

Mediação Cultural e Design Narrativo: O uso de representações históricas felinas no jogo *Tails Through Time*

Title: Cultural Mediation and Narrative Design: The use of feline historical representations in the game Tails Through Time

Raquel Albuquerque Quirino¹, Amanda Lira Andrade Botelho¹, João Igor Vidal de Andrade¹,
Felipe Cassiano Barbosa¹, Thiago Narak Carvalho de Oliveira²

¹Vice-Reitoria de Pesquisa – Universidade de Fortaleza (UNIFOR)
Caixa Postal 60811-905 – Fortaleza, CE – Brasil

²Departamento de Ciência da Computação
Universidade de Fortaleza (UNIFOR) – Fortaleza, CE – Brasil

{amandalirabotelho, raquelq, joaoigorandrade, narak}@unifor.br,
felipecassianobarbosa@hotmail.com

Abstract. Introduction: Historical and heritage references in digital games can support cultural mediation when integrated into gameplay rather than used as mere visual ornament. **Objective:** This paper discusses the design of *Tails Through Time*, a game under development in the context of this research, analyzing how environmental narrative and level design operate as mediation devices through feline historical representations. **Methodology or Steps:** A Research-through-Design approach was adopted, combining historical and curatorial survey, low-poly asset production, and translation of sociocultural tensions into interactive systems in Unity. **Expected Results:** The study expects to show that historical contexts can be approached through gameplay restrictions and spatial progression, indicating the potential of the game as a tool for cultural awareness.

Keywords Cultural Mediation, Game Design, Environmental Narrative, Historical Heritage, Feline Representation.

Resumo. Introdução: Referências históricas e patrimoniais em jogos digitais podem atuar como mediação cultural quando integradas ao gameplay, e não apenas à ambientação visual. **Objetivo:** Este artigo discute o design de *Tails Through Time*, jogo em desenvolvimento no contexto desta pesquisa, analisando como a narrativa ambiental e o design de níveis operam como dispositivos de mediação por meio de representações felinas históricas. **Metodologia ou Etapas:** Adota-se a Pesquisa Baseada em Design, articulando levantamento histórico-curatorial, produção de assets low-poly e tradução de tensões socioculturais em sistemas interativos na Unity. **Resultados Esperados:** Espera-se indicar que contextos históricos podem ser abordados por meio de restrições de gameplay e progressão espacial, apontando o potencial do jogo como ferramenta de sensibilização cultural.

Palavras-Chave Mediação Cultural, Design de Jogos, Narrativa Ambiental, Patrimônio Histórico, Representação Felina.

1. Introdução

A presença de referências históricas e patrimoniais em jogos digitais tem sido frequentemente mobilizada como estratégia de mediação cultural e de estímulo ao interesse por diferentes repertórios simbólicos [Hartman et al. 2021, Germoliato et al. 2019]. No entanto, muitas vezes essas referências são tratadas apenas como ornamentação visual ou por meio de abordagens excessivamente didáticas, que interrompem o fluxo da experiência lúdica. Nesse sentido, torna-se relevante discutir de que modo o *design* de jogos pode integrar patrimônio, narrativa e interação de forma mais orgânica [Hall 1997].

Essa discussão é especialmente pertinente porque jogos digitais não apenas representam contextos culturais, mas também organizam formas de explorá-los e interpretá-los por meio de cenários, personagens, objetos, regras e restrições de interação. Assim, a questão que orienta este trabalho é como referências patrimoniais podem ser transpostas para sistemas jogáveis, de modo que a cultura esteja presente não apenas na ambientação, mas também na progressão, nas mecânicas e na leitura do espaço.

Este artigo discute o *design* de *Tails Through Time*, jogo de aventura em terceira pessoa em desenvolvimento no contexto desta pesquisa. O projeto utiliza a figura do gato doméstico como fio condutor para uma jornada de preservação cultural, articulando um espaço cultural universitário contemporâneo a três temporalidades históricas: o Egito Antigo, a Idade Média Europeia e o Japão do período Edo. Dessa forma, o jogo é tomado não como um objeto externo de análise, mas como estudo de caso e protótipo investigativo para discutir possibilidades de mediação cultural em jogos digitais.

