

Doutorados e Mestrados sobre temática games defendidos no TIDD – Tecnologias da Inteligência e Design Digital – PUC- SP

Marilene Garcia¹

O presente dossiê reúne resumos de teses de Doutorado e de dissertações de Mestrado defendidas sobre o tema games no Programa de Estudos Pós Graduated *Strictu Sensu* TIDD – Tecnologias da Inteligência e do Design Digital – PUC-SP, no período de 2008 a 2015.

Ao todo foram defendidos 40 trabalhos, que representam uma forte tendência do TIDD em viabilizar pesquisas de ponta nessa área, focalizando, por exemplo: games de negócios, educacionais, avaliação da qualidade dos jogos, formas de interação e imersão, personificação de games aos seus jogadores; games voltados à terceira idade, atributos ontológicos de jogos e livros eletrônicos, jogos para treinamento corporativo, jogos relacionados à psicanálise, fundamentos metodológicos para criação, planejamento e desenvolvimento de jogos digitais com foco no produtor independente de games, jogos interativos modificados, como ferramentas educacionais voltadas para o ensino de História das Artes; metaversos e jogos digitais multijogador, RPG eletrônico entre outros assuntos relacionados direta ou indiretamente à área.

Seguramente, esse dossiê poderá ser tomado como um guia prático para pesquisadores interessados em acessar trabalhos recentes, diretamente no banco de teses da PUC, proporcionado pelo link ora disponibilizado.

Tabela de apresentação geral dos trabalhos já defendidos no TIDD - de 2008 a 2015

Ano da defesa	Título do trabalho de pesquisa	Autor	Orientador
----------------------	---------------------------------------	--------------	-------------------

¹ Marilene Garcia, com mestrado pela UNICAMP, doutorado pela USP/ Universidade de Freiburg-Alemanha, pós-doutorado pelo TIDD-PUC-SP, atualmente dedica-se à autoria de livros na área de mobile-learning (Editora Senac), ministra disciplinas em cursos de pós-graduação com ênfase no uso de tecnologias digitais e aplicativos (Anhembi-Morumbi/ Senac), e pesquisa o design de aplicativos para ensino de línguas entre outras finalidades pedagógicas, com ênfase no tema games/gamificação/imersão/distração.

1) 2008	JOGANDO E APRENDENDO: UM PARALELO ENTRE VIDEOGAMES E HABILIDADES COGNITIVAS	Eduardo Yukio Kashiwakura	Lúcia Leão
2) 2009	OS VIDEOGAMES COMO RECURSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM: UMA EXPERIÊNCIA NAS AULAS DE MATEMÁTICA DO ENSINO FUNDAMENTAL NA REDE PÚBLICA	Cláudia Maria Lopes de Avelar Burihan	Sônia Maria M. Allegretti
3) 2009	GAMES INDEPENDENTES - FUNDAMENTOS METODOLÓGICOS PARA CRIAÇÃO, PRODUÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS	David de Oliveira Lemes	Luis Carlos Petry
4) 2010	A MANIFESTAÇÃO OCULTA DA CRIAÇÃO NOS JOGOS DE NEGÓCIO	Maria Elisa Toledo da Silva	Lucia Santaella
5) 2010	A LÓGICA DA DESCOBERTA NOS JOGOS DIGITAIS	Cristiano Natal Toneis	Luís Carlos Petry
6) 2010	JOGABILIDADE VERSUS USABILIDADE: APLICAÇÕES EM JOGOS DE TIRO EM PRIMEIRA PESSOA PARA O COMPUTADOR	Fabício Mário Maia Fava	Hermes Renato Hildebrand
7) 2011	O USO DE MÍDIAS INTERATIVAS NA COMPREENSÃO DE CONCEITOS DA LÓGICA COMPUTACIONAL	Reinaldo Augusto de Oliveira Ramos	Hermes Renato Hildebrand
8) 2011	A ESTÉTICA DA PERSONALIZAÇÃO DO AVATAR NOS PROCESSOS IMERSIVOS EM JOGOS ELETRÔNICOS	Ana Paula Narciso Severo	Lucia Santaella
9) 2011	JOGO ELETRÔNICO, FLOW E COGNIÇÃO	Mauricio Teixeira Piacentini	Sergio Roclaw Basbaum

10) 2011	A CONCEPÇÃO E CRIAÇÃO DE CARACTERE TRIDIMENSIONAL: METODOLOGIA DA CRIAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS TRIDIMENSIONAIS PARA GAMES	Fabio Luiz Livramento Barretto Musarra	Luis Carlos Petry
11) 2011	GAMES E TERCEIRA IDADE: UM ESTUDO DE CASO COM O WII SPORTS	Guilherme Henrique Quintana	Lucia Leão
12) 2011	PARADIGM SHIFT: UMA AVENTURA EM BUSCA DO JOGO	Jaderson Aparecido De Souza	Luis Carlos Petry
13) 2011	A PRODUÇÃO DE SUBJETIVIDADE NOS JOGOS ELETRÔNICOS	Leonardo Souza de Lima	Luis Carlos Petry
14) 2012	GOD OF WAR: A TRAGÉDIA GREGA NA PRIMEIRA NA PRIMEIRO DÉCADA DO SÉC. XXI	Levy Henrique Bittencourt Neto	Lucia Santaella
15) 2012	META VERSOS E JOGOS DIGITAIS MULTIJOGADOR: ASPECTOS HISTÓRICOS E METODOLÓGICOS DE UMA ABORDAGEM DO CIBERSPAÇO	Maigon Nacib Pontuschka	Luis Carlos Petry
16) 2012	JOGO EMPRESARIAL EM AMBIENTE VIRTUAL - DIFERENÇAS NO PROCESSO DE TREINAMENTO EMPRESARIAL	Marli Teresa Jordan Santander	Sônia Maria de Macedo Allegretti
17) 2012	FORMAS DE FAZER FICÇÃO - DE FINAL FANTASY VII AO LIVRO ELETRÔNICO	Ernane Alves Guimarães Neto	Luis Carlos Petry

18) 2012	CRIAÇÃO DE UM TRAINING GAME: SUBSÍDIOS TEÓRICOS E PRÁTICOS	Maria Magdalena Vila Uribe	Sônia Maria de Macedo Allegretti
19) 2012	O HORIZONTE DIGITAL NA EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL	Leonardo Belem de Souza	Alexandre Campos Silva
20) 2012	IMERSÃO E PRESENÇA NOS JOGOS FPS: UMA APROXIMAÇÃO QUALITATIVA	Carlos Augusto Pinheiro de Sousa	Luis Carlos Petry
21) 2012	O SALTO TRANSMIDIÁTICO DOS SUPER-HERÓIS: HQ - FILME - GAME	Thiago Sanches Costa	Luis Carlos Petry
22) 2013	CURSO ONLINE LUDIFICADO E O PROCESSO DE GAMIFICATION COMO RECURSO EDUCACIONAL	Marcelo Claro Silva	Ana Maria Di Grado Hessel
23) 2013	IDEOGAMES: UMA PROPOSTA METODOLÓGICA TRANSCULTURAL	Hernando Tamon Tsutsumi	Luis Carlos Petry
24) 2013	UMA ANÁLISE DA GEOLOCALIZAÇÃO E GAMIFICAÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÕES MÓVEIS	Rafael Cortat Coelho	Alexandre Campos Silva
25) 2013	MAPAS NARRATIVOS NO DESIGN DE GAMES DE RPG	Gilberto De Ataide Batista Faria	Fabio Fernandes da Silva
26) 2013	UMA AULA NO VIDEOGAME	Leonardo de Melo Amancio da Silva	Luis Carlos Petry
27) 2013	FENOMENOLOGIA DO JOGO	Luís Gustavo Luz	Luis Carlos Petry

28) 2013	SERIOUS GAME: OBJETOS DE APRENDIZAGEM PARA O ENSINO SUPERIOR	Ivone Ithourald Silviano	João Augusto Mattar Neto
29) 2014	ANÁLISE DE JOGOS DIGITAIS INFANTIS PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA DAS ARTES	Izana Weber Vieira	Hermes Renato Hildebrand
30) 2014	A FUNÇÃO DO NARRADOR COM AGENCIADOR NARRATIVO EM ABOENTES TRIDIMENSIONAIS IMERSIVOS EM GAMES DE RPG	Alexandre Vieira da Silva	Luis Carlos Petry
31) 2014	DIMENSÕES DO CONTEÚDO GERADO POR USUÁRIO EM VIDEOGAME: CULTURA PARTICIPATIVA E A INTERVENÇÃO CRIATIVA ATRAVÉS DO MODDING	Caio Assis Capasso	Fabio Fernandes da Silva
32) 2014	ARQUITETURA E LEVEL DESIGN NOS GAMES	Marcel Casarini	Luis Carlos Petry
33) 2014	ARTE, JOGO E EDUCAÇÃO: A EDUCAÇÃO ESTÉTICA NA RELAÇÃO ENTRE JOGO E O ENSINO DAS CARACTERÍSTICAS DA PINTURA ARTÍSTICA	Silvia Trentin Gomes	Luis Carlos Petry
34) 2014	A GAMIFICAÇÃO NO DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÕES MOVEIS PARA SMARTPHONES E TABLETS	André Luís Dal Santo Kadow	Alexandre Campos Silva
35) 2015	EXERGAMES: JOGOS DIGITAIS PARA LONGEVIVER MELHOR	Ana Lucia Nakamura	Daniel Couto Gatti

36) 2015	INTRODUÇÃO AO DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS UTILIZANDO O MOTOR DE JOGO UDK	Gabriel Cavalcanti Marques	Luis Carlos Petry
37) 2015	A FÍSICA BÁSICA NOS JOGOS DIGITAIS	Grazielle de Lima Cianfa	Nelson Brissac Peixoto
38) 2015	JOGOS E PSICANÁLISE: UMA LEITURA DE ELEMENTOS DA CULTURA OCIDENTAL EM ALICE MADNESS RETURNS	Winna Hita Iturriaga Zansavio	Luis Carlos Petry
39) 2015	FÁBULA PXP: TÉCNICA DE PROGRAMAÇÃO EXPLORATÓRIA (PXP): PROJETOS DE CRIAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS	David de Oliveira Lemes	Italo Santiago Vega
40) 2015	JOGO APLICADO À EDUCAÇÃO: EXPERIÊNCIA ESCOLAR NO ENSINO FUNDAMENTAL II	Felipe Neves de Almeida	Sônia Maria de Macedo Allegretti

Resumos e links das dissertações e teses sobre a temática games

Ano 2008

Título do trabalho: JOGANDO E APRENDENDO: UM PARALELO ENTRE VIDEOGAMES E HABILIDADES COGNITIVAS

Autor: Eduardo Yukio Kashiwakura

Orientadora: Lucia Isaltina Clemente Leão

Resumo: A dissertação intitulada "Jogando e aprendendo: um paralelo entre videogames e habilidades cognitivas" tem como principal objetivo efetuar uma investigação sobre as habilidades desenvolvidas através da utilização de videogames. Nesta pesquisa serão abordados os desafios e competências que os games

proporcionam aos jogadores. A habilidade cognitiva é a capacidade da inteligência humana de lidar com situações e problemas, sendo uma poderosa ferramenta de construção do conhecimento. O ato de jogar e aprender está relacionado com o lúdico e a brincadeira, considerando-se os conceitos de jogo como elemento da cultura propostos por Huizinga (2001). O método usado foi a identificação de algumas habilidades desenvolvidas por jogadores como: visual, motora, aprimoramento de autoestima, responsabilidade, interpretação de textos, sociais, liderança, concentração e raciocínio. A partir das habilidades apresentadas, efetuamos a análise de games como Sid Meier's Civilization IV, Guitar Hero III, Black & White 2 e GATE. Como resultado final foi possível traçar um paralelo entre os videogames que viabilizam o desenvolvimento de uma série de habilidades cognitivas aos jogadores.

