

CONSIDERAÇÕES NA PERSPECTIVA DA ANÁLISE DO DISCURSO SOBRE A IMERSÃO E O LÚDICO NAS TESES E DISSERTAÇÕES

Angélica Martins da Silva¹

RESUMO

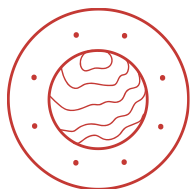
O tema do trabalho é a imersão e o lúdico nas teses e dissertações na perspectiva da Análise do Discurso. O objetivo geral do artigo foi analisar, com a perspectiva da Análise do Discurso, as teses e dissertações que abordavam sobre o lúdico e a imersão. Os objetivos específicos são relatar sobre o contexto do lúdico e da imersão nas teses e dissertações; realizar a Análise do Discurso com as teses e dissertações que englobam o lúdico e a imersão; examinar as perspectivas futuras, perante a Análise do Discurso, da produção de teses e dissertações que abrangem o lúdico e a imersão. A metodologia realizada com a abordagem de uma pesquisa qualitativa por meio de uma pesquisa descritiva em uma pesquisa bibliográfica contendo teses e dissertações do Banco de Teses e Dissertações da CAPES. Analisaram-se dez trabalhos que abordavam sobre lúdico e imersão com os dados tratados pelas categorias e formações imaginárias do sujeito no discurso da Análise do Discurso. Os resultados apontam a existência do lúdico e a imersão nas teses e dissertações por meio das variáveis descobertas com os dispositivos “Quem?”, “Disse?”, “O que?”, “Para quem?” e “Quando?”. Há uma concentração de pesquisas do 2006 e 2013 em distintas áreas da ciência e concluídas em diferentes instituições. O lúdico e a imersão são encontrados na metodologia, nos objetivos, resultados, discussões e considerações finais. Na análise de matérias constata-se a significância do lúdico em conjunto com a imersão perante a verificar a existência dessas temáticas em teses e dissertações.

Palavras-chave: Discursivo. Imersivo. Ludicidade.

1. INTRODUÇÃO

A sociedade contém elementos que permite aos indivíduos compreender sobre a sua configuração. Dentre desses elementos destaca-se o discurso que é “[...] palavra em movimento, prática de linguagem: com o estudo do discurso observa-se o homem falando” (ORLANDI, 2005, p. 15).

¹Especialista; Mestranda no Mestrado Profissional Inovação em Comunicação e Economia Criativa, Universidade Católica de Brasília. E-mail: amartinssilva01@gmail.com



Um meio que permite analisar o discurso é a Análise do Discurso, pois, reflete sobre o discurso e o termo discurso está compreendido com a noção de percorrer e movimentar-se, assim, efetiva-se uma compreensão da língua no seu ofício simbólico (ORLANDI, 2005).

A Análise do Discurso permite que possamos compreender determinado tema pesquisado, pois:

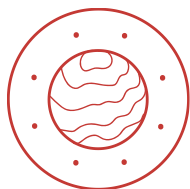
parte-se, geralmente, de um tema de interesse do pesquisador; faz-se um levantamento de textos que compõem uma amostra sobre os sentidos desse tema em uma atualidade; decide-se quando há um número suficiente de sequências representativas para uma análise sólida (MAGALHÃES; KOGAWA, 2019, p. 140).

Nas possibilidades de realização da Análise do Discurso, o presente artigo contém como tema a imersão e o lúdico nas teses e dissertações na Análise do Discurso. Nesse momento inicia-se a Análise do Discurso com a definição do tema do trabalho que será desenvolvido (OLIVEIRA; CAMPOS; OLIVEIRA, 2022).

O lúdico é “[...]um instrumento que permite a inserção [...] na cultura e através do qual se podem permear suas vivências internas com a realidade externa. É um facilitador para a interação com o meio[...]” (POLLETO, 2005, p. 67). A imersão é:

[...] potência de atração do sujeito humano à experiência vivenciada, num ideal de transportar sua consciência a uma construção ficcional e fisgá-lo sensorialmente, emocionalmente e cognitivamente para uma paisagem de acontecimentos mimetizados. Algo que constitui em uma forte sentimento de presença da realidade ficcional (MASSAROLO; MESQUITA, 2014, p. 49).

O estudo parte da seguinte questão: como estão constituindo-se, na perspectiva da Análise do Discurso, as teses e dissertações que permeiam o lúdico perpassando pela imersão? Averigua-se que a pergunta de pesquisa é outro elemento que constitui a Análise do Discurso (OLIVEIRA; CAMPOS; OLIVEIRA,



2022). O objetivo do artigo é analisar, com a perspectiva da Análise do Discurso, as teses e dissertações que abordam sobre o lúdico abrangendo a imersão.

