



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de TIDD

Módulo 3 – Conhecimento Aplicado e Laboratorial

Disciplina: TIDD 2863 A/P00713- Aplicações da Teoria dos Signos, Símbolos e Códigos (ATSSC)

Módulo: 3

Área de Concentração: Processos Cognitivos e Ambientes Digitais

Linha de Pesquisa: (comum às três linhas de pesquisa)

Professor: Dr. Luís Carlos Petry (cód. 7197-8)

Semestre: 1º semestre de 2012

Horário: 2ª feira, das 15h00 às 18h00

Créditos: 3

Carga Horária: 255 horas

Nível: Mestrado/Doutorado

Tipo: eletiva

1. Ementa

Tema: "Onto-lógica dos puzzles nos metaversos e games

A partir de uma pesquisa dos fundamentos ontológicos do ciberespaço, mais especificamente dos metaversos e games, a disciplina proporrá uma identificação, classificação e análise dos puzzles nos metaversos e games, tendo como objeto de trabalho os puzzles organizados dentro de produções de metaversos e games comerciais e independentes. Durante os processos de trabalho, apresentar-se-á diversos casos modelo nos quais os puzzles se constituem em parte essencial da produção, ao mesmo tempo tecnológica, cognitiva e subjetiva. Os casos propostos serão analisados de acordo com conceitos lógicos, semióticos e estudadas as suas relações com as estruturas narrativas presentes nas produções. Ao final, a classificação e análise resultantes poderão ser utilizadas como estruturas metodológicas para a sua correspondência em outras existentes, tanto no mercado, bem como na esfera acadêmica. Com a proposta, a disciplina objetiva a discussão dos sistemas de codificação e parametrização dos seus objetos de análise, buscando critérios lógicos e ontológicos que possam nortear a produção digital e pesquisa de metaversos jogos digitais.

Objetivo principal:

A disciplina tem como seu Objetivo Principal REFLETIR acerca da constituição e evolução das estruturas lógicas denominadas pela indústria dos games com o termo puzzles.

Além disso, Objetivos Derivados são organizados:

IDENTIFICAR os elementos básicos e estruturais de puzzles presentes nos metaversos e nos jogos digitais atuais;

CLASSIFICAR os elementos teóricos dos puzzles, a fim de permitir uma compreensão mais alargada da questão da cognição dos sujeitos humanos no ciberespaço;

ORGANIZAR o sistema de referência lógico-metodológico dos puzzles a partir dos critérios da lógica e da semiótica;

ESTRUTURAR os requisitos metodológicos mínimos para a concepção, planejamento e desenvolvimento de puzzles para metaversos e games;

DISCUTIR os conceitos e as metodologias utilizados nos metaversos e games quando se valem de puzzles para a promoção de suas narrativas;

DEFINIR o conceito de puzzle e relacioná-lo com o conceito de game.

Campo Temático:

A disciplina apresenta a discussão teórico-pragmática das bases conceituais e metodológicas atuais (nas expressões de autores brasileiros, americanos e europeus) do mundo digital dos metaversos e games, da hiperídia e dos experimentos digitais, a partir de uma epistemologia do universo digital apoiada na semiótica e na lógica-ontológica. A partir deste contexto, discute o campo dos puzzles nos metaversos e games, suas incidências normativas e suas necessidades conceituais, relacionando-as com as necessidades das narrativas (tridimensionais) em tais



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de TIDD

ambientes. Analisa as propostas metodológicas vinculadas aos grupos teóricos que trabalham com puzzles, a partir dos ensaios semióticos e lógicos sobre o tema, bem como as suas extensões pragmáticas no campo do desenvolvimento e conceito que se relacionam com a produção de metaversos e games.

Metodologias Previstas:

A disciplina irá apresentar diversas atividades metodológicas, dentre elas, (1) Aulas expositivo-dialogadas; (2) Seminários de Leitura e Análise de Textos; (3) Apresentação de Resenhas Elaboradas das Aulas; (4) Redação de Micro-textos dos Verbetes para a Wiki; (5) WorkShop em Laboratório na área de Games: navegação em protótipos e peças disponíveis; (6) Seminário Final de Apresentação dos Trabalhos e Exercícios da Disciplina.