Palavras-chave: Videogames. Habilidades Cognitivas. Inteligência. Cultura. Aprendizagem.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=7490

Ano 2009

Título do trabalho: OS VIDEOGAMES COMO RECURSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM: UMA EXPERIÊNCIA NAS AULAS DE MATEMÁTICA DO ENSINO FUNDAMENTAL NA REDE PÚBLICA

Autora: Cláudia Maria Lopes de Avelar Burihan

Orientadora: Sônia Maria de Macedo Allegretti

Resumo: Com as novas tecnologias emergiram novas formas de linguagens e conseqüentemente, novas formas de cultura. O videogame, inserido neste contexto aparece como herói para jovens e adolescente e vilão para pais e educadores. No centro desta questão está a escola, com um duplo desafio: manter-se como um espaço de construção de conhecimento e, ao mesmo tempo, educar para as mudanças. Neste contexto, foi desenvolvida a presente dissertação, com o objetivo de investigar a utilização dos videogames no contexto educacional. Partindo da elaboração de uma proposta da aplicação de um projeto pedagógico intitulado "A Lógica do The Sims", utilizou-se como objeto de estudo o game de simulação "The Sims 2". A pesquisa buscou analisar quais as possibilidades de utilização dos videogames como estratégia de

ensino - aprendizagem. Partindo de uma análise contextual, buscou-se uma visão panorâmica das políticas públicas educacionais no Brasil para verificar as propostas referentes à área de Tecnologia Educacional. Após a discussão do conceito de jogo, um breve histórico sobre os videogames e a utilização dos mesmos na educação numa concepção construtivista (Piaget e Vigotsky), foi efetuada a análise pedagógica de alguns games utilizando como referência Coll e Zabala. As estratégias metodológicas utilizadas na pesquisa envolveram cinco etapas, a saber: aplicação do questionário inicial (diagnóstico); elaboração do projeto; desenvolvimento “in loco”, aplicação do questionário final e análise dos dados. Como resultado, verificou-se que os videogames não são criados com objetivos educacionais, mas podem ser utilizados com tal propósito desde que associados a um projeto pedagógico que estabeleça estratégias que permitam trabalhar os conteúdos em diferentes dimensões, sejam eles, conceituais, procedimentais ou atitudinais.

Palavras-chave: Jogo. Videogame. The Sims. Educação. Ensino-Aprendizagem.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=10180

Título do trabalho: GAMES INDEPENDENTES - FUNDAMENTOS METODOLÓGICOS PARA CRIAÇÃO, PRODUÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS

Autor: David de Oliveira Lemes

Orientador: Luis Carlos Petry

Resumo: A presente pesquisa reúne e analisa os fundamentos metodológicos para criação, planejamento e desenvolvimento de jogos digitais com foco no produtor independente de games. Transcorre sobre as características fundamentais dos jogos digitais para embasar o tema a ser estudado, busca relatar brevemente história dos games independentes no Brasil e organizar a forma como deve ser pensada a argumentação narrativa, a organização de ideais, a mecânica de jogo, os gêneros de game e personagens quando são tratadas as questões relacionadas à criação de games. Busca sistematizar as principais questões relacionadas ao planejamento de jogos digitais como o game design e o gerenciamento de projetos, a criação e o design de personagens, progressão, dificuldade, jogabilidade, roteiro aplicado ao universo dos games, linguagens de programação e bibliotecas de software. A produção de jogos

digitais enfoca aspectos tecnológicos e práticos, começando com o design de interface para games, a modelagem 3D em seus principais aspectos, como objetos, cenários e mundos tridimensionais desenvolvidos para games, a produção de imagens 2D como texturas e seus similares, busca situar a ambientação sonora no universo dos jogos digitais até chegar ao motor de jogo, relatando suas principais funcionalidades para a produção de games.

Palavras-chave: Desenvolvimento. Games. Jogos digitais. Metodologia.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=10182

Ano 2010

Título do trabalho: A MANIFESTAÇÃO OCULTA DA CRIAÇÃO NOS JOGOS DE NEGÓCIO

Autora: Maria Elisa Toledo da Silva

Orientadora: Maria Lucia Santaella Braga

Resumo: “O ser humano é a um só tempo físico, biológico, psíquico, cultural, social, histórico.” Edgar Morin. O presente trabalho visa caracterizar os jogos de negócio digitais como um espaço de criação - conceito advindo das teorias do psicanalista inglês Donald Woods Winnicott. Segundo ele, o espaço de criação possibilita a relação compartilhada entre o indivíduo e a realidade que o cerca e estrutura formas singulares de cada ser humano se expor diante das situações do cotidiano. Somado a esse conceito, o olhar deste trabalho recai sobre a análise da relevante inserção dos jogos de negócio nos programas de educação corporativa das empresas. Nelas, o profissional encontra-se diante de diversas situações complexas atualmente apresentadas no seu cotidiano, relacionadas a questões perambulantes entre sujeito, corporação e sociedade. Neste contexto, buscaremos nos jogos pistas da manifestação oculta da criação, considerando que tais pistas tendem a funcionar como um possível trampolim capaz de fazer com que os jogadores/colaboradores desenvolvam estruturas cognitivas diferenciadas, por meio da experiência prática e perceptiva. Recorreremos a concepções fenomenológicas merleau-pontyanas, justamente por acreditar que lidaremos com espaços repletos de identidades e sentidos e prontos para serem contemplados. O diálogo proposto neste estudo entre psicanálise, jogos de negócio e

empresas procura contribuir com a forma do sentido e do sentir da experiência do jogo. Leva-se em conta que tais ambientes são espaços de emergência da criação humana, cujo objetivo é integrar-se a um modelo em constante mutação, de fluxos contínuos, em que o rizoma forma a base de tudo e faz com que o devir se torne a união de vários pensares que se confrontam entre si numa espécie de expansão sem fim.

Palavras-chave: Jogos. Empresas. Espaço de criação.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=10962

Título do trabalho: A LÓGICA DA DESCOBERTA NOS JOGOS DIGITAIS

Autor: Cristiano Natal Toneis

Orientador: Luís Carlos Petry

Resumo: A presente dissertação de mestrado, na perspectiva do desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático dentro das estruturas ontológicas presentes nos jogos digitais, incide sobre uma modalidade específica de jogos digitais nos quais se fazem presentes, tanto estruturas narrativas, bem como o seu desenvolvimento estrutural na forma de puzzles lógicos, práticos e, relacionados com a idéia grega de mathéma. A metodologia utilizada combina os esforços conceituais presentes na filosofia do positivismo lógico, da fenomenologia hermenêutica, da lógica pragmática, da epistemologia genética, da etnomatemática e da teoria e prática dos jogos, mostrando que os puzzles presentes nos jogos digitais se constituem em estruturas cognitivas de alto valor para a promoção e produção do conhecimento, tanto prático quanto científico, bem como para a consecução e promoção das suas estruturas narrativas que culminam no desenrolar de uma história interativa. A pesquisa toma como exemplo modelar o game Myst, estabelecendo-o como referência histórico-conceitual que permite a integração de novas formas para incentivar e apoiar a apreensão de conhecimentos lógico-matemáticos, assumindo e demonstrando que o raciocínio lógico-matemático, organizado na forma de puzzles, se estrutura em um modo de ser ontológico do pensamento. Neste sentido mostra a organização de novas e versáteis formas para a modelagem, simbolização, análise, exploração, conjectura e demonstração do conhecimento, inclusive matemático, na forma lúdico-cognitiva dos

puzzles no interior de universos digitais imersivos, mais recentemente designados como metaversos. A partir daí, a pesquisa demonstra o valor teórico-pragmático da criação e organização de jogos digitais que podem servir como promotores da cultura humana, tanto no que diz respeito à promoção da subjetividade humana na cultura, bem como na estruturação e equilíbrio das estruturas lógico-cognitivas dos sujeitos imersivos que realizam a aventura dos games por meio de seus puzzles. Com isso indicamos o valor da utilização dos jogos digitais (metaversos) como estrutura complementar para o desenvolvimento de habilidades críticas no sujeito humano em um processo de educação contínua, tanto em seus aspectos de alargamento da compreensão matemática como lógica e também cultural, a partir do pressuposto da universalização e generalização da experiência dos puzzles no interior dos metaversos. Neste sentido, mostramos os resultados de uma experiência de campo com crianças em idade escolar na qual a utilização do jogo modelo promoveu um incremento em suas habilidades gerais cognitivas e uma mudança na forma de ver o mundo e colocar problemas que demandam uma atitude lógico-matemática. A pesquisa culmina com a proposta de uma heurística para a resolução de problemas, na qual tanto crianças como adultos se convertem em uma nova espécie de "epistemólogos" que, a partir da experiência nos jogos digitais, se defrontam com a tarefa continuada e falibilista de "pensar as formas do pensar" (mathéma) por meio da resolução dos puzzles.

Palavras-chave: Games. Puzzles. Matemática. Lógica. Metaversos. Conhecimento.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=10938

Título do trabalho: JOGABILIDADE VERSUS USABILIDADE: APLICAÇÕES EM JOGOS DE TIRO EM PRIMEIRA PESSOA PARA O COMPUTADOR

Autor: Fabrício Mário Maia Fava

Orientador: Hermes Renato Hildebrand

Resumo: Avaliar a qualidade da interação com os jogos digitais tem sido uma tarefa complexa. Isso se deve principalmente ao desconhecimento de ferramentas e critérios adequados ou à sua aplicação de forma inapropriada. Os métodos de usabilidade, por exemplo, são bastante utilizados para a análise de aplicações com fins de produtividade. No entanto, não estão estabelecidos quanto à avaliação da interação

com os videogames, que são desenvolvidos pensando em ajudar os jogadores a terem diversão. Outra ferramenta adotada para mensurar a qualidade da interação com os jogos digitais é a jogabilidade. Todavia, o desconhecimento de seus critérios de avaliação torna esse método ainda pouco explorado. Nesse sentido, propomos com este trabalho, discutir as relações entre jogabilidade e usabilidade em jogos digitais, buscando identificar as características e preocupações de cada técnica no que diz respeito ao design e avaliação de videogames. Para dar conta dessas questões, traçamos diálogos com pesquisadores de jogos como Jesper Juul, Katie Salen e Erick Zimmerman; estudiosos das questões relacionadas à diversão e ao entretenimento, como Nicole Lazzaro, Donald Norman e Mihaly Csikszentmihalyi; além de pesquisadores do campo da jogabilidade, como Carlo Fabricatore e Aki Järvinen; e da usabilidade, como Katherine Isbister, Noah Schaffer e Sauli Laitinen. O conhecimento das questões discutidas por esses autores nos conduziu a adotar a aplicação de heurísticas de jogabilidade e usabilidade como metodologia de pesquisa, tendo os jogos de tiro em primeira pessoa para computador como gênero e plataforma de estudo. Com essa abordagem, foi possível identificar a necessidade da observação dos tipos de problemas de interação antes da escolha do método de avaliação (jogabilidade e usabilidade) que será utilizado. Dessa forma, a mensuração da qualidade da interação será mais precisa e contribuirá no projeto de jogos capazes de manter os jogadores envolvidos emocionalmente. Considerando a pouca literatura pertinente à jogabilidade e usabilidade nos jogos digitais, espera-se que esse trabalho auxilie profissionais e pesquisadores no processo de design e avaliação de videogames.

