita em dois grupos, um com os dados dos respondentes entre os 10 e os 14 anos e outro com os dados dos respondentes com idades compreendidas entre os 15 e os 18 anos. Esta divisão garantiu uma compreensão mais precisa e detalhada das diferentes dinâmicas e comportamentos associados ao discurso de ódio *online* e ao ambiente de jogos em função da faixa etária dos jogadores.

A primeira faixa etária (10 a 14 anos) representa um grupo frequentemente mais suscetível a influências e comportamentos exploratórios, o que pode impactar a forma como experienciam e reagem ao discurso de ódio *online*. Já a segunda faixa etária (15 a 18 anos) abrange um grupo em fase de amadurecimento, com uma maior capacidade crítica e um envolvimento mais profundo com as plataformas e as comunidades de jogos. A análise separada desses grupos permitiu identificar variações significativas nas preferências de jogo, nas experiências com comportamentos tóxicos e nas normas de conduta, refletindo as necessidades e desafios específicos.

Essa abordagem também possibilitou a personalização das intervenções e estratégias educacionais, ajustando-as às características e dinâmicas próprias de cada grupo, aumentando, conseqüentemente, a eficácia das iniciativas para promover um ambiente de jogo mais saudável e inclusivo.

No primeiro grupo, as preferências relacionadas com os temas dos jogos destacaram-se pela inclinação para aventura e fantasia, que juntas representaram cerca de 35% dos respondentes. Em termos de estilos de jogo, a maioria dos participantes optou por ação e aventura, com 15% dos respondentes a escolherem este estilo como o mais frequentemente jogado. Entre os jogos mencionados, Fortnite, Minecraft e Roblox foram apontados como referências significativas, em parte devido à forte presença de elementos de fantasia (Costa *et al.*, 2024).

Partindo das informações obtidas neste estudo, o videogame *Unbully* foi projetado com o objetivo de servir como um recurso lúdico, mas também pedagógico. O jogo oferece uma plataforma interativa que pode ser utilizada para discutir e abordar temas relacionados ao discurso de ódio e ao *cyberbullying*, facilitando o diálogo e a reflexão sobre comportamentos tóxicos.

Jogos de fantasia como ferramentas para a mudança social

Inicialmente demonizados, os videogames têm sido reconhecidos pelas suas contribuições positivas para competências contemporâneas e pelo seu potencial educativo, criando situações desafiantes que promovem a adaptação, o desenvolvimento de competências e a integração social (Gee, 2003; McGonigal, 2011; Schrier, 2016; Shliakhovchuk *et al.*, 2020).

Quando utilizados como recurso pedagógico, os videogames oferecem aos educadores uma oportunidade para promover a aprendizagem e sensibilização para questões sociais, devido à sua capacidade de criar experiências imersivas e interativas

que envolvem os jogadores, permitindo-lhes explorar e refletir sobre essas questões.

Os videogames têm o potencial de tanto reforçar quanto enfraquecer estereótipos, ajudar na aquisição de conhecimento cultural e desenvolver competências interculturais (Gee, 2003; Shliakhovchuk *et al.*, 2020). Além disso, a sua eficácia na abordagem de questões sociais sensíveis, como migrações e crises de refugiados, foi demonstrada em estudos com resultados positivos em termos de empatia e motivação para ajudar (Gabriel, 2015; Shliakhovchuk *et al.*, 2020). Essa abordagem pode ser mais impactante do que as medidas restritivas que têm sido utilizadas pela maioria das plataformas de jogos (Mchangama *et al.*, 2024).

A moderação de conteúdo, implementada pelas plataformas mediáticas, é um dos aspectos que mais têm comprometido o discurso livre, através de rígidas políticas de censura, sob a premissa de combater a disseminação de discurso de ódio e conteúdo prejudicial. Essa prática tem sido objeto de críticas e controvérsias, especialmente no que diz respeito aos limites da liberdade de expressão.

