Record in the Commens Bibliography. Retrieved from
http://www.commens.org/bibliography/journal_article/de-oliveira-thaiane-m-marinho-karla-2010-constru%C3%A7%C3%A3o-do-conhecimento-no, 25.04.2024.

Type: Article in Journal

Author: De Oliveira, Thaiane Moreira
Marinho, Karla Azeredo Ribeiro

Title: Construção do conhecimento no Alternate Reality Game

Year: 2010
Journal: Signo y Pensamiento
Volume: 29
Issue: 57
Pages: 538-551
Keywords: Virtual Reality, Computer Game

Abstract: La propuesta del presente trabajo es hacer una reflexión filosófica acerca de las configuraciones cognitivas que ocurren durante la experiencia de los llamados 'juegos de realidad alternativa' (arg por su sigla en inglés), con base en los estudios fenomenológicos de semiótica de Charles Peirce. El objetivo principal es delimitar, según categorías de pensamiento, el proceso que ocurre en las etapas de este tipo de juego, buscando comprender cómo se construye esa inmaterialidad del pensamiento y del conocimiento en un universo que transita entre realidades y ficciones y que tiene como base la colectividad.

ISSN: 01204823
Language: Portuguese, Portugal