Palavras-chave: Jogos digitais. Diversão. Heurísticas. Jogabilidade. Usabilidade.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=11612

Ano 2011

Título do trabalho: O USO DE MÍDIAS INTERATIVAS NA COMPREENSÃO DE CONCEITOS DA LÓGICA COMPUTACIONAL

Autor: Reinaldo Augusto de Oliveira Ramos

Orientador: Hermes Renato Hildebrand

Resumo: Nesta pesquisa, apresentamos as possibilidades de uso de sistemas informatizados interativos para o aproveitamento no ensino da lógica computacional e na construção do raciocínio lógico e suas implicações. Trata-se de experimentos e análises realizadas em instituições de ensino da cidade de São Paulo e experiências em sala de aula com o objetivo de verificar a hipótese de que o jogo e suas ferramentas de desenvolvimento são recursos metodológicos de ensino e aprendizagem para a construção da noção de lógica de programação, ao ser utilizado com intencionalidade. Para desenvolver o ensino de lógica de programação propõem-se o desenvolvimento de jogos eletrônicos através de ferramentas especializadas - editores de fase, scripts simplificados e ambientes de programação visual. Elas auxiliam a resolver problemas, desenvolver produções digitais, animações, sons e demais recursos interativos que objetivam problematizar sobre o aprendizado de lógica e de abstração matemática em ambientes práticos, com experiências de simulação e o entendimento de conceitos para a elaboração do raciocínio lógico. Com base em indicadores de evolução dos processos de desenvolvimento dos alunos estudaram-se casos nos quais se observou o desenrolar do processo de ensino e da aprendizagem a partir dos problemas enfrentados durante a produção dos jogos. Nesta reflexão, analisou-se a importância dos tipos de ferramentas utilizadas para o ensino e a aprendizagem dos conteúdos propostos em lógica de programação. Para tanto, as nossas referências teóricas foram o construtivismo de Jean Piaget, a abordagem sócio-histórica de L. S. Vygotsky e o construcionismo de Seymour Papert e de José Armando Valente. Buscamos nestas metodologias e, em especial na teoria da Zona de Desenvolvimento Proximal de Vygotsky, a chave para a fundamentação pedagógica de nossa reflexão. Em conclusão, o presente trabalho corrobora a hipótese de que os jogos e suas ferramentas de desenvolvimento podem servir de instrumento para a compreensão de lógica de programação. Este trabalho também conta com uma revisão bibliográfica sobre mídias interativas, sua cultura e também educação e informática.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos. Ensino e Aprendizagem. Lógica de Programação.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=12524

Título do trabalho: A ESTÉTICA DA PERSONALIZAÇÃO DO AVATAR NOS PROCESSOS IMERSIVOS EM JOGOS ELETRÔNICOS**Autora:** Ana Paula Narciso Severo**Orientadora:** Maria Lucia Santaella Braga

Resumo: A personalização tem se apresentado em diversos gêneros dos games, agradando a jogadores de perfis distintos e demonstrando seu potencial como uma característica que pode trazer grandes inovações para estes ambientes virtuais. Percebendo que tal característica pode trazer um maior envolvimento do jogador com sua personagem representativa, este trabalho tem como objetivo investigar o avatar e seu processo customizável a fim de identificar os elementos fundamentais que atuam na construção e edição do avatares nos games. Para isso foram feitos levantamentos teóricos a respeito da personagem na narrativa geral e nos ambientes digitais, mais especificamente nos games; em seguida foi realizado um estudo do avatar como ferramenta de participação do interator no ciberespaço e nos games, seguido de uma análise da ferramenta de customização do avatar sob um olhar estético e por último, foi feita uma descrição dos games a serem analisados seguido de uma comparação e interpretação baseada no conteúdo da dissertação como um todo e em alguns autores que podem trazer contribuições interessantes para o ponto de vista da personalização do avatar no game. Percebemos, contudo, que a personalização nos games pode empenhar o jogador para além da necessidade de apenas realizar o objetivo principal no game, constituindo uma motivação a mais e aumentando o envolvimento do jogador não só com o avatar, mas com o game como um todo.

Palavras-chave: Avatar. Customização. Game. Imersão.**Link:** www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=12571**Título do trabalho:** JOGO ELETRÔNICO, FLOW E COGNIÇÃO**Autor:** Mauricio Teixeira Piacentini**Orientador:** Sergio Roclaw Basbaum

Resumo: Essa pesquisa investiga a experiência do jogo eletrônico como uma interação sinestésica com um mundo codificado e proposto intencionalmente, que produz um impacto cognitivo específico. Neste percurso, pretende-se inicialmente identificar

algumas das características que definem o jogo eletrônico e seus canais primários de acoplamento: a mão e o olho. Para isso, utilizaremos como guias a pesquisa de Frank Wilson e o conceito de tecnoimagem formulado por Vilém Flusser. Em seguida, consideramos a teoria da experiência ótima (flow) de Mihaly Csíkszentmihályi e suas implicações sobre o jogo eletrônico. O objetivo é entender como o jogar gera conhecimento no corpo que experimenta, e portanto faz-se necessário definir o que é cognição, a partir de um levantamento fundamentado nas teorias de três escolas das ciências cognitivas: o Cognitivismo, o Conexionismo e a corrente Encenativa. Finalmente, discutiremos o jogar como conhecer e o papel do game designer como criador de experiências que carregam potencial cognitivo.

Palavras-chave: Jogo eletrônico. Interatividade. Tecnoimagens. Cognição. Flow. Game design.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=12764

Título do trabalho: A CONCEPÇÃO E CRIAÇÃO DE CARACTERE TRIDIMENSIONAL: METODOLOGIA DA CRIAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS TRIDIMENSIONAIS PARA GAMES

Autor: Fabio Luiz Livramento Barretto Musarra

Orientador: Luis Carlos Petry

Resumo: A pesquisa investiga os fundamentos ontológico-artísticos da concepção da Figura Humana, elencando seu histórico e descrevendo a evolução temática no que tange à concepção da imagem do ser humano. Analisando o processo evolutivo nas pintura e escultura gregas, discute sua influência em trabalhos dos Mestres do Renascimento, os quais são considerados como as fontes dos atuais conceitos na área de modelagem tridimensional da Figura Humana. A partir deste contexto, organiza as propriedades ontológicas que regulam os trabalhos de modelagem da figura humana dentro do ambiente digital do software de modelagem tridimensional, com base em uma pragmática derivada de uma posição topofilosófica. Dentro dessa perspectiva introduz e define o conceito de caractere, estabelecendo-o para o processo metodológico da modelagem tridimensional da Figura Humana. Como objeto modelo da pesquisa, dedica-se a exposição sequencial e normativa da modelagem de um

caractere, estruturando seus passos e a organização ontológica de suas propriedades conceituais, mostrando seu vínculo e fundamento na tradição dos Mestres do Renascimento. Realiza a aplicação do conceito de modelagem tridimensional de caracteres na apresentação das inovações de artistas digitais na representação atual da figura humana, as quais servem de base às modelagens tridimensionais para a composição de personagens nos games e metaversos. Finaliza com a exposição e proposta de uma pragmática que possa nortear a modelagem de caracteres para o Design Digital de Ambientes Interativos.

Palavras-chave: Tridimensional. Topofilosofia. Games. Metaversos. Figura Humana. Modelagem de Caracteres.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=12987

Título do trabalho: GAMES E TERCEIRA IDADE: UM ESTUDO DE CASO COM O WII SPORTS

Autor: Guilherme Henrique Quintana

Orientadora: Lucia Isaltina Clemente Leão

Resumo: Atualmente o foco do mercado de jogos digitais está no desenvolvimento de games para o público em geral e, principalmente, para o segmento infanto-juvenil. Por outro lado, observa-se o crescimento do número de idosos no planeta. Neste contexto, esta pesquisa tem como objetivo central delinear as características dos jogos atuais a partir da interação com o público idoso através da utilização do Nintendo Wii. Os objetivos secundários são: criar oficinas de interações com Wii para idosos; observar as interações; coletar dados; analisar os dados obtidos e, finalmente, apontar elementos de Game Design que possam prejudicar ou auxiliar os idosos em quatro âmbitos: visualidade, sonoridade, interatividade e sociabilidade. A pesquisa envolveu diferentes estratégias e métodos: encontros com o grupo de idosos; oficinas de atividades práticas com o Wii; formulação de perguntas; leitura de textos sobre a terceira idade e game design; revisão e reformulação das questões iniciais; desenvolvimento da dissertação. A coleta de dados foi realizada por meio de questionários confeccionados pelo pesquisador, gravações de vídeo, fotografias e dados retirados do software do videogame através do uso de games na coletânea WiiSports, que englobam cinco

modalidades: tênis, boxe, boliche, beisebol e golfe, em encontros semanais durante o período de dois meses com o grupo de participantes do time de vôlei “Melhor Idade” de Itatiba/SP, composto por idosos. Para a análise dos dados colhidos foram utilizados autores que englobam psicologia em idosos (Argimon), gasto calórico com a utilização de jogos similares aos utilizados nesta pesquisa (Robin R. Mellecker e Alison M. McManus), efeitos cognitivos em idosos utilizadores de games, a revolução do mercado promovida pelo Wii, o desenvolvimento de games, a possível inserção do público idoso neste mercado e as ferramentas utilizadas na criação destas obras (Nelson Zagalo e Rui Prada). No campo dos estudos críticos sobre games, foram fundamentais as pesquisas de Jesus de Paula Assis, Roger Tavares, Vinícius Mano, Edson P. Pfitzenreuter, Andrés Rollings, Ernest Adams, Célia Pearce, entre outros. Os resultados obtidos realçaram a necessidade da reformulação do Game Design direcionado à terceira idade à medida que essa parcela da população tem características físicas e comportamentais significativamente diferentes do público adulto e/ou infanto-juvenil. Aspectos como a escolha de cores e disposição de informações na tela, frequências sonoras utilizadas, métodos de movimentação na interação e a preferência por jogos mais cooperativos que competitivos se destacaram como fatores decisivos para agradar e atender às necessidades deste público crescente em nossa sociedade.