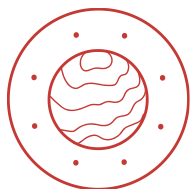
Justifica-se a relevância do estudo. Quando analisamos a existência de trabalhos que envolvam a temática do lúdico e a imersão averigua-se que ocorre o avanço da ciência na área do lúdico em conjunto com a área da imersão, de modo que, no momento em que tais áreas estão unidas na pesquisa científica um “[...] novo membro dotado de conhecimento científico foi incorporado em suas fileiras e a partir dele novas pesquisas poderão surgir” (CLARK; CASTRO, 2003, p. 68).

Nas partes do artigo serão apresentados na “Metodologia” com os procedimentos metodológicos e contendo elementos da Análise do Discurso, nos “Resultados e Discussão” serão apresentados os resultados mediante a realização da Análise do Discurso e a discussão dos resultados e nas “Considerações Finais” as ponderações do artigo finalizado.

2. METODOLOGIA

A abordagem da pesquisa do trabalho é qualitativa, pois, empregou-se uma “[...] realidade que não pode ou não deveria ser quantificada. Ou seja, ela trabalha com o universo dos significados” [...] (MINAYO, 2007, p. 21). Referindo-se aos objetivos é uma pesquisa descritiva, porque, a pesquisa descritiva contém como foco “[...] a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis” (GIL, 2002, p. 42). Perpassando os procedimentos é uma pesquisa bibliográfica. Pois, é uma pesquisa que analisou informações decorrentes de teses e dissertações, para que descobertas científicas fossem alcançadas (GIL, 2002).

Na coleta de dados, referindo-se ao local de estudo, os critérios de inclusão foram as teses e dissertações contidas no Banco de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes) e os critérios de exclusão foram as teses e dissertações que não estavam contidas no Banco de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de



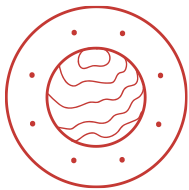
Nível Superior (Capes). O instrumento para a coleta de dados foi a análise das teses e dissertações disponíveis no banco.

Na investigação usou as palavras-chave: imersão *AND* lúdico. Na biblioteca foram encontrados 21 trabalhos. Nessa etapa, a averiguação de materiais que abrangiam o tema ocorreu com o levantamento de trabalhos sobre o tema (OLIVEIRA; CAMPOS; OLIVEIRA, 2022).

Na coleta de dados (materiais), a seleção de quais materiais poderiam ser utilizados aconteceu com os critérios de inclusão disponibilidade do texto integral e ser um trabalho que continha o lúdico e a imersão. Os critérios de exclusão foram materiais que não detinham do texto integral e trabalhos que abordavam sobre o lúdico e não consideravam a imersão ou abrangiam a imersão e não o lúdico. Foram selecionados ao total 10 trabalhos, sendo, 2 teses e 8 dissertações e assim formando-se o *Corpus* de pesquisa da Análise do Discurso (OLIVEIRA; CAMPOS; OLIVEIRA, 2022).

No tratamento dos dados, para construir um modelo de análise, a Análise do Discurso aconteceu como base nos pressupostos teóricos de Pêcheux (OLIVEIRA; CAMPOS; OLIVEIRA, 2022). Nesse viés, procurou-se conhecer “[...] o caráter histórico da linguagem, visto que esse campo de estudo é de ruptura, o que implica assim uma gama de reconsiderações no interior do próprio fazer linguístico” (BRASIL, 2011, p. 172).

Os dados foram tratados com categorias advindas da Análise do Discurso (OLIVEIRA; CAMPOS; OLIVEIRA, 2022) e com a proposta de Orlandi (2009) (2005) das formações imaginárias do sujeito no discurso para a Análise do Discurso apresentadas no Quadro 01, Quadro 02, Quadro 03, Quadro 04, Quadro 05, Quadro 06, Quadro 07, Quadro 08, Quadro 09 e Quadro 10.



