

## alunos

- Lincoln de Macedo
- Renan Tomazini
- Kleyton Lisboa

## Relatório Final

### links

#### Dukope

[link](#)

Lucas Pope é um desenvolvedor de games “Indie”, que de forma didática retrata políticas especialmente com críticas á estados totalitários e repressivos. Seus principais trabalhos são the Republica times, que narra o dia a dia d eum jornal sobre forte influência do estado. 6 Degrees of Sabotage, que recria um ataque terrorista onde o jogador tenta impedir que o caos se instaure. Papers Please, esse último grande sucesso na Steam, onde o jogador faz o papel de um agente da fronteira decidindo o destino de personagens baseado em seus documentos. A maior parte dos jogos tem o código publicado em seu site,com excessão do Papers Please.

#### Uma Cidade de ‘SimCity’ com 107 Milhões de Pessoas É um Retrato do Nosso Futuro

[link](#)

Aborda um desenvolvimento populacional nos grandes centros urbanos, usando como base a simulação feita por simcity4. Expõe os problemas de uma grande cidade que teve seu crescimento planejado para obter o maior úmero de pessoas possíveis.Os moradores não são felizes, apenas satisfeitos com o modo rotineiro da vida que levam, não há questionamentos de ordem, tais fatos lembram muito distopias como no Admiravel Mundo Novo. A simulação pode servir de alerta para possíveis futuros de grandes metrópoles, algo que já acontece em idades como Hong Kong e Mumbai.

#### Games – além da diversão

[link](#)

O vídeo aborda toda a cultura que se formou a partir dos jogos eletrônicos fazendo, ora uma retrospectiva história, ora fazendo uma breve discursão sociológica,

uma abordagem geral que revela de forma clara a evolução dos jogos digitais juntamente com seus jogadores.

Para nós este vídeo pode ser útil considerando que os jogos e toda a cultura envolta deles fazem parte do universo dos alunos e para que o colégio não se distancie da realidade é necessário que se adapte a esta realidade e saiba se integrar ao universo dos jogos

obs.: este último paragrafo não é sobre o vídeo em si, mas sobre questionamentos que podemos extrair a partir dele

### **Games nas escolas: experiencias revelam impacto positivo no aprendizado**

[link](#)

Ainda que ao inicio fale do caso de um colégio sueco que adotou o Minecraft o parte mais importante do conteúdo do link trata da necessidade de preparação do professor para lidar com este formato de conteúdo e para manter tal posição cita dissertação que está entre os pdfs que usamos na produção dos relatórios anteriores.

O que há de diferente neste artigo em relação ao que foi visto até agora é que ao final falam da necessidade de mais pesquisas sobre a interação entre usuário e jogo especialmente no ambiente da sala de aula

### **Além do jogo: Videogames são arte? Será que isso importa?**

Este artigo questiona a necessidade de provar que jogos eletrônicos também são formas de arte, o fato consiste em parte ao preconceito que há contra novas mídias e para exemplificar esta teoria cita as polemicas em volta dos quadrinhos algumas décadas atrás em que “especialistas” os culpavam por tornar jovens violentos, eu ainda iria mais longe nesta comparação mostrando como este discurso se repetiu em todas as demais mídias que apareceram posteriormente como por exemplo a televisão.

---

## **Vídeos**

### **Games precisam amadurecer?**

[link](#)

Disserta sobre o uso de games na infância e da evolução dos games e dos jogadores. Apesar da diversidade dos games atender do público infantil ao

adulto, a classificação indicativa dos games mais recentes mostra que muitos, com ênfase aos mais famosos, estão com classificação entre 16 e 18 anos. Aspectos como Violência, Drama, Drogas, Sexo e etc, são bastante encontrados nestes games. Ex: Heavy Rain - narrativa madura Outros games optam por adotar uma narrativa simplificada para atender um público de idade menor ou mesmo o gosto por jogos mais clichê.

Condições extremas Egoísmo Vingança Fé Alguns bons jogos abordam de forma muito superficial os temas complexos.

### **Videogame é puro escapismo?**

[link](#)

A autora compara o entretenimento de jogar videogame com outras atividades sociais exemplificando os games multiplayer. Afirma que game também é uma experiência cultural e social. A história e a ambientação o leva a conhecer contextos diferentes.

Os games são meios de comunicação que o levam a ter diversos estímulos através de diversos tipos de experiências, mesmo que irreais.

Muitos games de universos irreais querem passar experiências reais e diversas de um mundo irreal, enquanto outros ambientes reais, de games como Heavy Rain, aproveitam-se de um universo totalmente real num onde o jogador é colocado numa situação extrema e deve tomar as decisões para o personagem.

“Não jogamos sempre para fugir da realidade, mas às vezes para conhecer outras realidades”

A maioria dos games é baseado num conflito, numa situação inicial onde o jogador é levado a tomar uma decisão e mudá-la. O jogador é conduzido a tomar esta iniciativa e a sua escolha é importante para a condução do enredo do game. Isso o torna um sujeito de postura ativa.

### **Canal com resumo de diversos games**

[link](#)

The ASA Games

### **Narrative and Games for Learning**

Site de um curso online de novas mídias como games para facilitar o aprendizado.

[link](#)