

SRI_EXERCÍCIO 2

Culturtainment



Transmedia storytelling is the ideal aesthetic form for an era of collective intelligence. Pierre Levy coined the term, collective intelligence, to refer to new social structures that enable the production and circulation of knowledge within a networked society.
Henry Jenkins

Virtual heritage can become a space for tactics – for contextual, personal adaptation of cultural heritage. Rather than the authority of the object, we can take pleasure in a series of games and the paradox of choices – where not just objects or monuments, but interfaced being and space itself are there to be interpreted. Bernadette Flynn in *“The Morphology of Space in Cultural Heritage”*

INTRODUÇÃO

Num exercício de análise crítica o aluno deverá desenvolver um ensaio textual sobre um jogo digital desenvolvido sob a perspectiva do “culturtainment”, isto é, um jogo digital com conteúdo cultural e científico validado, oferecendo uma experiência de jogo rica e contextualizada que, embora podendo integrar uma aprendizagem informal, tem como objectivo principal proporcionar uma experiência lúdica.

OBJECTIVO

Promover uma crítica do medium sustentada na de um modelo de análise próprios. Enquadrar de uma forma crítica a apropriação do jogo digital como meio de comunicação para a representação/simulação de narrativas ou paradigmas culturais.

DESENVOLVIMENTO

Ensaio textual sobre jogos digitais cujo *gameplay* se estrutura na exploração de conteúdos do património cultural. Entenda-se conteúdo cultural como o conteúdo que é adquirido, registado, processado e disseminado em instituições culturais como museus, bibliotecas, arquivos e instituições afins.

Como conjunto de características que separam estes jogos digitais de outros afins encontram-se:

Cenário- representação válida da realidade. locais, objectos, interacções.

Objectivos – uso do conteúdo cultural como *focus* estrutural do *gameplay*

Validação científica – participação activa de especialistas culturais

Numa primeira parte do ensaio, o aluno deve aplicar o método de análise de jogos digitais proposto por Lars Konzac¹ por forma a descrever e analisar o título seleccionado nas suas diferentes camadas: hardware, código, funcionalidade, *gameplay*, significado, referencialidade e sócio-cultural.

Numa segunda parte do ensaio o aluno deve analisar de forma crítica como os conteúdos e matérias do Património Cultural são transpostos para o jogo digital na suas diferentes camadas, por forma a avaliar as vantagens/desvantagens do jogo como medium para a representação e/ou simulação de uma narrativa, sistema ou paradigma cultural.

Os alunos farão individualmente a análise a partir da selecção de um dos seguintes jogos. Cada jogo pode ter um máximo de duas análises.

Versailles, intrigue at the Court of Louis XIV	PC
Egypt 1156 B.C.: Tomb of the Pharaoh	PC
China: Forbidden City	PC
Paris 1313, Le Disparu de Notre-Dame	MAC (OS 9)
Pompeii, the Legend of the Vesuvius	PC
Louvre: the Last Curse	PC
EGYPT II, the Heliopolis Prophecy	PC
1759:From the Warpath to the Plains of Abraham	O-l
Armoured Warrior	O-l
Imperium Great Battles of Rome	PC
Sombras de Guerra (ES)	PC

A docente irá disponibilizar os jogos no seu suporte original, devendo cada aluno fazer uma cópia de do mesmo (CD/DVD fornecidos).

CONDICIONANTES

O texto deve obedecer à seguinte estrutura: Introdução, Descrição do jogo, Camadas: hardware, código, funcionalidade, *gameplay*, significado, referencialidade e sócio-cultural

O ensaio escrito deve conter entre 10.000 e 15.000 palavras / 10-15 páginas., sendo entregue em formato impresso (A4; Din-Ligth, 9 pt; entrelinha. 11pt) e electrónico (pdf).

CALENDÁRIO/ AVALIAÇÃO

16/05/2008. Apresentação do exercício. Selecção dos títulos

12/06/2008. Entrega do texto em formato escrito e digital.

19/06/2008. Apresentação oral da análise.

No início da aula de apresentação serão reservados 45 minutos (sala labmac) para fazer-se o exploração dos jogos e preparar as cópias dos mesmos.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Originalidade e rigor na análise do tema/projecto (7 valores).

Nível de experimentação do jogo digital (3 valores).

Utilização dos conceitos expostos na disciplina e interpretação correcta das matérias abordadas (5 valores).

Selecção e utilização adequada dos tipos de informação para apresentação oral (texto, imagem, som, vídeo) (3 valores)

Estilo de escrita (o texto contém erros ortográficos (1 valor) erros gramaticais e de sintaxe (1 valor)

¹ Konzac, Lars (2002),. Computer Game Criticism:A Method for computer game analysis.

O exercício terá uma penalização de 10% pela falta à entrega no prazo estipulado, acrescida em 10% por cada semana de atraso.

O exercício terá uma ponderação de 25% na avaliação final.

BIBLIOGRAFIA

Caillois, R. (1961) *Man, Play and Games*. New York: The Free Press .

FRASCA, Gonzalo (1998), «Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative», *Parnasso* 3, Helsínquia, pp.365-371
<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>

Jenkis, Henry. *Transmedia Storytelling* 101
http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html

Juul, Jesper (2001). 'Games telling stories? - A brief note on games and narratives,' in *Game Studies*, Vol. 1 Issue 1, July 2001.
<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

Juul, Jesper (2004). "Introduction to Game Time". in *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, edited by Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, 131-142. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
<http://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/>

Konzac, Lars (2002),. *Computer Game Criticism:A Method for computer game analysis.*. p.89.
<http://imv.au.dk/konzack/tampere2002.pdf>.

Paggiarin, Valentina. *Eredità culturale e videogiochi: un canale innovativo di trasmissione del sapere* (abstract paper)
http://www.cch.kcl.ac.uk/clip2006/redist/abstracts_pdf/paper36.pdf

JOGOS

1759:From the Warpath to the Plains of Abraham
http://1759.ccbn-nbc.gc.ca/index_en.html

Armoured Warrior
http://www.civilization.ca/cwm/armwar/enhance/home_frame_e.html