O objetivo central do artigo é analisar como a narrativa ambiental e o *design* de níveis atuam como dispositivos de mediação cultural [Jenkins 2004]. Para isso, examina-se como referências e iconografias felinas são transpostas para escolhas de *game design*, incluindo organização espacial, mecânicas, restrições sensoriais e desafios. Como contribuição, propõe-se uma reflexão prática sobre a tradução de repertórios patrimoniais em experiências jogáveis, dialogando com pesquisas nacionais sobre jogos e patrimônio cultural [Germoliato et al. 2019].

2. Jogos, cultura e trabalhos relacionados

Jogos digitais podem ser compreendidos como artefatos culturais capazes de produzir representações, valores e formas de interpretação do mundo. Nesse sentido, referências históricas e patrimoniais não devem ser vistas apenas como ambientação, mas como parte de um processo de construção de sentido. As representações culturais participam ativamente da produção de significados; no contexto dos jogos, isso implica reconhecer cenários, personagens, objetos e mecânicas como formas de mediação cultural [Hall 1997].

No campo dos estudos de jogos, espaços jogáveis podem funcionar como arquiteturas narrativas, estruturando a experiência do jogador por meio do ambiente e da exploração [Jenkins 2004]. Essa perspectiva se aproxima do debate sobre jogos e história, uma vez que jogos digitais podem atuar como formas de história pública ao aproximar jogadores de repertórios históricos fora de contextos formais de ensino [Hartman et al. 2021].

Alguns jogos exemplificam diferentes estratégias de aproximação entre cultura, história e interação. *Discovery Tour: Ancient Egypt* (Ubisoft Montreal, 2018) utiliza exploração guiada para apresentar conteúdos históricos [de Lima e Bondioli 2019]. *Never Alone* (Upper One Games e E-Line Media, 2014) articula narrativa, colaboração e tradição oral Iñupiaq [Champion 2020]. Já *Attentat 1942* (contexto acadêmico, 2017) recorre a testemunhos e reconstrução audiovisual para abordar memórias da ocupação nazista [Mago 2019, Šisler et al. 2023].

No contexto brasileiro, trabalhos do SBGames também apontam para esse potencial, explorando a preservação do patrimônio imaterial [Germoliato et al. 2019] e o fortalecimento da identidade local [de Souza et al. 2024]. Em diálogo com eles, este artigo diferencia-se por investigar a mediação cultural a partir do próprio *design* sistêmico de um protótipo, integrando organicamente as representações felinas como eixo de articulação entre temporalidades, espaços e mecânicas.

3. Abordagem Metodológica

Esta pesquisa adota uma abordagem qualitativa de Pesquisa Baseada em Design, utilizando o desenvolvimento de *Tails Through Time* como parte do processo investigativo sobre mediação cultural. O jogo encontra-se em desenvolvimento no contexto desta pesquisa e, por esse motivo, a validação apresentada concentra-se na análise das intenções de *design* à luz da fundamentação teórica e da estrutura atual do protótipo. O processo prático estruturou-se em três etapas inter-relacionadas: **(i) levantamento histórico e curadoria de acervos**, que mapeou obras em domínio público, acervos museológicos, como o Bethlem Museum of the Mind e o British Museum, e documentos historiográficos, como a bula *Vox in Rama*, do Papa Gregório IX, e registros de Morris (1993), para fundamentação narrativa e conceitual; **(ii) transposição visual**, na qual artefatos digitais (ex: escaneamento do “Gato de Gayer-Anderson”) guiaram a modelagem *low-poly* otimizada, conforme a Figura 1; e **(iii) design de sistemas e tradução mecânica**, fase na qual as tensões socioculturais pesquisadas foram convertidas em interações lúdicas e restrições sensoriais no motor Unity.