Palavras-chave: Game Design. Usabilidade. Corpo; Terceira idade. Wii.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=12466

Título do trabalho: PARADIGM SHIFT: UMA AVENTURA EM BUSCA DO JOGO

Autor: Jaderson Aparecido De Souza

Orientador: Luis Carlos Petry

Resumo: A presente pesquisa aborda a questão da produção de jogos digitais (games) e sua incidência como objetos de conhecimento e de aprendizagem. Parte da discussão atual acerca dos fundamentos teóricos dos games, a partir dos pressupostos ontoprágmatos da topofilosofia e da ontologia geral dos metaversos e games. Metodologicamente, concebe a produção de um game como a produção de um objeto cultural e cognitivo que se organiza segundo princípios do design de narrativas, ambientes tridimensionais e personagens, integrados no movimento cultural atual dos

nativos digitais. Discute a relação entre os pressupostos metodológicos da abordagem das novas tecnologias, com o binômio narratologia - ludologia e com as atuais reflexões educacionais que tomam os games como objetos cognitivos. Aborda os contextos de produção de um game, enfocando as pesquisas da área hiperfídia, que mostram os games como agentes culturais que promovem a criatividade e liberdade humanas na era digital, a sua pertinência como ludicidade produtora de sentidos e como horizonte de produção de conhecimento. Retoma o debate do uso dos games nos processos educativos confrontando-os com as questões do entretenimento e da pesquisa científica que utiliza as novas tecnologias. Situa e delinea os parâmetros metodológicos e limites conceituais para a produção de um game que tenha por objeto conceitos. Propõe a estrutura normativa de um game design document, sua parametrização e seu desenvolvimento em um protótipo digital de alta fidelidade. Culmina na perspectiva da complexidade dos games como objetos digitais e culturais que se situam no horizonte entre arte, ética e ciência, fundamentais para o desenvolvimento da cultura pós-moderna.

Palavras-chave: Game Design. Topofilosofia. Educação. Game. Jogos Digitais. Conhecimento.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=13266

Título do trabalho: A PRODUÇÃO DE SUBJETIVIDADE NOS JOGOS ELETRÔNICOS

Autor: Leonardo Souza de Lima

Orientador: Luis Carlos Petry

Resumo: A presente pesquisa explora a questão da produção de sentido nos jogos eletrônicos tendo em vista as condições subjetivas envolvidas na relação/interação entre jogador e jogo, e tomando como base a literatura científico e acadêmica do meio. Parte-se da discussão atual acerca do fundamento teórico dos videogames em geral, os quais são postulados como uma categoria especial de objetos transdisciplinares em uma cultura em constante transformação. Os jogos eletrônicos (games) são apresentados como uma categoria especial de objetos sensíveis e reagentes que participam da constituição de uma subjetividade no contexto do universo digital, a qual, necessariamente passa pela relação entre a inteligência humana e não-humana.

Aborda-se esta relação a partir de um olhar múltiplo, inter e transdisciplinar, considerando as questões sócio-culturais, tecnológicas, semióticas, as quais se plasmam no contexto da discussão do estatuto entre o sujeito, o objeto e o mundo considerados na esfera do mundo e da vida digital. Elementos da discussão da filosofia pós-estruturalista são retomados, articulando a compreensão maquínica do conceito de subjetividade com os aspectos temáticos da crítica da representação, propondo pensar os videogames em uma estrutura conjugada com as faculdades cognitivas e sensíveis do sujeito humano, isto a partir de sua constituição enquanto sistemas de signos de potencial a-significante. A partir da natureza especial do objeto de estudo, a pesquisa desenvolve-se dentro de uma estratégia qualitativa e teórica, com uma abordagem exploratória de dados secundários, na observação direta via análise formal de obras e da produção e documentação de um protótipo digital de um game que explora os modos de relação entre o sujeito do jogo, seus avatares e as condições de jogabilidade do mesmo, situadas a partir da concepção de um game acadêmico e exploratório. O trabalho culmina em uma experimentação e produção de um modelo que se encaminha na direção de uma noção mais clara dos dispositivos de linguagem atuantes na construção de sentido nos videogames, propiciando uma contribuição para o incremento da capacidade de análise e produção de jogos eletrônicos.

Palavras-chave: Game Design. Videogame. Topofilosofia. Subjetividade. Crítica da Representação. Design de Relações.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=12952

Ano 2012

Título do trabalho: GOD OF WAR: A TRAGÉDIA GREGA NA PRIMEIRA NA PRIMEIRO DÉCADA DO SÉC. XXI

Autor: Levy Henrique Bittencourt Neto

Orientadora: Maria Lucia Santaella Braga

Resumo: O objetivo desse trabalho é desenvolver um estudo comparativo entre signos que compõem a narrativa do jogo digital *God of War II* e os signos presentes nas tragédias e mitos gregos. Pretende-se com o trabalho compreender a questão da narrativa trágica na trilogia *God of War*, sob a perspectiva da semiótica de C. S. Peirce,

ao mesmo tempo em que se utilizam teorias específicas sobre o período trágico grego. Foram escolhidas as teorias filosóficas, históricas e literárias sobre o período trágico da Grécia antiga, de autores como Albin Lesky, Jean-Pierre Verant, Pierre Vidal-Naquet e Friedrich Nietzsche. Para tanto, parte-se de uma discussão geral sobre as mídias, em especial as digitais. O objetivo dessa abordagem é demonstrar como certos aspectos de uma mídia passam para outra. Todo o conteúdo de uma mídia é sempre outra mídia, e dessa forma, ao longo do tempo, as mídias estão em constante inter-relação. Isto é uma noção importante, pois é desta forma que o signo trágico pode alcançar a nossa era. É possível entender essa apropriação de um conceito filosófico distante no tempo e espaço através do comportamento das mídias. O método utilizado para se verificar a hipótese da corporização do signo trágico na franquia *God of War* será o segundo pragmatismo de Charles Sanders Peirce, dando ênfase na fenomenologia e no primeiro ramo da lógica – a gramática especulativa. Com esse suporte, pretende-se mapear os signos da narrativa de *God of War*, assim como verificar a adequação das teorias sobre a tragédia grega aplicadas ao jogo. Apesar de o jogo fazer uma leitura livre da mitologia e tragédia grega, é possível ver elementos similares entre a narrativa de *God of War* e o período trágico. Traços característicos da tragédia aparecem em muitos momentos da trilogia, da tolice imatura de Ares à sombria vitória de Kratos.

Palavras-chave: Tragédia grega. Jogos digitais. Teoria das mídias. Semiótica. Fenomenologia.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=13985

Título do trabalho: META VERSOS E JOGOS DIGITAIS MULTIJOADOR: ASPECTOS HISTÓRICOS E METODOLÓGICOS DE UMA ABORDAGEM DO CIBERESPAÇO

Autor: Maigon Nacib Pontuschka

Orientador: Luis Carlos Petry

Resumo: A presente dissertação pesquisa os metaversos e jogos digitais multijogador, tema profundamente associado a um mundo digital cada vez mais participativo, colaborativo e, fundamentalmente, massivo. Ele identifica os elementos e as características nucleares que permitem a delimitação dos metaversos e jogos digitais enquanto área de pesquisa, as suas aplicações e os aspectos vinculados com a técnica

de desenvolvimento pragmática. Organiza um panorama temático, analisando sua estrutura derivada da recente história dos jogos digitais, das pesquisas estatísticas e, particularmente, dos desenvolvimentos que resultaram nas abordagens multijogador. Propõe uma classificação com base em suas propriedades ontológico pragmáticas constituintes. Aplica a classificação resultante organizando-a em uma abordagem que mostra a relação entre as pesquisas acadêmicas, as desenvolvidas por produtores independentes, bem como as das empresas produtoras de motores de jogos e metaversos. Com os resultados da classificação dos metaversos e jogos digitais resultantes, apresenta uma descrição e análise de exemplos modelares, enfatizando suas características histórico evolutivas, seu escopo técnico de desenvolvimento e suas aplicações práticas. Reúne um *corpus* de informações que mostra um panorama da pesquisa atual e que indica caminhos para uma possível metodologia de avaliação de uso e desenvolvimento dos metaversos e jogos digitais. Culmina na avaliação do conceito de game acadêmico, na perspectiva da formulação das especificações para o desenvolvimento de um metaverso acadêmico intitulado Pirarucu-Gente.

Palavras-chave: Metaversos. Games. Metodologia. Ontologia. Ciberespaço. Multijogador.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=14090

Título do trabalho: JOGO EMPRESARIAL EM AMBIENTE VIRTUAL - DIFERENÇAS NO PROCESSO DE TREINAMENTO EMPRESARIAL

Autora: Marli Teresa Jordan Santander

Orientadora: Sônia Maria de Macedo Allegretti

Resumo: Hoje contamos com treinamentos corporativos que primam por desenvolver competências necessárias para o exercício de cada função. Os jogos são utilizados desde os primórdios para diversas finalidades e hoje também podem ser utilizados com esse propósito. O propósito dessa pesquisa é verificar se a inserção de *games* em treinamentos *on line* pode estimular os jogadores a perceber as competências inclusas no jogo e possibilitar uma possível transferência para a prática diária. O trabalho fez um breve histórico sobre a Educação Escolar e Educação Corporativa, para demonstrar a evolução para uma educação contínua ao longo da vida nos dois setores. Por fim,

compartilha a vivência de um grupo de pessoas em um jogo *on line* para fazer as devidas coletas de informações. O desenvolvimento deste trabalho foi baseado na investigação de cunho qualitativo com estudo de caso, isso porque a realização ocorreu dentro de um universo *on line*, com um grupo de pessoas vivenciando uma experiência no jogo Indiana Jones. A análise e compilação dos dados possibilitou concluir que os jogadores são capazes de perceber competências presentes nos jogos quando estimuladas por perguntas direcionadas.

Palavras-chave: Jogos. Educação Corporativa. Competência. Tecnologia. Cognição.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=14620

Título do trabalho: FORMAS DE FAZER FICÇÃO - DE FINAL FANTASY VII AO LIVRO ELETRÔNICO

Autor: Ernane Alves Guimarães Neto

Orientador: Luis Carlos Petry

Resumo: Esta dissertação investiga atributos ontológicos de jogos e livros eletrônicos. A abordagem fundamenta-se em autores da Filosofia, da Comunicação e da Ludologia, contrastados e articulados. Os princípios da filosofia nominalista de Nelson Goodman baseiam esse diálogo entre autores. Constrói-se uma filosofia da linguagem que vise à combinação de conceitos como a errância de Heidegger, a ficção desde Platão e Aristóteles. Os instrumentos desenvolvidos a partir dessa estrutura de relações são aplicados a uma interpretação do jogo eletrônico *Final Fantasy VII*. Pesquisadores de jogos, como Gonzalo Frasca e James Paul Gee, passando por referências da Ludologia como Johan Huizinga e Roger Caillois, são invocados em apoio à compreensão específica desse objeto. Emerge nesse jogo uma separação funcional entre planos narrativos independentes, relacionados ao roteiro ficcional ou à jogabilidade. A partir de reflexões sobre a ontologia do jogo eletrônico, propõe-se um exercício de tradução de *Final Fantasy VII* para o formato de livro eletrônico. Marshall McLuhan auxilia a pensar sobre o potencial inerente a cada novo meio de expressão; Walter Benjamin faz a ponte entre a tradição ficcional ocidental e características da experiência da recepção, resgatadas pela interatividade proporcionada pelos meios digitais. Marie-Laure Ryan, entre outros autores que utilizaram o repertório dos Estudos Literários

para a compreensão dos jogos, complementa a concepção do livro eletrônico produzido. Como resultado, a pesquisa pretende cumprir um triplo papel. Discute conceitos fundamentais da linguagem e suas consequências éticas para o trabalho dos comunicadores; analisa um documento cultural relevante em suas mecânicas e em sua estrutura ficcional; apresenta um livro interativo como exemplo do potencial dos meios eletrônicos de enriquecer a experiência de leitura do texto ficcional, mesmo para produtos que não sejam jogos.