VIII COLÓQUIO INTERPROGRAMAS

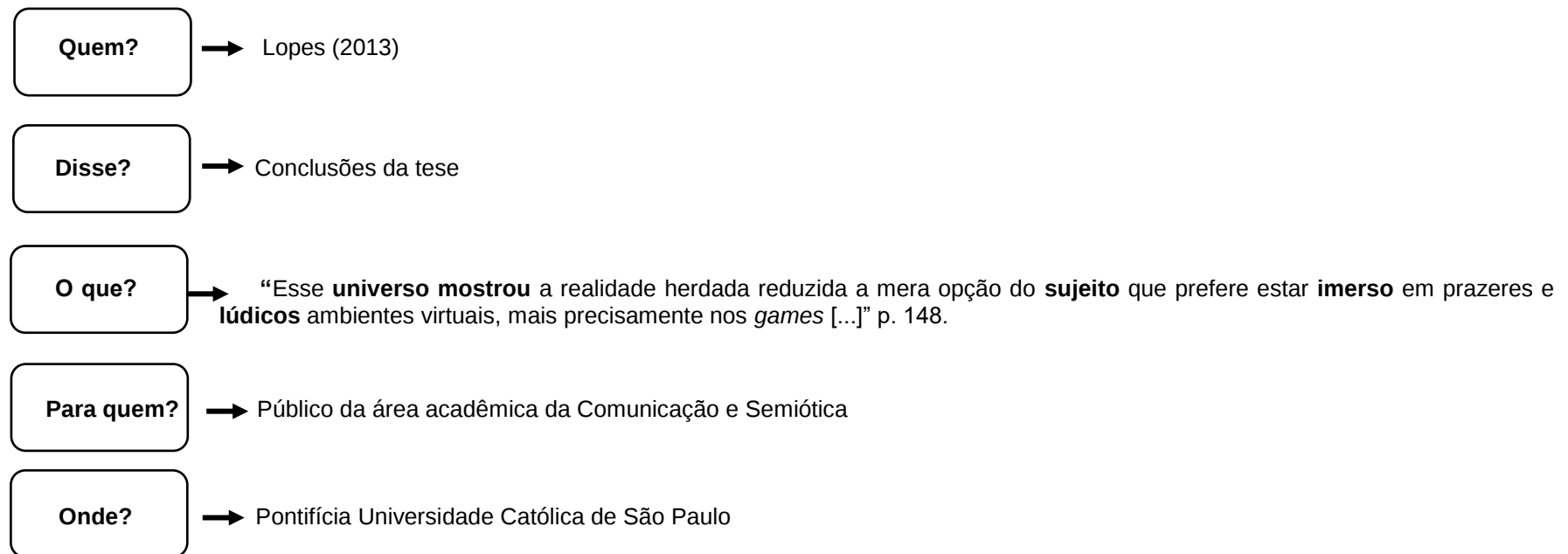
COMUNICAÇÃO, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO SOCIAL

Universidade Católica de Brasília, Brasília (DF), 12 e 13 de junho de 2024

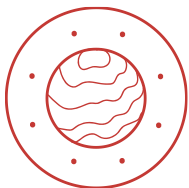
3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A seguir do Quadro 01 ao Quadro 10 com os resultados encontrados ao realizar a Análise do Discurso nas teses e dissertações que englobam o lúdico e a imersão.

Quadro 01- Quadro das formações imaginárias do sujeito na Análise do Discurso analisando teses e dissertações que continham o lúdico em conjunto com a imersão.



Fonte: Elaboração pela autora (2024) baseada em Orlandi (2009) (2005).