2. Detalhamento da ementa da disciplina em unidades de conteúdo

Aula 01:

Apresentação da Disciplina e do Professor; Organização do sistema de Seminários de Leitura dos Alunos; Organização do sistema de Leitura e resenhas Críticas das Aulas; Organização do Processo de Avaliação;

Introdução da Questão Fundamental da Disciplina: introdução dos acadêmicos a um exercício de jogabilidade de um puzzle (Cogs);

Aula 02:

Introdução às bases conceituais do conceito de puzzle na perspectiva da lógica-matemática (Russell, Gardner, Carroll, Dudeney e outros);

Aula 03:

Aspectos da históricos do objeto e conceito de puzzle: da antiguidade grega a era cibernética. Exploração assistida de exemplos de game-puzzle: Tetris, Cogs, Memória.

Aula 04:

Puzzle e estrutura lógico-narrativa nos games.

Comparação dos exemplos anteriores de games centrados em puzzles como problemas diretos para a investigação de puzzles como elementos da narrativa de um game: exemplo modelar, Caso Myst Riven.

Aula 05:

Continuação do tópico anterior: Puzzle e estrutura lógico-narrativa nos games. A estrutura de co-dependência dos puzzles no universo da narrativa interativa Myst. Puzzles como portas cognitivas para novos mundos.

Aula 06:

A estruturação de puzzles seqüenciais e a formulação do comportamento do usuário como um puzzle (entendido como uma organização de ações encadeadas e produtoras de sentido): exemplo modelar, Puzzle Blumm.

Aula 07:

Puzzles e estruturas psico-cognitivas do sujeito do jogo: análise das perspectivas conceituais anteriores (Aulas 01 e 02), a partir dos trabalhos de Sherry Turkle, Brenda Laurel e Janet Murray.

Aula 08:

Continuação do tópico anterior:

O puzzle como teatro do sujeito; o puzzle como estética e evolução do sujeito; o puzzle como estrutura de imersão na, e transformação da realidade do ciberespaço.

Aula 09:

Apresentação e análise do trabalho de Lewis Carroll e sua incidência na questão dos puzzles:



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de TIDD

análise de puzzles em Alice através do espelho e os puzzles contidos na obra Um conto enredado e outros problemas de almofada.

Aula 10:

Continuação do tópico anterior:

Análise das produções filmográficas de "Alice ..." de Lewis Carroll. Discussão da relação entre aspectos simbólicos na obra e suas relações com os puzzles lógicos de Carroll e as perspectivas do movimento surrealista francês (Breton).

Aula 11:

Case I:

Análise e estrutura dos Puzzles na série Myst. Navegação, resolução e parametrização de puzzles;

Aula 12:

Continuação do Tópico anterior

Análise e estrutura dos Puzzles na série Myst. Navegação, resolução e parametrização de puzzles; Relatório Final e avaliação.

Aula 13:

Case II:

Análise e estrutura dos Puzzles em BioShock. Navegação, resolução e parametrização de puzzles;

Aula 14:

Case II:

Análise e estrutura dos Puzzles em BioShock. Navegação, resolução e parametrização de puzzles; Relatório Final e avaliação.

Aula 15:

Apresentação e discussão da concepção, parametrização e desenvolvimento de um puzzle em um game acadêmico: caso dos puzzles da Ilha Cabu. Apresentação do puzzle e suas fases de desenvolvimento.

Aula 16:

Seminário Geral de Apresentação dos Resultados

Aula 17:

Seminário Geral de Apresentação dos Resultados

Avaliação Geral dos Trabalhos da Disciplina

3. Bibliografia

3.1. Bibliografia básica:

- Aarseth, Espen J. (2005). Cibertexto: aspectos sobre literatura ergódica. Lisboa. Pedra de Roseta.
- Aumont, Jacques (2005). A imagem. Campinas: Papirus;
- Berloquim, Pierre. (2008). 100 jogos numéricos e 100 jogos lógicos. Espanha: EDITEC;
- Carroll, Lewis. (2008). Um conto enredado e outros problemas de almofada. Espanha: EDITEC.
- Hansen, Mark B.N. (2003). New philosophy for new media. England. MIT Press.
- Heim, Michael. (2009). A essência da VR, in Revista TecCog, número 02. In: http://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/dossies/teccogs_n2_2009_dossie_metav_heim.pdf
- Davidson, Drew (2009). A jornada da narrativa: a história de Myst contada em dois meios. in Revista TecCog, número 02. In: http://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/dossies/teccogs_n2_2009_dossie_meta_davidson.pdf
- Dunaney, Henry E. (2008). Os enigmas de canterbury. Espanha: EDITEC.
- Gosciola, Vicente. (2003). Roteiro para as novas mídias: do game à Tv interativa. São Paulo. SENAC;
- Granger. Gilles-Gaston (1989). Por um conhecimento filosófico. Campinas: Papirus;
- Gardner, Martin. (2008). Ah, apanhei-te! Espanha: EDITEC;



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de TIDD

- Hofstadter, Douglas R. (2001). Gödel, Escher & Bach: um entrelaçamento de gênios brilhantes. Brasília. UNB;
- _____. (2008). Ah, descubri! Espanha: EDITEC.
- Lacan, Jacques (2001). O Seminário. O eu na teoria de Freud e na técnica psicanalítica. Rio de Janeiro. Zahar;
- _____. (2008). O Seminário. De um Outro a outro. Rio de Janeiro. Zahar;
- Laurel, Brenda. (1993). The computer as theater. ADDISON WESLEY;
- Manovich. Lev. Espaço navegável. In: Revista Comunicação e Linguagens, Lisboa – Universidade Livre de Lisboa, 2005. N. 34. pp.109-141.
- _____. (2005) SOFT CINEMA: Navigating the Database. MIT Press. In URL:
<http://softcinema.net/?reload>
- Murray, Jannet. (2004). Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo. UNESP;
- Petry, Arlete dos Santos (2009). Metaverso Ilha Cabu: relato de uma produção em processo. in Revista TecCog, número 02. In:
http://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/dossies/teccogs_n2_2009_dossie_meta_petry_a.pdf
- Petry, Luís Carlos (2003). Topofilosofia: o pensamento tridimensional na hipermídia. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica. Orientação do prof. Dr. Sérgio Bairon). São Paulo. PUCSP;
- _____. (2009). Estruturas cognitivo-ontológicas dos Metaversos. In Slactions 2009. Disponível on-line em:
<http://www.topofilosofia.net/textos/>
- Petry, Luís Carlos & Tonéis, Cristiano Natal. (2011). The Epistemological Character of Puzzles in the Metaverse. In Virtual Worlds and Metaverse Platforms: New Communication and Identity Paradigms. Org. Nelson Zagalo; Leonel Morgado; Ana Boa-Ventura. Hershey. USA. IGI Global. Link digital de acesso ao capítulo do livro:
<http://www.igi-global.com/chapter/epistemological-character-puzzles-metaverse/55410>
- Santaella, Lucia (2001). Matrizes da linguagem e pensamento (sonora visual verbal): aplicações na hipermídia. São Paulo: Iluminuras.
- _____. (2004). Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus;
- Shasha, Dennis. (2008). Os ciberenigmas do Dr. Eco. Espanha: EDITEC.
- Schuytema, Paul. (2008) Design de Games: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning.
- Tonéis, Cristiano Natal & Petry, Luís Carlos. (2008). Experiências matemáticas no contexto de jogos eletrônicos. In: Revista Ciência & Cognição, Rio de Janeiro. 2008, Vol. 13(3): 300-317;
- Tonéis, Cristiano Natal. (2010). A lógica da descoberta nos jogos digitais. Dissertação (Mestrado em Tecnologia da Inteligência e Design Digital, Orientação do Prof. Dr. Luís Carlos Petry). São Paulo. PUCSP;
- Turkle. Sherry. (1997). La vida em la pantalla: la construcción de la identidad em la era de la internet. Buenos Aires: PAIDÓS;
- Perelman, Yakov. (2008) Álgebra recreativa. Espanha: EDITEC.

3.2. Bibliografia adicional:

- Peirce, Charles-Sanders (1983). Escritos Coligidos. In. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural;
- Pareyson, Luigi (2001). Os problemas da estética. São Paulo: Martins Fontes.
- _____. (2005). Verdade e Interpretação. São Paulo: Martins Fontes;
- Rowlands, Mark (2005). SCIFI-SCIFILO: a filosofia explicada pelos filmes de ficção científica. Rio de Janeiro: Relume Dumará.
- Santaella, Lucia (2003). Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Hacker.
- Severino, A. J. (2000). Metodologia do trabalho científico, 21a. ed. revista e ampliada. São Paulo: Cortez.
- Stein. Ernildo (2002). Uma breve introdução à filosofia. Ijuí: UNIJUÍ.

4. Avaliação

A avaliação será realizada a partir dos seguintes tópicos:
Apresentação de Seminário-leitura;



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de TIDD

PUC-SP

Apresentação de Resumos Críticos de Leituras e Aulas;
Produção de Experimento de Leitura e Análise Crítica de Game-hipermídia (na forma digital ou Texto) durante a disciplina;
Frequência e participação em aula.