Palavras-chave: Ludologia. Filosofia da Linguagem. Ficção. Jogos eletrônicos.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=14328

Título do trabalho: CRIAÇÃO DE UM TRAINING GAME: SUBSÍDIOS TEÓRICOS E PRÁTICOS

Autora: Maria Magdalena Vila Uribe

Orientadora: Sônia Maria de Macedo Allegretti

Resumo: A crescente utilização de jogos na área de treinamento e desenvolvimento indica que as organizações demandam por mudanças e novidades tecnológicas capazes de propiciar um ambiente de aprendizagem envolvente, agradável e estimulante. Ao mesmo tempo, cada vez mais as empresas recebem colaboradores que cresceram em um mundo digital, repleto de dispositivos móveis que possibilitam o acesso à informação a qualquer hora e em qualquer lugar. Esta dissertação tem como objetivo examinar os subsídios teóricos e práticos para a criação de um training game – jogo eletrônico empresarial na modalidade a distância – com base na investigação de cunho qualitativo (utilizando bibliografia específica), acrescida da experiência de profissionais que atuam na área (obtida por meio de entrevistas para saber como desenvolvem games). Após uma contextualização inicial, o trabalho apresenta um breve panorama das tendências tecnológicas na área de educação, trata do uso de jogos na área de treinamento e desenvolvimento organizacional e alinha conceitos utilizados nos treinamentos, como vivência, dinâmica de grupo, jogo e game. Em seguida, aborda aspectos da percepção e da interatividade no âmbito do ensino / aprendizagem à luz do pensamento complexo e investiga autores que tratam de criação de games, apresentando o resultado da investigação realizada junto a desenvolvedores deste

tipo de jogo para conhecer as práticas de mercado. O estudo de alguns aspectos teóricos e práticos para criação de um training game permite alinhar critérios importantes no desenvolvimento deste tipo de jogo, tais como investir no levantamento inicial de dados, conhecer muitos games para ampliar a visão sobre mecânicas e narrativas, apresentar um desafio instigante para os jogadores, garantir que a mecânica prevista seja capaz de atingir o objetivo pedagógico do game e permitir que a atividade propicie momentos de exploração e de trocas, estimulando a construção conjunta do conhecimento.

Palavras-chave: Educação corporativa. Jogo empresarial. Criação de games. Training game.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=14619

Título do trabalho: O HORIZONTE DIGITAL NA EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL

Autor: Leonardo Belem de Souza

Orientador: Alexandre Campos Silva

Resumo: Atualmente, os meios digitais estão presentes cada vez mais cedo ao longo da infância. O ensino fundamental, por coincidir com a fase em que as crianças começam a desenvolver seu raciocínio lógico e cognitivo, traz aspectos e condições necessárias para a introdução de novas tecnologias na aprendizagem ainda que haja dificuldades na incorporação destes meios no ensino. Esta pesquisa está alicerçada em teorias e levantamentos que suportam a análise do estudo de caso da Khan Academy (ONG norte-americana que possui a missão de fornecer para o mundo inteiro educação gratuita através de vídeos digitais disponíveis na Internet). Estamos em um momento no qual os meios digitais se integram, conteúdos abertos disponíveis na rede como vídeos, jogos e outras publicações digitais não estão mais restritos somente a um dispositivo. Seja em *tablets*, *smartphones* ou computadores pessoais, o efeito da popularização da banda larga e conexão sem fio permite que os usuários escolham onde, como e quando querem consumir determinado conteúdo. Portanto, a contribuição deste trabalho se pauta em evidenciar aos professores e alunos quais meios digitais podem tornar-se parceiros na aprendizagem com foco no ensino fundamental e ao final traça um recorte entre o estudo de caso e as investigações

realizadas, apresentando futuros caminhos para novas linhas de pesquisa que possam ser exploradas com mais profundidade.

Palavras-chave: Meios digitais. Aprendizagem e tecnologia. Vídeo digital. Tecnologia na educação fundamental.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=14938

Título do trabalho: IMERSÃO E PRESENÇA NOS JOGOS FPS: UMA APROXIMAÇÃO QUALITATIVA

Autor: Carlos Augusto Pinheiro de Sousa

Orientador: Luis Carlos Petry

Resumo: A pesquisa investiga os conceitos de imersão e presença nos jogos FPS (First-Person Shooters, Jogos de Tiro em Primeira Pessoa) a partir de uma perspectiva qualitativa. Realiza uma investigação tomando o fenômeno de jogos FPS em duas décadas de sucesso na indústria dos jogos, dentre da qual observou-se transformações paradigmáticas que incluem mapeamentos de controle, à profundidade de interação, realismo gráfico, expansão considerável de ambientes multi-usuário (multijogador) etc.. A Metodologia foi heurística com enfoque ontológico, situando-se nas relações entre o específico gênero de jogo FPS e realidade virtual, a partir de uma organização da bibliografia e discussão com profissionais da indústria internacional. A partir dos levantamentos realizados organiza e apresenta uma análise qualitativa da literatura acadêmica tanto em realidade virtual quanto em jogos digitais para estabelecer uma síntese de fatores a serem observados em estudos de caso e avaliados por desenvolvedores convidados da indústria de jogos FPS. Deste modo, relaciona os conceitos, situando a imersão no campo experiência convincente de jogo e de se “estar no jogo”. Paralelamente, o termo realidade virtual (como suporte), cuja descrição multiforme situa-o entre configurações de dispositivos relacionados à percepção sensorial e de experiências psicológicas providas por este meio, do alcance extra-sensorial, reflete o desenvolvimento projetado para a reprodução imersiva no qual participantes relatam a sensação de presença, de estarem em outro ambiente ou outro mundo. Acredita-se que o resultado deste trabalho poderá contribuir para suprir uma carência de estudos no campo do gênero FPS, dentro dos atuais estudos sobre

realidade virtual e possivelmente no auxílio para design e desenvolvimento de jogos FPS.

Palavras-chave: Imersão. Presença. Realidade virtual. *First-person Shooters*. Games. Topofilosofia.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=15377

Título do trabalho: O SALTO TRANSMIDIÁTICO DOS SUPER-HERÓIS: HQ - FILME - GAME

Autor: Thiago Sanches Costa

Orientador: Luis Carlos Petry

Resumo: A pesquisa investiga a relação entre os fenômenos digitais da transposição e transmídia no contexto da mútua influência entre as culturas dos HQs e games e suas repercussões nas estruturas narrativas digitais. Metodologicamente propõe a leitura e o aprofundamento das relações entre os conceitos buscando o seu entendimento de processo enquanto fenômeno da cultura digital, identificando-os em uma ação história anterior à narrativa transmídia: o salto transmidiático. Para tanto, utiliza-se do movimento e história dos super-heróis, personagens nascidos nas histórias em quadrinhos (HQs) no início do século XX, para demonstrar este caminho e passagem do conceito de transformação do salto transmidiático para o fenômeno da transposição e o objeto transmídia. Mostra ainda que o objeto modelar (HQs) possui características filosóficas, psicológicas, culturais e ontológicas que os tornaram-se protagonistas da moderna indústria do entretenimento, a qual não existe senão na pluralidade transmídia. A pesquisa realizada é teórica, pois se trata de um estudo com vistas a reconstruir conceitos, para a melhoria de fundamentos teóricos. O método utilizado é a pesquisa bibliográfica, utilizando os materiais existentes acerca do tema, sendo: Scott McCloud e Will Eisner as principais referências sobre a estrutura e linguagem das HQs; os estudos de Gerard Jones a fonte mais utilizada no tocante à História dos super-heróis e de seus criadores; Joseph Campbell indicando o caminho mitológico e Richard Reynolds conectando essa visão aos super-heróis, fundamental para compreender as narrativas que seguem de um suporte midiático a outro; com Janet Murray sendo o complemento perfeito para o entendimento do funcionamento dessas estruturas no

ambiente do game digital. Forma-se assim a base para a discussão do salto transmidiático dos super-heróis: HQ-Filme-Game.

Palavras-chave: História em Quadrinhos. Cinema. Games. Transmídia. Super-Heróis.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=15205

Ano 2013

Título do trabalho: CURSO ONLINE LUDIFICADO E O PROCESSO DE GAMIFICATION COMO RECURSO EDUCACIONAL

Autor: Marcelo Claro Silva

Orientadora: Ana Maria Di Grado Hessel

Resumo: Esta pesquisa de mestrado tem como objetivo analisar, contextualizar e entender como o processo conhecido como Gamification, aplica técnicas de design digital de jogos para problemas que não jogo, como negócios e desafios de impacto social. É sabido o poder que o jogo tem e exerce sob as pessoas, seu poder de engajamento e motivação que fascina o jogador. Com base nesses e outros elementos o jogo tem servido para aplicação em outros contextos como, por exemplo, a educação. O objetivo é claro, deixar o conteúdo mais atraente, que cause prazer em realiza-lo, onde o estímulo seja uma ferramenta natural entre plataforma e usuário. A definição de Gamification é algo ainda muito recente, o que tem causado certa confusão no seu entendimento quanto a sua forma de aplicação. Por isso como parte deste estudo foi preciso investigar outros gêneros, como games na educação e serious games, para que se tenha melhor entendimento, e posteriormente fixar o olhar e as ações na aplicação de Gamification.