Ao filtrar e censurar determinados tipos de conteúdo, as plataformas podem, inadvertidamente, restringir a diversidade de opiniões e perspectivas, silenciando vozes dissidentes e marginalizadas (Mchangama *et al.*, 2024). Além disso, a moderação, muitas vezes, é conduzida por algoritmos e equipes que operam com critérios nebulosos, o que levanta preocupações sobre a transparência e a imparcialidade. A necessidade de problematizar os jogos exige que criadores e desenvolvedores abram espaço para comportamentos éticos no mundo virtual, enfatizando-os como um espaço de aprendizagem, ficção e fantasia (Gee, 2003; Shliakhovchuk *et al.*, 2020).

A escolha de um jogo de fantasia para abordar o discurso de ódio nos videogames pode ser particularmente eficaz devido ao seu potencial de criar um ambiente envolvente e imersivo (Schrier, 2016).

Os mundos fantásticos capturam a atenção dos jogadores e proporcionam uma experiência que transcende a realidade cotidiana. Esse contexto lúdico permite a utilização de simbolismos e metáforas para representar preconceitos e comportamentos tóxicos de maneira acessível, facilitando a compreensão e a reflexão crítica sobre esses temas. Além disso, as histórias de heróis e desafios, típicas dos jogos de fantasia, estimulam a empatia, a colaboração e a inclusão (Wulansari et al., 2020). Esses elementos não só contrastam com comportamentos negativos, mas também podem promover uma mudança positiva na forma como os jogadores interagem uns com os outros.

Ao integrar narrativas que destacam valores como a cooperação e o respeito, os jogos de fantasia podem servir como instrumentos para a mudança, oferecendo aos jogadores experiências que podem moldar um comportamento social mais inclusivo e empático.

O engajamento ativo proporcionado pelos jogos de fantasia pode tornar a experiência educativa mais motivadora e eficaz. A imersão em cenários fantásticos e a participação em aventuras permitem que os jogadores apreendam mensagens positivas. Dessa forma, o jogo não só promove uma maior consciência sobre o discurso de ódio, mas também contribui para a construção de um ambiente de jogo mais inclusivo e tolerante.

O conceito do jogo *Unbully*

Unbully (Figura 1) é um videogame desenvolvido para três plataformas: *MacOS*, *Windows* e *Linux*. Para jogar, é necessário um monitor, um *mouse* e um teclado de computador. Trata-se de um jogo de aventura, de plataformas e de exploração desenhado para apenas um jogador, que controla o dragão Tales. O tempo de jogo estimado situa-se entre 15 e 30 minutos, e suas mecânicas incluem ações como saltar e correr.

Figura 1 – Logo do jogo *Unbully*



Fonte: autores.

O cenário do jogo, a Floresta Negra, contém vários elementos de jogabilidade, como armadilhas (espinhos mortíferos e bolas de fogo), inimigos (lesmas venenosas), personagens de distração (dragões opressivos e dragões amigáveis) e itens colecionáveis (Ovos de Dragão).

O objetivo principal do jogo é encontrar a Estátua Sagrada do Dragão. Além disso, o jogo possui um objetivo secundário, que consiste em reunir todos os itens colecionáveis, conhecidos como Ovos de Dragão. Completar este objetivo secundário concede ao jogador a habilidade de destruir inimigos, o que é essencial para explorar todo o mapa e alcançar o final de cada nível.

As personagens de distração compõem a narrativa e são uma mecânica do jogo, pois têm o papel de distrair o jogador. Essas personagens incluem dragões opressivos, que atacam Tales com discurso de ódio (presentes desde o início do jogo), e dragões amigáveis, que surgem depois de o jogador recolher todos os Ovos de Dragão, apoiando-o com mensagens positivas. Os dragões amigáveis têm uma estética distinta dos opressivos, com o objetivo de criar uma atmosfera positiva e de apoio ao longo da jornada do jogador.

O mapa de jogo não apresenta um caminho linear, permitindo ao jogador explorar diferentes caminhos para alcançar os seus objetivos. Isso reflete a natureza exploratória do jogo e reforça o conceito da personagem Tales, que procura encontrar

o seu próprio caminho. Para auxiliar o jogador nessa aventura, existe um pequeno mapa que marca a localização dos itens colecionáveis e o final do nível.