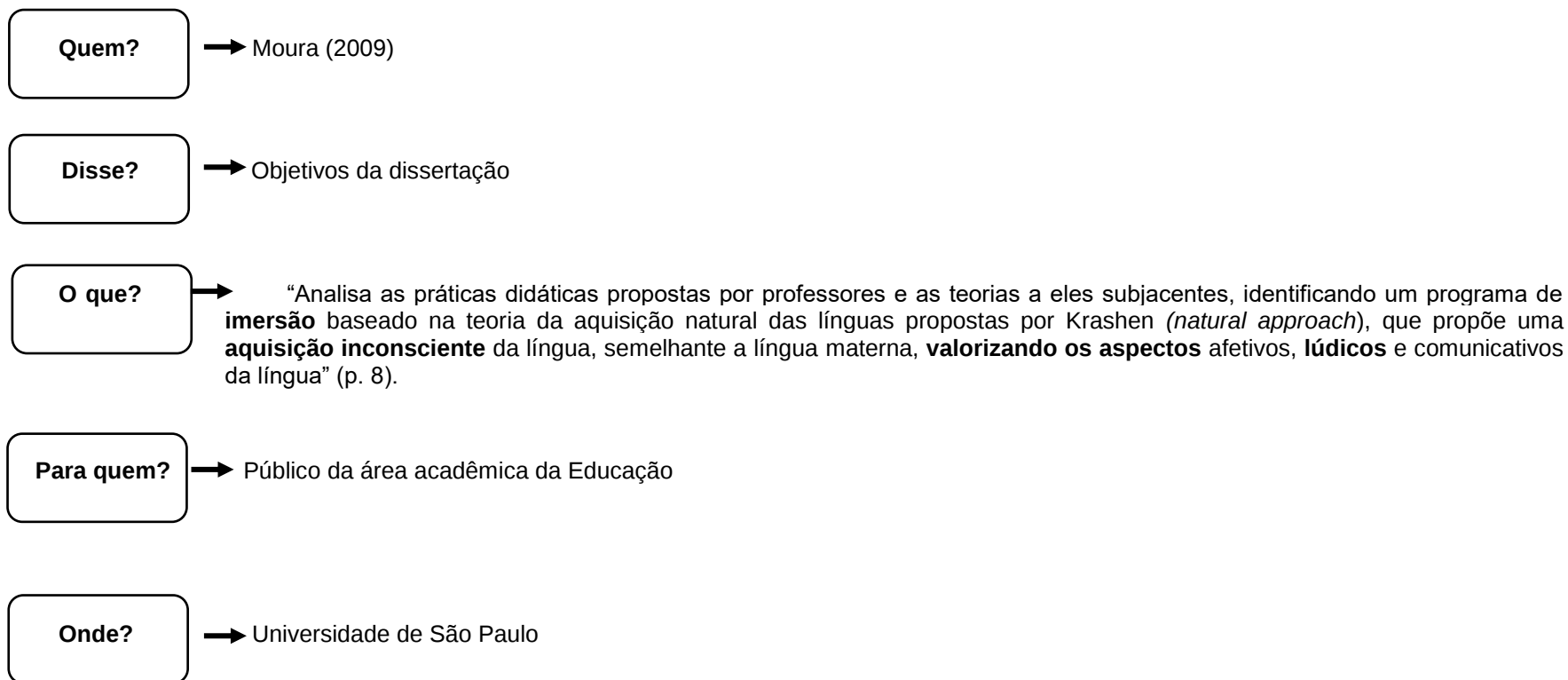


VIII COLÓQUIO INTERPROGRAMAS

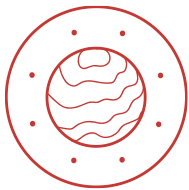
COMUNICAÇÃO, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO SOCIAL

Universidade Católica de Brasília, Brasília (DF), 12 e 13 de junho de 2024

Quadro 02- Quadro das formações imaginárias do sujeito na Análise do Discurso analisando teses e dissertações que continham o lúdico em conjunto com a imersão.



Fonte: Elaboração pela autora (2024) baseada em Orlandi (2009) (2005).



VIII COLÓQUIO INTERPROGRAMAS

COMUNICAÇÃO, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO SOCIAL

Universidade Católica de Brasília, Brasília (DF), 12 e 13 de junho de 2024

Quadro 03- Quadro das formações imaginárias do sujeito na Análise do Discurso analisando teses e dissertações que continham o lúdico em conjunto com a imersão.

Quem?

→ Silva (2009)

Disse?

→ Conclusões da tese

O que?

→ “Em segundo lugar, o drama interativo **retrata** bem a fusão de **imersão** e interatividade **na criação** de uma produção narrativa e **lúdica**” (p. 244).

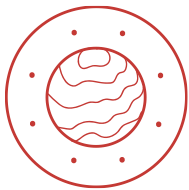
Para quem?

→ Público da área acadêmica da Comunicação

Onde?

→ Universidade Federal Fluminense

Fonte: Elaboração pela autora (2024) baseada em Orlandi (2009) (2005).



VIII COLÓQUIO INTERPROGRAMAS

COMUNICAÇÃO, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO SOCIAL

Universidade Católica de Brasília, Brasília (DF), 12 e 13 de junho de 2024

Quadro 04- Quadro das formações imaginárias do sujeito na Análise do Discurso analisando teses e dissertações que continham o lúdico em conjunto com a imersão.

Quem?

→ Mesquista Júnior (2012)

Disse?

→ Considerações finais da dissertação

O que?

→ “Mas as **possibilidades** das **experiências lúdicas** são diversas, e cada vez mais a noção de **imersão** se complexifica” (p. 118).

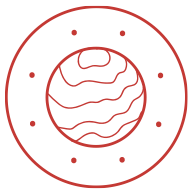
Para quem?

→ Público da área acadêmica da Imagem e Som

Onde?

→ Universidade Federal de São Carlos

Fonte: Elaboração pela autora (2024) baseada em Orlandi (2009) (2005).



VIII COLÓQUIO INTERPROGRAMAS

COMUNICAÇÃO, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO SOCIAL

Universidade Católica de Brasília, Brasília (DF), 12 e 13 de junho de 2024

Quadro 05- Quadro das formações imaginárias do sujeito na Análise do Discurso analisando teses e dissertações que continham o lúdico em conjunto com a imersão

Quem?

→ Dellagiustina (2006)

Disse?

→ Metodologia da dissertação

O que?

→ “Foram levantados os fatores que contribuem para o meio hipermidiático como ambiente digital, as narrativas e os **aspectos lúdicos**. Esses fatores **foram analisados** com base em quatro **jogos** pré-determinados pela pesquisadora como vista a identificar os fatores como presença ou não de um link, enredo, roteiro, interatividade, não lineariedade, **imersão**, agência, transformação, personagens, temporalidade, espacialidade, criatividade e atração” (p.11).

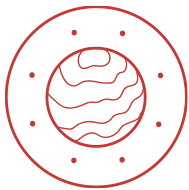
Para quem?

→ Público da área acadêmica de Ciências e Linguagens

Onde?

→ Universidade do Sul de Santa Catarina

Fonte: Elaboração pela autora (2024) baseada em Orlandi (2009) (2005).



VIII COLÓQUIO INTERPROGRAMAS

COMUNICAÇÃO, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO SOCIAL

Universidade Católica de Brasília, Brasília (DF), 12 e 13 de junho de 2024

Quadro 06- Quadro das formações imaginárias do sujeito na Análise do Discurso analisando teses e dissertações que continham o lúdico em conjunto com a imersão

Quem?

→ Romero (2007)

Disse?

→ Metodologia da dissertação

O que?

→ “Nesse endereço pode-se utilizar, via Internet, muitos **jogos e softwares projetados** nesse Instituto pelo corpo de pesquisadores, para faixas etárias específicas. Esse é um local que permite a **imersão** da comunidade escolar na chamada **cibercultura mundial** e, sendo assim, há de se mensurar a possibilidade de utilização dos **jogos** ali disponíveis como instrumentos didáticos” (p.90-91).

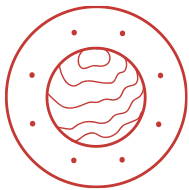
Para quem?

→ Público da área acadêmica de Ciências e Ensino de Matemática

Onde?

→ Universidade Estadual de Maringá

Fonte: Elaboração pela autora (2024) baseada em Orlandi (2009) (2005).



VIII COLÓQUIO INTERPROGRAMAS

COMUNICAÇÃO, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO SOCIAL

Universidade Católica de Brasília, Brasília (DF), 12 e 13 de junho de 2024

Quadro 07- Quadro das formações imaginárias do sujeito na Análise do Discurso analisando teses e dissertações que continham o lúdico em conjunto com a imersão

Quem?

→ Ferreira (2007)

Disse?

→ Resultados e discussão da dissertação

O que?

→ “Ele deverá, por si só, **explorar** ao máximo **aquele ambiente**, interagir com os objetos ali dispostos para encontrar uma solução para a sua situação. A **movimentação**, neste caso, serve a dois propósitos: ao avanço da narrativa e ao **caráter lúdico e imersivo do jogo**” (p. 123).

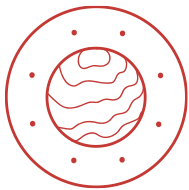
Para quem?

→ Público da área acadêmica de Comunicação e Cultura

Onde?

→ Universidade Federal do Rio de Janeiro

Fonte: Elaboração pela autora (2024) baseada em Orlandi (2009) (2005).



VIII COLÓQUIO INTERPROGRAMAS

COMUNICAÇÃO, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO SOCIAL

Universidade Católica de Brasília, Brasília (DF), 12 e 13 de junho de 2024

Quadro 08- Quadro das formações imaginárias do sujeito na Análise do Discurso analisando teses e dissertações que continham o lúdico em conjunto com a imersão

Quem?

→ Canato (2010)

Disse?

→ Resultados e discussão da dissertação

O que?

→ “O site de *Passatempotraz* traz à tona a lógica de **imersão** de um site **lúdico** porque, após a passagem pela página inicial, sua navegação principal se dá pelo **controle de um boneco pelo sujeito- enunciatário**, feito pelo teclado – o que muda, consideravelmente, a maneira de **interagir** com o site” (p.50).

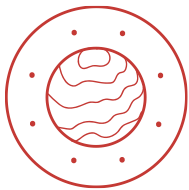
Para quem?

→ Público da área acadêmica de Comunicação e Semiótica

Onde?

→ Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

• Fonte: Elaboração pela autora (2024) baseada em Orlandi (2009) (2005).



VIII COLÓQUIO INTERPROGRAMAS

COMUNICAