

Alunos e professores têm artigos aprovados no SBGames 2016

Professores, estudantes e egresso do curso de Jogos Digitais da Unicap tiveram três trabalhos aprovados para apresentação no maior evento da América Latina na área de games e entretenimento digital, XV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital – SBGames, a ser realizado de 8 a 10 de Setembro na Escola Politécnica da USP, em São Paulo. As pesquisas foram aceitas para as trilhas de Cultura e Arte e Design.

O primeiro trabalho intitulado **“Imersão e medo em jogos de terror: análise das estruturas de áudio e efeitos sonoros do jogo *Blindside*”**, foi desenvolvido na disciplina Metodologia Projetual, do terceiro módulo do curso de Jogos Digitais. O artigo foi desenvolvido pelos alunos Alexandre Araújo, Blemer Lima, Caio Monteiro, Ícaro Correia, Thainah Alves e os orientadores, os professores Dario Brito e Carla Teixeira.

A pesquisa consistiu na construção de um breve estado da arte sobre o tema, pautado na busca em bancos de dados nacionais e internacionais, definição do aporte teórico, que inclui Brandon, Garnier, Friberg, Gardenfors, Collins e Kagan na construção das categorias de análise, além de teste com um grupo de voluntários que jogaram *Blindside* em ambiente controlado pelos pesquisadores. Entre os resultados, a indicação de que a ausência de estímulos visuais aliada aos efeitos sonoros e trilha colaborou para a imersão e a sensação de medo nos jogadores, principalmente entre os menos experientes. O estudo torna-se útil não apenas no desenvolvimento de jogos acessíveis a pessoas com deficiência visual, mas que considerem a ambientação sonora, efeitos de áudio e trilha recursos que podem fortalecer a narrativa,

imersão e permanência no jogo.

Fico feliz em vê que todo o nosso trabalho nos rendeu frutos isso mostra que trabalho duro e dedicação realmente fazem a diferença, foi um processo de aprendizado maravilhoso que me deixou mais motivado para me empenhar cada vez mais, diz o estudante Alexandre Araujo.

Outro artigo intitulado **“O sagrado nos videogames: uma introdução ao estudo da religião e jogos digitais”**, desenvolvido pelo professor Luis Carlos de Lima Pacheco, é fruto de uma pesquisa desenvolvida para a tese de doutorado no Programa de Pós-graduação em Ciências da Religião da Universidade Católica de Pernambuco. Procura refletir sobre o fenômeno dos games na sociedade contemporânea como oportunidade para o desenvolvimento da dimensão de transcendência do ser humano. Propõe revisar o conceito de “sagrado”, confrontando as suas acepções teleológicas tradicionais com as críticas multiculturalistas modernas e buscando na metodologia transdisciplinar da visão complexa pós-moderna, um aporte para a leitura transversal das experiências espirituais gameficadas na contemporaneidade.

Por últimos temos o artigo da trilha de Cultura **“A importância da narrativa e do som: despertando as emoções no jogo Sophie in Wonderland”**, desenvolvida pela estudante Ariany Oliveira, o egresso Rodolfo Santana, e os orientadores Dario Brito e Carla Teixeira. O trabalho é fruto do projeto do Jogo 3D, inspirado no desenho animado Caverna do Dragão. O foco principal do game é baseado numa narrativa que o público tivesse uma relação afetiva despertada e em uma ambientação sonora que fosse capaz de conseguir transportar o jogador para dentro do jogo.