Em *Unbully*, Tales não pode morrer, no entanto o jogo inclui inimigos e perigos que, quando tocados, transportam o jogador para diferentes pontos específicos no mapa (velas mágicas). Estes podem ser interpretados como sendo obstáculos, pois atrasam o progresso do jogador, ou podem ser usados como ferramentas estratégicas, permitindo-lhe mover-se rapidamente no mapa.

Os objetivos conceituais do jogo visam oferecer uma experiência que transforma situações potencialmente frustrantes em oportunidades de diversão e crescimento pessoal, ao encorajar os jogadores a persistirem e a explorarem novas formas de interagir com o ambiente virtual. Além disso, o jogo tem como propósito ajudar a combater a ansiedade, oferecendo uma dinâmica que promove a reflexão sobre o impacto negativo e a atitude tóxica frequentemente associada a situações de baixo desempenho em videogogos.

Através de mecânicas de jogo que valorizam a superação e a resiliência, o jogo demonstra que é possível evoluir e encontrar prazer através de atitudes positivas. Elementos como criaturas benéficas, que auxiliam o jogador, e um público virtual, que, inicialmente crítico, transforma-se em apoiador entusiástico, são incorporados para reforçar a mensagem de que a mudança de perspectiva e a adoção de uma abordagem construtiva podem resultar numa experiência mais gratificante e enriquecedora.

Ferramentas de desenvolvimento do jogo *Unbully*

Para criar a arte visual do jogo, foram utilizados os programas *Procreate* e *Affinity Photo*, que permitiram a concepção dos gráficos. Por sua vez, a programação foi realizada com recurso ao motor de jogo *GDevelop 5*, que facilitou a implemen-

tação das funcionalidades e mecânicas previstas na fase de conceptualização.

Para tornar a experiência mais imersiva, recorreu-se à inserção de efeitos sonoros no jogo. Essa funcionalidade resultou de uma parceria com o músico Nelson Schäller, responsável pela criação da banda sonora, que contribui significativamente para a atmosfera e a experiência geral do jogo. Além disso, todos os efeitos sonoros foram cuidadosamente selecionados a partir da página *pixabay.com*, garantindo uma experiência sonora rica e variada, sem implicações de direitos autorais. Essas escolhas e colaborações foram fundamentais para criar uma experiência coesa e mais imersiva em *Unbully*.

Processo criativo do *design* dos níveis

O primeiro passo de desenvolvimento partiu da criação de um esboço do nível (Figura 2). Esse desenho consiste num esquema simples de símbolos que irão definir a localização dos diferentes elementos presentes no jogo, bem como as suas medidas gerais. Com isso, foi possível começar a programar o jogo, definir as mecânicas principais (distância e força do salto) e definir as proporções das peças do nível antes de ser necessário criar a arte.

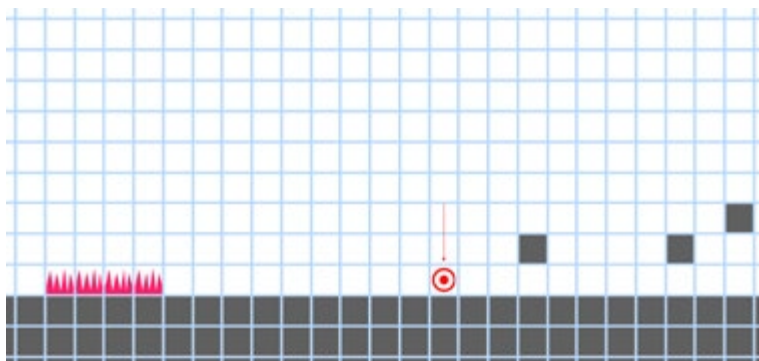
Figura 2 – Esboço do nível



Fontes: autores.

Na concepção do nível, procurou-se implementar uma aprendizagem gradual das mecânicas. O jogador inicia o nível numa zona sem qualquer perigo. Como forma de motivar o jogador a caminhar na direção à direita, foram colocados, num caminho à esquerda, diversos conjuntos de espinhos mortíferos (Figura 3).