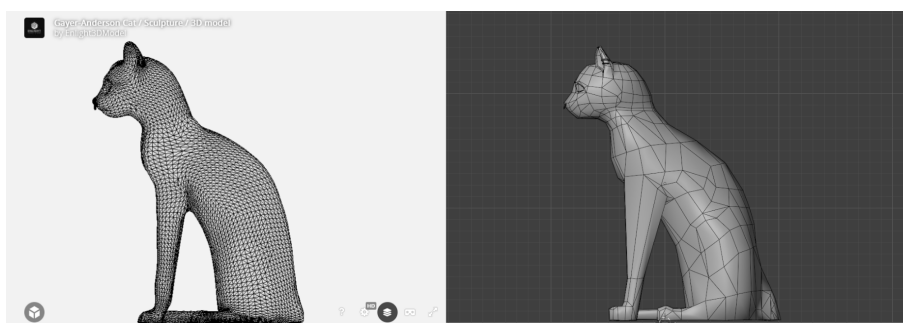


Figura 1. Transposição do Gato de Gayer-Anderson: referência (esq.) e modelo *low-poly* otimizado (dir.). Fonte: *British Museum* / Autores.

4. O jogo como estudo de caso

Esta seção detalha a estrutura e as variações mecânicas de *Tails Through Time*, com o objetivo de evidenciar como o protótipo articula referências histórico-patrimoniais e sistemas de interação na experiência jogável.

4.1. Estrutura geral do jogo

Em *Tails Through Time*, o progresso é centrado na busca de Nahla, uma gata que tenta reencontrar seus filhotes após um deslocamento temporal em um espaço cultural universitário contemporâneo, partindo de um *hub* central que conecta os três momentos temporais (Figura 2).

O ciclo de progressão é recorrente: prólogo no campus, acesso ao artefato-portal, travessia contextual, resgate do filhote e retorno ao *hub*. Isso permite vivenciar repertórios culturais em blocos autônomos, mantendo a unidade estrutural do jogo. A mediação narrativa é feita por Baltazar, um pombo que atua como guia diegético, enquanto Nahla não possui fala direta; com isso, a progressão depende da leitura do ambiente, dos diálogos situados e das próprias mecânicas.



Figura 2. Progressão espacial do jogo (da esq. para a dir.): Hub Cultural, Egito Antigo, Idade Média e Japão Edo. Fonte: Autores.

4.2. Arquitetura, *assets* e sistemas

A arquitetura do projeto organiza-se em módulos independentes conectados por artefatos-portais. A transposição visual dos acervos museológicos, obras em domínio público e repertórios iconográficos adota uma estética *low-poly* buscando equilibrar viabilidade, legibilidade e reinterpretação das referências, evitando reproduções hiper-realistas e privilegiando a clareza dos elementos. Dessa forma, a modelagem desses elementos somada à arquitetura em fases históricas independentes, cumpre não apenas função de ornamentação visual, mas participa ativamente da progressão do jogador e da construção sistêmica dos desafios.

4.3. Variação mecânica e referências mobilizadas

O sistema de interação parte de uma base de ações focada em movimentação, exploração e leitura do espaço. A mecânica central de navegação é o ato de "farejar": quando ativada, ela dessatura o cenário e destaca objetivos por meio de indicadores visuais, funcionando como recurso diegético vinculado aos sentidos da protagonista. Para garantir a integração orgânica do patrimônio, essa mecânica e os desafios atrelados a ela sofrem variações sistêmicas de acordo com cada temporalidade visitada. Em vez de utilizar as mesmas regras em todos os níveis, o projeto traduz as tensões socioculturais de cada época e evento histórico para o *gameplay*, estabelecendo restrições sensoriais e espaciais que serão analisadas em detalhe na seção a seguir.

Em conjunto, *Tails Through Time* constitui um estudo de caso em que estrutura narrativa, arquitetura modular, fluxo de produção e sistemas de interação são organizados para sustentar a transposição de referências histórico-patrimoniais para a experiência jogável.

5. Análise Cultural

Esta seção analisa a materialização da pesquisa histórica no *game design*, examinando a conversão de referências patrimoniais em arquiteturas narrativas [Jenkins 2004].