Palavras-chave: Educação. Aprendizado. Gamification. Ludificação. Jogos.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=16420

Título do trabalho: IDEOGAMES: UMA PROPOSTA METODOLÓGICA TRANSCULTURAL

Autor: Hernando Tamon Tsutsumi

Orientador: Luis Carlos Petry

Resumo: A presente pesquisa propõe um jogo digital educacional voltado para o aprendizado dos ideogramas japoneses. Seus fundamentos fincam-se culturalmente na

imigração japonesa no Brasil, que conjugados aos conceitos teóricos de transculturalismo e topofilia conduzem a uma reflexão de valorização das culturas e hibridização das mesmas. Tais abordagens se inserem no contexto global de mesclas e adaptações, que abarcam produções digitais estruturadas em conceitos e teorias provenientes de diversos campos do conhecimento. Metodologicamente concebe um jogo, a partir de dificuldades de aprendizagem da língua japonesa detectadas em alunos não descendentes japoneses, providas por estudos de outros autores. Alicerça-se também em pressupostos metodológicos educacionais, psicológico, filosófico e lúdico, organizando-se na condição de produzir um jogo educativo, acima de tudo divertido, que se adequa aos anseios dessa geração acostumada a desafios e sistema de recompensas. Tomando como base tais estudos, analisa alguns jogos encontrados na internet e no mercado. Discute a transposição entre os meios, com abordagem das novas mídias, incidindo no apontamento das plataformas de games, conforme conteúdo. O processo de concepção e produção do game é otimizado pela associação de ideias, e elaboração estruturada da documentação de design de game. A construção do projeto é norteadada pelo fluxo de processo de trabalho de um game, em que se demonstram as etapas e interações entre as equipes envolvidas nesta produção. Os problemas técnicos e procedimentais dos participantes são relatados na experiência didática ocorrida em sala de aula, situando e compreendendo melhor o título deste trabalho de pesquisa.

Palavras-chave: Jogo Digital Educacional. Ideogramas. Diversão. Documentação de Design de Game. Metodologia e Cultura.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=15589

Título do trabalho: UMA ANÁLISE DA GEOLOCALIZAÇÃO E GAMIFICAÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÕES MÓVEIS

Autor: Rafael Cortat Coelho

Orientador: Alexandre Campos Silva

Resumo: Desde que a Web 2.0 foi criada, o papel do internauta sofreu fortes mudanças, culminando na experiência do usuário marcada pela produção de conteúdo

e pela colaboração. Com o suporte de dispositivos móveis dotados de cada vez mais recursos, a colaboração se tornou uma realidade nos mais variados segmentos da sociedade, que passaram a se valer das possibilidades trazidas pelas aplicações móveis. Nota-se, nesse contexto, uma forte demanda pelo recurso da geolocalização, uma vez que cresce a prática caracterizada pela interação de grupos que dividem – mesmo que temporariamente – uma mesma região geográfica. Dessa forma, surge a tríade SoLoMo (social, local, móvel), assunto central deste trabalho. Em complemento, percebe-se o crescimento da incorporação de elementos de jogos nos ambientes digitais, características chamada de “gamificação”, termo advindo de game (jogo). Esse reforço se justifica pelo fato de se tratar de um artifício capaz de motivar os usuários a interagir mais e melhor com o ambiente e com outros usuários. Dentre as aplicações que exploram todas essas características destacam-se o Foursquare, rede social que permite ao usuário indicar sua localização em tempo real. Dessa forma, tornou-se pertinente ao trabalho, também, a análise dessa ferramenta, dada a sua importância para o mercado. O objetivo desta pesquisa, de metodologia exploratória descritiva, pauta-se, pois, em evidenciar de que forma esse cenário interfere e incentiva o desenvolvimento de aplicações móveis. Para isso, a dissertação foi conduzida, inicialmente, com base nas contribuições de Pierre Levy, André Lemos e Lucia Santaella sobre colaboração, redes sociais e inteligência coletiva. E num momento posterior, as contribuições de Martha Gabriel, Raquel Recuero e das duplas Hugo Fuks & Mariano Pimentel e Gabe Zichermann & Christopher Cunningham, sobre temas mais específicos complementaram a fundamentação teórica.

Palavras-chave: Redes sociais. Mobilidade. Colaboração. Gamificação. Geolocalização. Mobile apps.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=15814

Título do trabalho: MAPAS NARRATIVOS NO DESIGN DE GAMES DE RPG

Autor: Gilberto De Ataíde Batista Faria

Orientador: Fabio Fernandes da Silva

Resumo: Os games eram simples software com passatempos e pequenas dinâmicas interativas, mas atualmente passam por um momento de extremo desafio para se auto

afirmarem como uma mídia relevante para contar histórias tão impactantes quanto a dos filmes e livros. Cada vez mais vemos exemplos de jogo com histórias tocantes e épicas nos mais diversos gêneros como ação e aventura. No campo do RPG eletrônico, estilo que foca no jogador como herói agente da mudança em mundos de fantasia ou sci-fi, seria possível criar uma narrativa mais profunda? Game designers tem constantemente debatido sobre como contar histórias mais envolventes, mesmo mantendo o jogador sob controle das ações dos mundos criados, e esse trabalho tem a proposta de trazer uma abordagem diferente através de um sistema de mapas para tentar produzir algo novo no gênero do role playing game.

Palavras-chave: RPG. Narrativa. Mapa. Ocidente. Oriente.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=16481

Título do trabalho: UMA AULA NO VIDEOGAME

Autor: Leonardo de Melo Amancio da Silva

Orientador: Luis Carlos Petry

Resumo: A presente pesquisa de mestrado aborda o potencial dos games de irem além de uma atividade de entretenimento. Antes eles eram pensados como ferramentas voltadas, exclusivamente, para a diversão. Os games tornaram-se uma mídia cuja maneira de interação com seu conteúdo e o próprio conteúdo em si chegaram ao conhecimento de milhões de pessoas propiciando situações e possibilidades narrativas, de entretenimento e de cognição, que se apresentam aliadas ao lúdico e evocativo. A pesquisa objetiva a relação do ato de jogar games como aprendizado, como uma das formas de expressão de vida digital, situando-se como um contínuo ato de reflexão e modo de existir no século XXI. Discute-se algumas das mudanças que a mídia trouxe para a sociedade e o papel dos games dentre deste cenário, a partir da ideia de vida digital. Apresentam-se os argumentos e razões para se pensar que a vida digital surge como uma extensão para a vida “atômica” que conhecemos e, em uma de suas possibilidades, reside na produção de games que permitem estudar e se refletir sobre o conhecimento humano. De fato, o resultado da experiência de se jogar pode ser integrado a uma experiência pessoal e agrega valor à vida humana. Este estudo aplica os conceitos apresentados em exemplos e num caso modelo que é uma proposta de

game histórico, mostrando que a estrutura conceitual se faz fundamental para a organização de um possível ato de jogar.

Palavras-chave: Games. Vida digital. Topofilosofia. Aprendizagem.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=16404

Título do trabalho: FENOMENOLOGIA DO JOGO

Autor: Luís Gustavo Luz

Orientador: Luis Carlos Petry

Resumo: A presente dissertação tem por objetivo compreender o conceito de jogo, à luz da hermenêutica filosófica de Hans-Georg Gadamer, como caminho para a reabilitação da verdade da arte e suas implicações para o pensamento hodierno acerca dos games. A partir do contexto da hegemonização metodológica das ciências naturais, no período da Aufklärung, exposta na primeira parte da obra Verdade e Método, Gadamer critica a posição das Geisteswissenschaft, conformadas pelo cientificismo da época, e propõe a retomada de conceitos humanistas, até então deixados de lado. Contra a ideia de consciência estética de Kant, e conseqüente subjetivação da arte, o filósofo propõe que a pensemos como uma experiência ontológica, ilustrada pelo jogo. Na estrutura circular da compreensão, o movimento de vai-e-vem característico do jogo conduz à verdade da arte, que não se encerra na experiência e está em constante reformulação. Tal noção abala a promessa da Aufklärung, hoje, preponderante no senso comum, abrindo espaço para novas formas de obtenção da verdade. A metodologia empregada é de caráter conceitual-bibliográfico, propondo a uma apresentação e sistematização do problema do jogo e a sua organização como um conceito operativo dentro de uma leitura humanista que embase os estudos dos games.

Palavras-chave: Hermenêutica. Filosófica. Arte. Verdade. Jogo.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=16481

Ano 2014

Título do trabalho: SERIOUS GAME: OBJETOS DE APRENDIZAGEM PARA O ENSINO SUPERIOR

Autora: Ivone Ithourald Silviano

Orientador: João Augusto Mattar Neto

Resumo: Esta dissertação explora relações entre objetos de aprendizagem, jogos digitais (ou games), simulações e mundos virtuais. A pesquisa envolve revisão bibliográfica, busca em repositórios de objetos de aprendizagem e análise de alguns objetos selecionados. O objetivo da pesquisa é propor orientações para a produção de serious games (ou jogos digitais utilizados em educação) como objetos de aprendizagem. Apesar de o uso de games já ter sido incorporado à educação, há poucos registros na literatura sobre os padrões de desenvolvimento e armazenagem necessários para que possam ser utilizados como objetos de aprendizagem. A necessidade de reutilização dos games em educação, sua classificação adequada em repositórios e sua integração a ambientes de aprendizagem justifica esta pesquisa. Depois de uma breve reflexão sobre o uso de tecnologias em educação, baseada em Behrens, Masetto, Moran e Prensky, discutem-se aspectos técnicos e pedagógicos que caracterizam os objetos de aprendizagem e seus repositórios, seguindo Mussoi, Flores, Behar, Lima, Alonso, Maciel e Silva, além da análise de alguns exemplos. Em seguida, a partir de Alves, Backes, Mattar e Schlemmer, analisam-se características e exemplos de jogos digitais, simulações e mundos virtuais utilizados em educação. Por fim, partindo de autores que têm preocupações similares à desta pesquisa, como Dunwell, Hendirx e Protosaltis, propõem-se boas práticas para a elaboração de serious games como objetos de aprendizagem, envolvendo sua reutilização, adaptabilidade, integração a ambientes virtuais de aprendizagem e uso de metadados. A pesquisa conclui que, para serem considerados objetos de aprendizagem e, assim, poderem ser adequadamente reutilizados e integrados a ambientes virtuais de aprendizagem, os serious games devem obedecer a padrões de classificação por metadados

Palavras-chave: Objetos de aprendizagem. Simulações educacionais. Mundos virtuais.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=17700

Título do trabalho: ANÁLISE DE JOGOS DIGITAIS INFANTIS PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA DAS ARTES

Autora: Izana Weber Vieira

Orientador: Hermes Renato Hildebrand

Resumo: As tecnologias contemporâneas favorecem o processo de ensino e aprendizagem, de construção de conhecimento e de tomada de consciência. Nesta proposta, estamos considerando a diversidade dos meios de comunicação que, hoje, convergem para uma base tecnológica estruturada, por meio dos recursos digitais. Também se pretende contribuir para o avanço no sentido da inclusão digital e social, nas áreas de ensino e aprendizagem, produção e distribuição de conhecimento. Esta pesquisa propõe a elaboração de estudos acadêmicos e educacionais que levem em conta os produtos interativos com sistemas computacionais, os quais possibilitaram intensas trocas culturais e reflexão sobre temáticas específicas nas áreas de artes, jogos e novas tecnologias. O estudo busca refletir sobre pontos significativos em relação aos processos de ensino e aprendizagem e da produção e distribuição de conhecimento, por meio da identificação de possibilidades de uso dos jogos interativos modificados, como ferramentas educacionais voltadas para o ensino de História das Artes de crianças de 08 aos 10 anos. Para isso, traçamos diálogos com pesquisadores, como: Lev S. Vygotsky, Charles S. Peirce, Ana Mae Barbosa, Lucia Santaella e Hermes Renato Hildebrand, abordando aspectos relativos ao ensino e à aprendizagem de crianças que utilizam jogos educacionais para seu desenvolvimento. Como resultado, a pesquisa propõe a análise de jogos educacionais disponíveis na internet e a modificação do jogo “cara a cara” que apresenta possibilidade de gerar conteúdo educacional em artes visuais, além da elaboração de um protótipo adaptado do jogo “cara a cara” para meio impresso e digital

Palavras-chave: Ensino. Aprendizagem. Jogos educacionais. Produções computacionais educacionais. Jogos eletrônicos.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=17846

Título do trabalho: A FUNÇÃO DO NARRADOR COM AGENCIADOR NARRATIVO EM ABOENTES TRIDIMENSIONAIS IMERSIVOS EM GAMES DE RPG

Autor: Alexandre Vieira da Silva

Orientador: Luis Carlos Petry

Resumo: A pesquisa apresenta e analisa a situação de conflito entre a dramaticidade das mídias clássicas e a liberdade interativa das mídias digitais através do desenvolvimento de um jogo digital focado no narrador e no ato de narrar. Apresenta o conceito de gestão narrativa, contextualizando-o no âmbito dos jogos digitais e discutindo a relevância da presença de um narrador em tempo real intervindo no campo do discurso intra jogo. A análise e discussão partem da premissa da necessidade da inserção de um interator, dotado das funções de narrar e atuar dentro do jogo, o qual tem a tarefa da gestão dos ambientes tridimensionais imersivos do jogo e da condução de uma experiência narrativa com maior amplitude interativa e dramática. (Hipótese) Através da participação da inteligência humana na condução narrativa dentro do meio interativo, se busca diminuir as limitações verbais da mídia e criar uma condição favorável à aplicação de estruturas narrativas clássicas no ambiente digital. A pesquisa apoia-se metodologicamente em dois elementos de base: estruturas narrativas aplicadas ao meio digital, alinhando elementos clássicos da narrativa e do drama a novos conceitos como a narrativa procedural, e particularidades da narrativa digital; e investiga as possibilidades de introdução da figura do interator/narrador dentro de uma nova estrutura de narrativa digital, na qual seja possível que este, bem como o jogador presente no jogo, alcancem uma gama maior de possibilidades de sentido e narrativa.

Palavras-chave: Narrativa. Hiperímídia. Interatividade. Tridimensional. Topofilosofia. Game.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=16729

Título do trabalho: DIMENSÕES DO CONTEÚDO GERADO POR USUÁRIO EM VIDEOGAME: CULTURA PARTICIPATIVA E A INTERVENÇÃO CRIATIVA ATRAVÉS DO MODDING

Autor: Caio Assis Capasso

Orientador: Fabio Fernandes da Silva

Resumo: Nesse trabalho discutimos videogames, definidos como jogos digitais dependentes de um suporte computacional para sua realização, que nos ajudam a entender melhor as formas que as atividades de criação e alteração de conteúdo por jogadores se dão. Atenção especial é dada à criação de “mods”: termo comumente utilizado para denominar a alteração de características de um videogame através da manipulação de arquivos e/ou processos que o constituem e que resultam em uma experiência diferente da originalmente pretendida. A intenção dessa pesquisa é verificar como os videogames permitem a criação, troca e colaboração de conteúdo criado por usuários e as características das comunidades de entusiastas que são formadas para tais fins. Os videogames, e o modding em particular, são objeto de estudo valioso num período onde a crescente agência de consumidores sobre objetos midiáticos pode ser percebida tanto como estratégia de libertação quanto de exploração, pois se encontra na interseção entre atividade lúdica e trabalho, produção amadora e indústria. São fornecidas pistas e apontamentos na direção de um entendimento mais profundo das maneiras como os papéis de produtor e consumidor, autor e usuário, jogador e fã vêm se transformando com o desenvolvimento das novas tecnologias e das mídias digitais, a partir de um ponto de vista sociológico e historiográfico. Também damos atenção especial e aos “modders” – jogadores que se tornam criadores amadores de conteúdo para videogames. Utilizamos três grupos de autores na fundamentação teórica. O primeiro é composto por autores que ajudam a pensar questões referentes à cultura participativa e as potencialidades da internet, especialmente Mizuko Ito e Henry Jenkins. No segundo Katie Salen e Eric Zimmerman e Jesper Juul oferecem os conceitos que permitem considerar as dimensões expressivas dos videogames. O terceiro grupo, com ênfase especial a Olli Sotamaa e Julian Kücklich, oferecem os casos práticos utilizados para estudar as questões relativas ao modding enquanto prática produtiva. Nossa intenção é operacionalizar uma perspectiva teórica que trabalhe o potencial expressivo de um videogame e como as intervenções que classificamos como mod são uma das maneiras mais intrigantes de subversão das relações autor/usuário e produtor/consumidor. Pretendemos também apontar semelhanças e diferenças entre videogames e outras mídias e enriquecer o

debate a respeito da participação online e dos artefatos que ela produz, e pensar a cultura participativa e a convergência midiática nas práticas de consumo e produção da sociedade contemporânea através dos videogames.

Palavras-chave: Jogos digitais. Videogames. Conteúdo gerado por usuário. Comunidade de interesse online. Cultura participativa; Fã.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=16929

Título do trabalho: ARQUITETURA E LEVEL DESIGN NOS GAMES

Autor: Marcel Casarini

Orientador: Luis Carlos Petry

Resumo: Arquitetura e Level Design nos Games Com os espaços virtuais tornando-se cada vez mais presentes no nosso cotidiano, faz-se necessário um estudo mais aprofundado para entender a relação que o homem possui para com este espaço virtual, como ele o entende e como ele pode construir. Como o uso massivo de games, estes serão o objeto de análise, pois boa parte da vivência virtual se dá nos mesmos. Nesta pesquisa buscou-se estabelecer a relação entre os espaços fáticos e digitais nos games com o intuito de beneficiar o desenvolvimento de níveis dos jogos a partir do conhecimento desenvolvido em estudos de arquitetura. A pesquisa tem como base os pensamentos de Marcos Vitruvius, Martin Heidegger, Umberto Eco, Grant Hildebrand, Ernst Gombrich, Luís Carlos Petry, Nelson Brissac Peixoto e Lev Manovich, dentre outros. A hipótese desta pesquisa é que apesar das diferenças entre o espaço fático e o virtual, ambos podem utilizar os mesmos conceitos e metodologia para serem criados, uma vez que também podem são percebidos e habitados de forma semelhante. Desta forma, no primeiro capítulo da pesquisa buscou-se apresentar uma mimese do mundo tridimensional em diversos suportes: na pintura, no desenho técnico e cinema, já que eles contribuíram para o entendimento da representação dos espaços virtuais. No segundo capítulo trabalhou-se as relações dos actantes do espaço para com estes ambientes e a relação entre o usuário-arquitetônico, aquele que habita o espaço fático e o espectador-interator, aquele que habita o ambiente virtual, além dos conceitos de espaço navegável, imersão e avatar, todos importantes para a leitura do espaço digital e para a elaboração de sua relação para com o espaço fático. Por fim, no terceiro

capítulo, realizou-se um estudo de caso do jogo “The Last of Us” a partir de conceitos arquitetônicos e de design de nível e em relação à parte conceitual e metodológica de desenvolvimento. Logo após, discutiu-se diretamente a relação entre arquitetura e design de nível e, desta vez com o foco na forma de criação dos espaços, e em como este é compreendido pelo sujeito que o habita. Na última parte do trabalho discutiu-se o conceito de projeto de arquitetura de nível, onde são apresentados alguns modos de se pensar arquitetura e suas relações com o design de nível. A partir desta conceituação é proposta uma metodologia de desenvolvimento de projeto de arquitetura de nível.

Palavras-chave: Topofilosofia. Espaço. Arquitetura. Tridimensional. Games.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=17580

Título do trabalho: ARTE, JOGO E EDUCAÇÃO: A EDUCAÇÃO ESTÉTICA NA RELAÇÃO ENTRE JOGO E O ENSINO DAS CARACTERÍSTICAS DA PINTURA ARTÍSTICA

Autora: Silvia Trentin Gomes

Orientador: Luis Carlos Petry

Resumo: A pesquisa investiga o conceito de jogo e a sua incidência em uma modalidade especial designada por jogo modificado (Mod), que tem como objeto as características da pintura artística e o seu ensino. Parte de três relatos de experiências que buscam descrever o processo educativo estético encontrado durante a execução de um jogo modificado para o ensino das artes. A necessidade de tal ação se dá na reflexão sobre as estratégias para o enfrentamento do problema do incentivo à pesquisa de história da arte, à leitura de imagens e ao conhecimento das características da arte e da pintura artística, junto aos alunos de artes e público interessado. Do ponto de vista metodológico, engaja-se em uma reflexão, dentro do conceito de experiência estética, no contexto de uma relação de aplicação do jogo modificado com alunos da disciplina de Artes do segundo ciclo, organizando questões e sugestões correlatas aos arte-educadores, no que tange ao estímulo do interesse e motivação dos alunos para o gosto, a imagem, sua leitura e, conseqüentemente, o conhecimento e expressão da arte por meio do jogo modificado. Do ponto de vista da fundamentação, as referências teóricas situam-se em pesquisadores da filosofia e da arte, tais como Ana Mae Barbosa,

Arlete dos Santos Petry, Lev Vygotsky, Friedrich Schiller, James Paul Gee e Johan Huizinga, que apresentam perspectivas relevante ao conceito de jogo e sua aplicação na educação, na educação estética e para a arte em geral. A pesquisa indicou a alternativa metodológica de um estudo descritivo acerca de três relatos de experiência, os quais evidenciaram que o processo educativo estético encontrado e produzido durante a execução de um jogo modificado para o ensino das características da pintura artística, em ambientes formais e informais de ensino no interior do Rio Grande do Sul, norteados pela teoria da problematização, que mostraram que o jogo artístico modificado (Modarte) que propõe que o desafio, o conhecimento, a ludicidade e a leitura de imagens, se constitui em uma modalidade plausível e produtiva para o processo de ensino aprendizagem, apontando para uma educação estética na relação entre jogo e as características da pintura artística.

Palavras-chave: Jogo. Arte. Leitura de imagens. Educação estética. Topofilosofia. Mod Artístico.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=17608

Título do trabalho: A GAMIFICAÇÃO NO DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÕES MÓVEIS PARA SMARTPHONES E TABLETS

Autor: André Luís Dal Santo Kadow

Orientador: Alexandre Campos Silva

Resumo: O conceito de gamificação aplicada aos dispositivos móveis é extremamente novo, tendo em vista que os celulares passaram a oferecer as características necessárias para um projeto efetivo a partir da segunda metade da década passada através de maior interatividade, novas interfaces e comunicação realizadas através do princípio da localização com a chegada do 3G. A ideia central desse estudo é o design e os conceitos da gamificação, suas semelhanças e diferenças com jogos eletrônicos e sua aplicabilidade através de dispositivos móveis. O resultado será um estudo sobre as condições atuais e o futuro da gamificação. Este estudo está baseado em uma metodologia que analisa dados de aplicativos e realiza pesquisas de campo. Entre os aplicativos para dispositivos móveis que usam de maneira efetiva a gamificação podemos citar Zombies, Run!, Foursquare, FuelGood, Waze e o Nike+ Running. Estes

dois últimos serão objetos de estudo dessa dissertação por se tratarem de aplicativos com uma grande base de usuários grande e extremamente ativa, facilitando a coleta de dados em diversas camadas. Essa análise foi conduzida a partir das contribuições de Henry Jenkins, Lucia Santaella, Werbach e Pierre Levy a respeito de redes sociais, cultura participativa e inteligência coletiva e leva em consideração as observações de Paul Schuytema, sobre o conceito de jogos eletrônicos e Johan Huizinga sobre a psicologia dos jogos; entre outros autores.