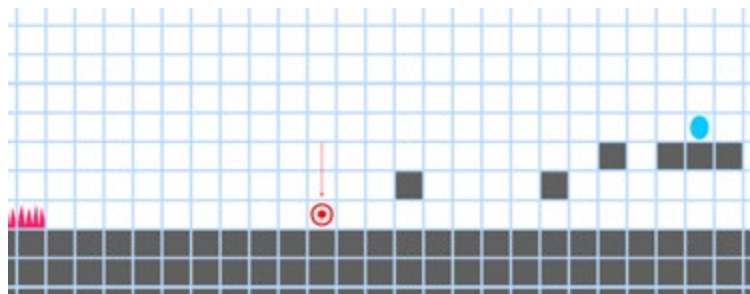
Figura 3 – Esboço do nível



Fonte: autores.

No início da aventura o jogador aprende a saltar através da introdução de um conjunto de plataformas simples. Posteriormente, é introduzido um ovo de dragão (Figura 4).

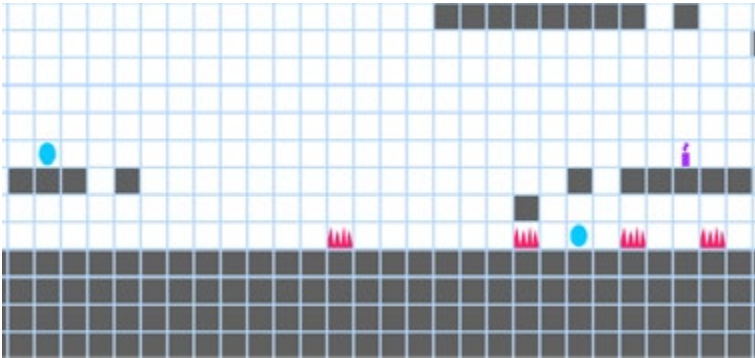
Figura 4 – Esboço do nível



Fonte: autores.

Seguindo o seu caminho, o jogador encontrará um conjunto de espinhos onde poderá aprender que Tales nunca morre, mas é transportado para a vela mágica (Figura 5).

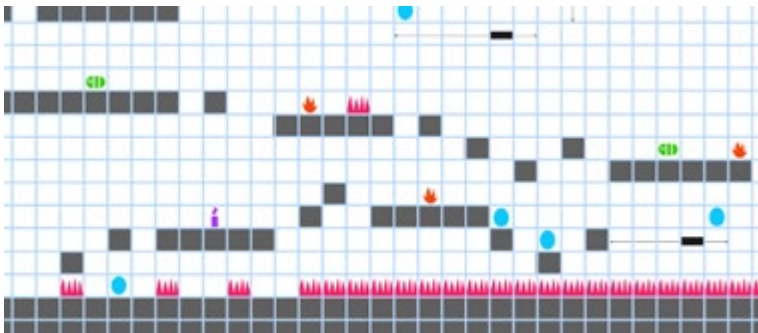
Figura 5 – Esboço do nível



Fonte: autores.

Sendo esse um jogo de exploração, existe, agora, a possibilidade de percorrer diferentes caminhos. Independentemente de seguir pela direita ou pela esquerda, o jogador irá deparar-se com uma lesma venenosa e com as bolas de fogo. Desse modo, aprenderá a interagir com esses inimigos (Figura 6).

Figura 6 – Esboço do nível



Fonte: autores.

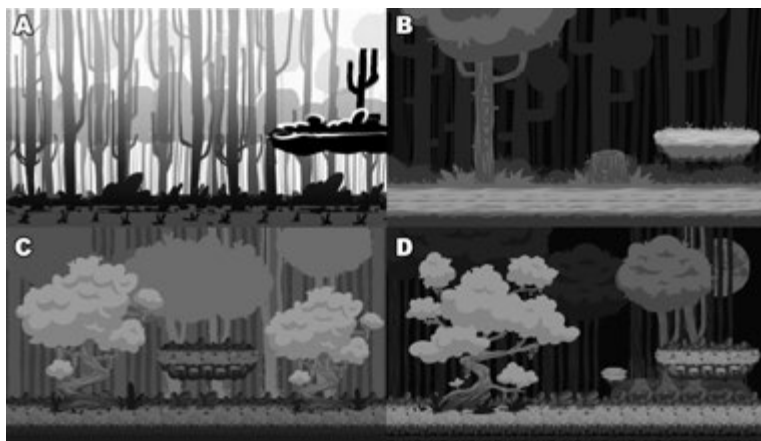
Agora que as mecânicas do jogo foram introduzidas, a restante área irá apresentar uma complexidade que irá incrementar até encontrar a Estátua Sagrada, marcando o final do nível.

Processo criativo do desenvolvimento da arte

O primeiro elemento gráfico criado foi uma maquete visual do jogo. O propósito foi definir a estética a utilizar no cenário antes de construir todos os componentes visuais finais: as plataformas, o fundo e os *assets*.

Esteticamente, utilizou-se, majoritariamente, cores planas e texturas simples. Sendo o ambiente para o jogo uma floresta, foram estudadas diferentes silhuetas para árvores, procurando criar um cenário negro e obscuro. Esse processo passou pela criação de diversas pinturas de *values* (em escala de cinza), focadas em definir os contrastes da cor e explorar diferentes alternativas (Figura 7).

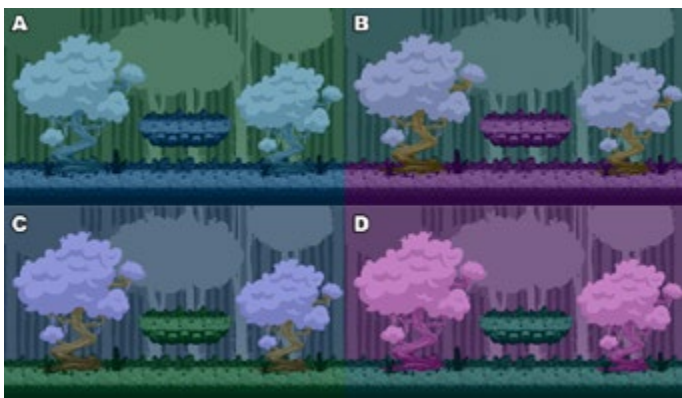
Figura 7 – Esboços com estudos de *values* para o cenário do jogo



Fonte: autores.

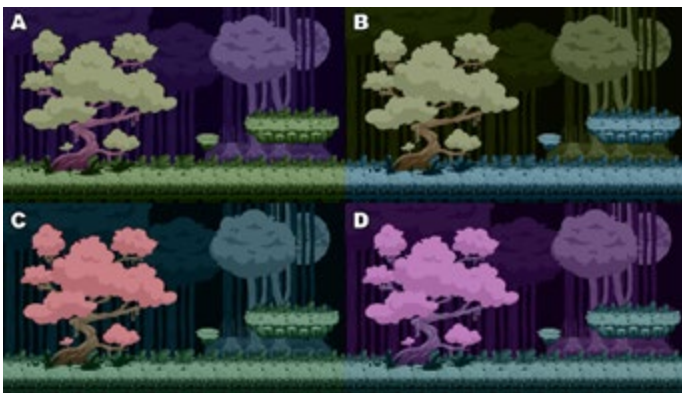
A escolha recaiu sobre as opções C e D devido à complexidade dos cenários. Tendo dois estudos de *values* definidos, o passo seguinte passou por realizar diversos estudos de cor sem alterar os contrastes já definidos. De forma a construir um clima fantasioso e mágico, procurou-se utilizar tons coloridos, de modo a minimizar a predominância da cor verde (Figura 8).

Figura 8 – Estudos de cor



Fonte: autores.

Figura 9 – Estudos de cor



Fonte: autores.

A escolha recaiu sobre as opções D de ambos os desenhos, uma vez que o roxo é uma cor ligada à fantasia, à magia, ao misticismo e ao mistério, aspectos que influenciaram a decisão.