5.1. O Espaço Cultural como dispositivo de mediação

Estruturado como um centro cultural universitário, o *hub* do jogo atua como o primeiro nível de mediação, preparando o olhar do jogador por meio de dois eixos de narrativa ambiental. O primeiro é a Galeria de Contextualização, que utiliza obras em domínio público nas paredes para fazer circular patrimônio em um espaço não formal. O segundo é o Artefato-Portal, que converte peças históricas, como representações de *Bastet* ou do *bakeneko*, em pontos de travessia para as fases, integrando-as ao *gameplay*. A evolução visual do *hub*, conforme os filhotes são resgatados, articula progressão emocional e aspecto curatorial.

5.2. A tradução cultural em uma fase principal: o Japão Edo e o Grande Incêndio de Meireki

A fase do Japão Edo ilustra essa transposição. Ancorada no Grande Incêndio de Meireki (1657), o nível foge de representações genéricas, introduzindo urgência e instabilidade espacial no cenário.

A fase inicia-se na oficina de um artesão local, onde o ambiente e os diálogos situados introduzem o contexto sociocultural. O portal que conecta o *hub* a essa temporalidade é inspirado no folclore do *bakeneko*, evocando a dualidade entre presságio e proteção. No plano mecânico, a fumaça compromete o “farejar”, principal recurso de orientação da protagonista, deslocando a navegação para pistas sonoras e visuais do cenário em colapso. Desse modo, o incêndio deixa de operar apenas como pano de fundo dramático e passa a interferir diretamente na forma de jogar.

5.3. Múltiplas temporalidades e variações mecânicas

As demais fases também adaptam mecânicas às tensões contextuais. No Egito Antigo, a progressão enfatiza exploração tátil e quebra-cabeças, com a manipulação de pistões e alavancas em templos. Na Idade Média, a ambiguidade histórica sobre os felinos converte-se em furtividade e perseguição: ao sujar-se de tinta, a protagonista torna-se alvo de fiéis supersticiosos.

6. Considerações Finais

O *design* de *Tails Through Time* evidencia o potencial dos jogos como espaços de mediação cultural. Ao afastar-se de abordagens puramente expositivas, a transposição sistêmica de repertórios históricos para restrições e interações lúdicas comprova que o contexto cultural e o *gameplay* podem articular-se de forma orgânica.

Como contribuição, o artigo apresenta uma reflexão prática sobre o uso de representações históricas felinas como eixo para conectar temporalidades, referências patrimoniais e variações mecânicas em um protótipo jogável. Por se tratar de um projeto em desenvolvimento, os resultados referem-se às intenções de *design* ancoradas na literatura e na estrutura atual do protótipo. Como trabalhos futuros, prevê-se a realização de sessões de *playtest* com instrumentos qualitativos para avaliar a percepção dos jogadores sobre a narrativa ambiental, o Espaço Cultural e as mecânicas historicamente situadas.

Referências

- Champion, E. (2020). Culturally significant presence in single-player computer games. *Journal on Computing and Cultural Heritage*, 13(4).
- de Lima, R. A. e Bondioli, N. d. P. (2019). Descobrindo e recobrindo o passado nas salas de aula com assassin's creed origins discovery tour. *Revista de Arqueologia Pública*, 13(1).
- de Souza, Y. R. et al. (2024). Construindo manaus: Design de jogo de construção de cidade para o fortalecimento da identidade cultural. *Proceedings of SBGames 2024*.
- Germoliato, G. A., Ferreira, N., e da Luz, A. (2019). A utilização de jogos como forma de preservação do patrimônio cultural imaterial. In *Proceedings of SBGames 2019*.
- Hall, S., editor (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Sage, London.
- Hartman, A., Tulloch, C., e Young, C. J. (2021). Video games as public history: Archives, empathy and affinity. *Game Studies*, 21(4).
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. In Wardrip-Fruin, N. e Harrigan, P., editors, *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. MIT Press, Cambridge.
- Mago, Z. (2019). *Attentat 1942. Apparatus. Film, Media and Digital Cultures of Central and Eastern Europe*.
- Šisler, V., Švelch, J., Clybor, S., e Trhoň, O. (2023). Adapting contested national history for global audiences in attentat 1942 and svoboda 1945: Liberation. *Rethinking History*.