Palavras-chave: Gamificação. Aplicativos móveis. Mobilidade. Games.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=16761

Ano 2015

Título do trabalho: EXERGAMES: JOGOS DIGITAIS PARA LONGEVIVER MELHOR

Autora: Ana Lucia Nakamura

Orientador: Daniel Couto Gatti

Resumo: Esta pesquisa bibliográfica objetiva identificar as contribuições dos exergames para um longeviver melhor, em seus aspectos físicos, emocionais e cognitivos. Para tanto, os estudos foram baseados em dois temas centrais: o processo de envelhecimento e os games. Investiga-se o que os indivíduos com mais de 60 anos jogam, suas preferências e motivações para jogar. A partir das ideias de longeviver e cidadania busca-se compreender como ocorre o processo de envelhecimento, abordando como as pessoas de 60 anos mais interagem com a tecnologia, em especial com os exergames que vão além da essencial diversão dos jogos digitais, oferecendo possibilidades na reabilitação de funções motoras, cognitivas e melhorias em aspectos emocionais a partir da atividade física proposta em seus jogos. As contribuições dos exergames às pessoas idosas (homens, mulheres com faixa etária entre 60 e 94 anos, de países diversos) são identificadas a partir de estudos de caso sobre pessoas que sofreram um Acidente Vascular Encefálico, indivíduos idosos com Doença de Parkinson, Alzheimer, quadros de depressão leve e disfunções de equilíbrio postural. As contribuições dos exergames descritas são apresentadas também na forma de três mapas mentais, que permitem uma rápida compreensão das informações descritas no capítulo 3. Os estudos de jogos são fundamentados nas obras de Johan Huizinga,

Roger Caillois e dos pesquisadores Sergio Nesteriuk Gallo, Vicente Mastrocolla, Jenova Chen. Já os estudos sobre o processo de envelhecimento foram baseados nos trabalhos de Simone de Beauvoir e das pesquisadoras Beltrina Côrte e Elisabeth F. Mercadante.

Palavras-chave: Exergame. Jogos para saúde. Jogos sérios. Longeviver. Processo de envelhecimento. Gameterapia.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=18510

Título do trabalho: INTRODUÇÃO AO DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS UTILIZANDO O MOTOR DE JOGO UDK

Autor: Gabriel Cavalcanti Marques

Orientador: Luis Carlos Petry

Resumo: A pesquisa aborda a questão do desenvolvimento de jogos digitais utilizando o motor de jogo UDK. A mesma visa apresentar os potenciais de desenvolvimento do motor de jogo UDK, abordando os aspectos e as especificidades de produção de um jogo digital e as etapas ontológicas de desenvolvimento como: brainstorm, arte de conceito, modelagem tridimensional e design de nível. Pretende-se também produzir material para ser utilizado como guia no desenvolvimento de jogos digitais com o motor de jogo UDK. Encontramos nossa justificativa no fato de que a UDK é um motor de jogo free largamente utilizado para jogos de alto padrão de qualidade, porém encontra-se carente de materiais específicos introdutórios. Teoricamente essa pesquisa fundamenta-se nos conceitos de desenvolvimento abordados por autores como Rabin (2012; 2013), Novak (2010; 2011), Thorn (2011), entre outros, adotando metodologia voltada para os aspectos artísticos ontológicos do desenvolvimento de jogos digitais, segundo Petry (2003). Voltada para a produção de um tutorial, a pesquisa também visa à criação de um protótipo navegável ilustrando como o material do tutorial pode resultar em um jogo digital ou ambiente navegável com um alto padrão de experiência estética e qualidade.

Palavras-chave: Jogos digitais. UDK. Topofilosofia. Tutorial. Digital games.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=17935

Título do trabalho: A FÍSICA BÁSICA NOS JOGOS DIGITAIS

Autora: Grazielle De Lima Cianfa

Orientador: Nelson Brissac Peixoto

Resumo: A presente pesquisa trata sobre a física básica nos jogos digitais. Apresentamos o processo de como ela chega até ao jogador, mas sem nos apegarmos aos códigos de programação ou softwares específicos. Nosso foco foi descobrir se a física que vemos nos jogos digitais é real ou não e como ela atinge o jogador, através da análise da física básica nos jogos. Como existem diversos jogos e o campo de estudo da Física é amplo, selecionamos um jogo e um fenômeno físico para analisar. O jogo chama-se Dead Space 1 e nele verificamos o fenômeno da gravidade. Estudamos como ela está presente e como interage com o jogador. É realista? Como afeta o jogador? Essas são questões que respondemos nas considerações finais. Steve Rabin, Jeannie Novak e Richard Bartle foram as principais fontes de informação para a pesquisa. Neles encontramos como a física deve ser, sua importância e como ela é inserida nos jogos digitais. Buscamos em Halliday e Newton e na astrofísica, visto que o jogo se passa no espaço, as definições de gravidade para assim sermos capazes de identifica-la e confirmar se é ou não realista no jogo. A física analisada é a física básica, que também é chamada naïve, ou ingênua, pois se trata do conhecimento sobre o funcionamento físico do mundo adquirido por experiência vivenciada e observações pelo ser humano. A análise foi realizada em caráter analítico pela pesquisadora sob uma perspectiva de jogador, visto que nossa finalidade é observar a física básica e não teorias. Esta se Página | 12 mostrou a melhor opção para alcançar nosso objetivo. Através da análise semiótica de algumas cenas foi feito o estudo do fenômeno no jogo e por fim apresentamos nossa conclusão. A pesquisa mostrou que a física dos jogos digitais se parece geralmente com a realidade, porém não se comporta como tal. Houve também situações em que o realismo foi adquirido através da simulação exata da física. O estudo das cenas do jogo nos convém como confirmação do que foi investigado: a física deve se parecer real para ser realista, mas nem sempre precisa se comportar como fenômeno real. O importante é que o jogador se sinta mais imerso em um ambiente de realismo físico do que em um ambiente em que este fator não é considerado.

Palavras-chave: Física. Jogos digitais. Realismo. Imersão.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=18181

Título do trabalho: JOGOS E PSICANÁLISE: UMA LEITURA DE ELEMENTOS DA CULTURA OCIDENTAL EM ALICE MADNESS RETURNS

Autora: Winna Hita Iturriaga Zansavio

Orientador: Luis Carlos Petry

Resumo: A pesquisa reflete acerca dos jogos digitais enquanto produto e objeto da cultura construindo os elementos de sua constituição a partir do ponto de vista da psicanálise, tal como se sucedeu anteriormente com a literatura, o teatro e o cinema. Constrói seu percurso metodológico a partir da reflexão de Arlete dos Santos Petry, em “Heavy Rain ou o que Podemos Vivenciar com as Narrativas nos Jogos Digitais” (2011), na qual os jogos digitais e suas estruturas constituintes são pensados como agentes possibilitadores de experiências emocionais subjetivas e de reflexões fundamentais, tanto para os jogadores como para os desenvolvedores. Apresentará os conceitos e conteúdos delimitados pela psicanálise de base freudiana que podem estar presentes nos jogos digitais, aplicando-os sobre os elementos presentes em um jogo digital que tem por ponto de partida a Obra de Lewis Carroll, o jogo “Alice Madness Returns”. Com base na relação entre os conceitos organizados pela psicanálise e o desenvolvimento do jogo realizado pelo desenvolvedor/autor, a pesquisa chega ao ponto de considerar os elementos presentes nos jogos digitais como estruturas simbólicas que fazem parte da cultura e da formação humana. Conclui pela necessidade de um estudo mais aprofundado das relações entre jogos, cultura, design e narrativa com os conhecimentos da psicanálise sobre a arte em geral.

Palavras-chave: Cultura. Jogo digital. Psicanálise. Topofilosofia.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=17934

Título do trabalho: FÁBULA PXP: TÉCNICA DE PROGRAMAÇÃO EXPLORATÓRIA (PXP): PROJETOS DE CRIAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS

Autor: David de Oliveira Lemes

Orientador: Italo Santiago Vega

Resumo: O desenvolvimento de jogos digitais é uma atividade exponencialmente em ascensão à medida que os mais diversos dispositivos os quais suportam os games se popularizam. Sob o olhar do desenvolvimento de games, nos dias atuais, diversas ferramentas possibilitam que o mais inexperiente programador possa criar e desenvolver um jogo digital. Esta pesquisa apresenta um modelo de trabalho que busca apresentar a importância da narrativa nos jogos, como as ideias são organizadas para a produção de um jogo digital e, sobretudo, uma técnica de programação que ajudará o game designer, ou o projetista de jogos digitais a entender como uma máquina de cálculos, o computador, pode ampliar ou limitar os usos das ideias e narrativas originais do projeto.

Palavras-chave: Fábula de jogo. Unidade mínima de fábula. Programação exploratória. Documento de projeto de jogo.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=18328

Título: JOGO APLICADO À EDUCAÇÃO: EXPERIÊNCIA ESCOLAR NO ENSINO FUNDAMENTAL II

Autor: Felipe Neves de Almeida

Orientadora: Sônia Maria de Macedo Allegretti

Resumo: A presente dissertação aborda a implementação de um jogo sem características e objetivos claramente educacionais em um processo educacional. É uma pesquisa de caráter qualitativo embasada num estudo de caso. Foram identificados quatro métodos de se utilizar jogos na educação e analisou-se uma série de projetos que utilizam esses métodos. O objetivo dessa dissertação é implementar e analisar um projeto educacional utilizando um desses métodos. A dissertação tem base em teóricos conhecidos da área como Edgar Morin, Jean Piaget, Lev Vygotsky, Burrhus Skinner, Jerome Bruner e David Ausubel e no campo dos jogos para a educação utiliza Barbi Honeycutt, John Hopson, Ricardo Mena, Brett Shelton e Eric Zimmerman. Uma visão moderna sobre autores clássicos. Essa análise de projetos e teorias educacionais é utilizada na formulação de um plano de aula que foi aplicado em alunos do sétimo ao nono ano do ensino fundamental. A análise do caso confirma a hipótese dessa dissertação: experiências que equilibram o foco entre conteúdo educacional e

elementos lúdicos resultam em uma aprendizagem mais significativa, potencializando o processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Jogos educacionais. Mídias digitais. Jogos de entretenimento. Metodologia educacional.

Link: www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=18754