Para a criação de conceitos para os dragões, utilizou-se uma estratégia próxima da abordagem tomada para a criação do cenário, começando por um estudo de silhuetas (Figura 10).

Figura 10 – Esboços de silhuetas para os “dragões de ódio” e para os “dragões positivos”



Fonte: autores.

De forma a simplificar a pintura e aumentar a rapidez das animações, decidiu-se que os dragões seriam pintados com cores planas. Adicionalmente, essa simplicidade permite destacar essas criaturas do fundo/ambiente do jogo, que apresenta um grau de detalhe superior.

Considerando a existência de dois fundos distintos ainda em estudo, foram analisadas duas versões cromáticas distintas para cada dragão, ou seja, duas pinturas de *values* distintas. Para cada uma, foram desenvolvidos dois conjuntos de variações ao nível da cor (Figura 11).

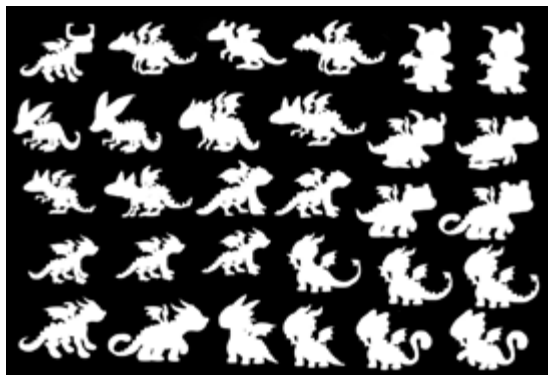
Figura 11 – Estudos de *Values* e Cor para os “dragões de ódio” e para os “dragões positivos”



Fonte: autores.

Sendo o dragão Tales a figura principal, e considerando que todo o ambiente será bastante negro, escolheu-se utilizar a cor branca para essa personagem. O alto contraste que daqui resulta irá manter o foco na personagem principal de forma constante (Figura 12).

Figura 12 – Esboços de silhuetas para o dragão Tales



Fonte: autores.

Em seguida, realizaram-se novas maquetes, contendo não só os dragões sobre os cenários previamente selecionados, mas também alguns *assets* já desenhados: vela mágica, lesmas venenosas, bola de fogo, ovo de dragão e espinhos mortíferos (Figura 13).

Figura 13 – Assets do jogo



Fonte: autores.

As dimensões finais do dragão Tales foram definidas considerando um nível cuja altura seria composta por 10 personagens na vertical, garantindo que o jogador possa saltar e movimentar-se pelo cenário sem necessitar de movimentos rápidos da câmara de jogo. Essa opção ajudará, ainda, o jogador a fazer uma leitura do cenário e a planejar os caminhos que necessitará de tomar (Figura 14).



Figura 14 – Maquetes do nível para analisar a estética final

Fonte: autores.

Construção do jogo *Unbully*

Para a construção de *Unbully*, foram criados diversos protótipos, cuja finalidade foi testar a jogabilidade e aplicar as alterações necessárias para refinar a experiência de jogo. Dito isso, o primeiro protótipo foi composto pela maquete do nível A (Figura 15). Com um fundo mais simples, essa proposta seria a opção mais rápida para executar o projeto, pelo que foi a primeira a ser testada.

Com uma interface simples, colocou-se um contador de tempo e um contador de ovos capturados para informar o jogador acerca da sua prestação e para analisar esses mesmos dados ao nível da jogabilidade. Adicionalmente, incluiu-se um contador de FPS (*frames per second*) para melhor compreender a otimização técnica da programação. Com base nos estudos anteriores, procedeu-se à arte final, adicionando novos elementos visuais para as plataformas. Os dragões sofreram também ligeiras alterações estéticas, de modo a tornar o ambiente mais colorido.

Figura 15 – Primeiro protótipo de *Unbully*



Fonte: autores.

Após os testes realizados com alguns jogadores, foi possível planejar novas interações ao nível da arte e programação. De forma a tornar o jogo mais expressivo e dramático, optou-se por reconstruí-lo, utilizando a estética apresentada na maquete do nível B (Figura 16). Esse ambiente não só era mais negro, mas também permitia uma melhor distinção entre os diversos planos de profundidade. Adicionalmente, novos elementos de cenário foram criados para enriquecer a estética do ambiente.

Para esse novo protótipo, novas peças de interface foram adicionadas: um contador do tempo para encontrar a estátua sagrada e um contador de tempo para encontrar todos os ovos, com o objetivo de promover a competitividade entre os jogadores, mas também de fornecer novos dados para análise (elementos que permitirão perceber a dificuldade do nível).

Figura 16 – Segundo protótipo de *Unbully*

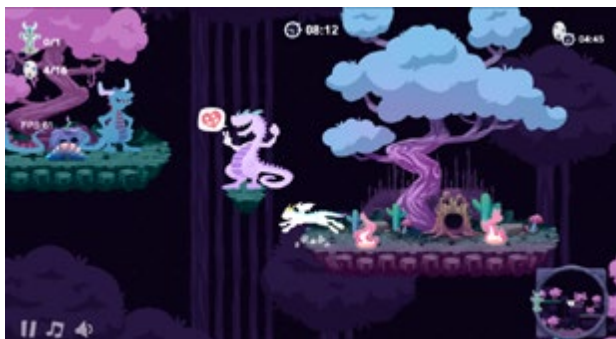


Fonte: autores.

Ao longo do desenvolvimento do jogo, diversos protótipos foram concebidos, focados em refinar a experiência do jogador. Nesse sentido, novos elementos gráficos foram adicionados: um mapa de jogo (marcando a direção para encontrar a estátua e os diferentes ovos), novas plataformas (distintas em

cada área diferente), novos elementos gráficos para a interface e novos elementos para o cenário (Figura 17).

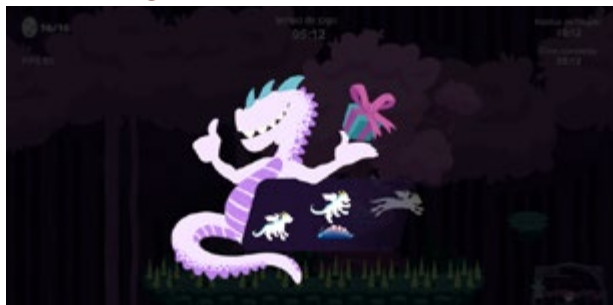
Figura 17 – Protótipo de *Unbully*



Fonte: autores.

Ao recolher todos os ovos, o jogador poderá impressionar alguns dragões. Em consequência, estes irão mudar e transformar-se em dragões positivos, presenteando o jogador com uma nova habilidade. Este momento será marcado por dois aspectos: pelo surgimento de um novo elemento da interface, explicando o sucedido, e por uma mudança estética na personagem principal, o dragão Tales, que agora recebe alguns apontamentos coloridos no seu corpo (Figura 18).

Figura 18 – Protótipo de *Unbully*



Fonte: autores.

Considerações finais

Nos últimos anos, têm sido desenvolvidos jogos com o objetivo de aumentar a consciencialização sobre questões sociais sensíveis e promover sociedades mais inclusivas e tolerantes. A integração desses jogos em contexto educativo poderia ajudar os jovens a desenvolverem uma maior sensibilidade em relação ao outro, tolerância e empatia, essenciais para a convivência numa sociedade digital globalizada.

O projeto PROPS visa o desenvolvimento de narrativas interativas, alavancadas na popularidade do universo dos videojogos e da cultura *gamer*, que pudessem ser utilizadas como recursos pedagógicos para abordar questões sociais como o *cyberbullying* e a toxicidade nas comunidades de jogos *online*. Dessa forma, o projeto procura promover valores democráticos e a cidadania digital, incentivando o envolvimento e a participação ativa de crianças e jovens na promoção de comportamentos construtivos e uma maior empatia.

O jogo *Unbully* foi concebido e estruturado a partir da informação recolhida no âmbito deste projeto, que permitiu um maior conhecimento sobre a realidade dos jogadores mais jovens. Surge, portanto, como uma resposta criativa adequada aos ambientes nos quais as crianças e adolescentes são expostos à problemática do discurso de ódio, potencializando a sua capacidade de autorregulação e resiliência. Ao colocar os jogadores em situações fictícias, em que precisam de enfrentar desafios emocionais e morais, esse jogo incentiva-os a perspetivarem o lugar das personagens e a refletirem e discutirem as suas atitudes e os seus comportamentos. Procurando combater a ansiedade, o jogo abre portas para uma reflexão acerca do impacto negativo e a atitude tóxica associadas ao baixo desempenho, sugerindo uma abordagem positiva na resolução de problemas e conflitos.

Referências

BERES, N.; FROMMEL, J.; REID, E.; MANDRYK, R. L. Don't You Know That You're Toxic: Normalization of Toxicity in Online Gaming. *CHI '21: CHI Conference on Human Factors in Computing Systems Proceedings*, p. 1-15, 2021. DOI: <https://doi.org/10.1145/3411764.3445157>

BREUER, J. Hate Speech in Online Games. In: KASPAR, K., GRÄSER, L. (Eds.) *Online Hate Speech: Perspektiven auf eine neue Form des Hasses*. Kopaed, 2017. p. 107-112.

COSTA, S.; SILVA, B. M.; FILIPA MARTINS, A.; MARTINS, A. Perceptions about online hate speech in games and gaming communities: results from a survey in Portugal. *Journal of Cyberspace Studies*, v. 8, n. 1, p. 145-176, 2024. DOI: <https://doi.org/10.22059/jcss.2024.95910>

CRAWFORD, G.; GOSLING, V. K.; LIGHT, B. (Eds.). *Online Gaming in Context: The Social and Cultural Significance of Online Games*. Routledge, 2017.

GABRIEL, S. Serious games – How do they try to make players think about immigration issues? *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, Compasso, v. 6, n. 1, 2015. Disponível em: <https://www.proquest.com/docview/1712852553?sourceopen=Scholarly%20Journals>. Acesso em: 10 fev. 2025.

GEE, J. P. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan, 2003.

KILVINGTON, D. The virtual stages of hate: Using Goffman's work to conceptualise the motivation for online hate. *Media, Culture & Society*, v. 43, n. 2, p. 256-272, 2020. DOI: <https://doi.org/10.1177/0163443720972318>

MCGONIGAL, J. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Jonathan Cape London, 2011.

MCHANGAMA, J.; ALKIVIADOU, N. Reimagining the current regulatory framework to online hate speech. *In: ULLMANN, S.; TOMALIN, M. (Eds.). Counterspeech: Multidisciplinary Perspectives on Countering Dangerous Speech*. Routledge, 2024.

RIVERA-VARGAS, P.; MINO-PUIGCERCOS, R. Young people and virtual communities. *Pág. Educ.*, v. 11, n. 1, p.67-82, 2018. DOI: <http://dx.doi.org/10.22235/pe.v11i1.1554>

SCHRIER, K. *Knowledge Games: How Playing Games Can Solve Problems, Create Insight, and Make Change*. The MIT Press, 2016.

SHLIAKHOVCHUK, E.; MUÑOZ GARCÍA, A. Intercultural perspective on impact of video games on players: Insights from a systematic review of recent literature. *Educational Sciences: Theory and Practice*, Educational Consultancy, Ltd (EDAM), v. 20, n. 1, p. 40-58, 2020.

WULANSARI, O.; PIRKER, J.; KOPF, J.; GUETL, C. Video Games and Their Correlation to Empathy: How to Teach and Experience Empathic Emotion. *In: Auer, M., Hortsch, H., Sethakul, P. (Eds.). The Impact of the 4th Industrial Revolution on Engineering Education*. ICL 2019. Advances in Intelligent Systems and Computing, v. 1134. Springer, 2020. DOI: <https://doi.org/10.1007/978-3-030-40274-7-16>

YEE, N. *The Proteus Paradox: How Online Games and Virtual Worlds Change Us-And How They Don't*. Yale University Press, 2014.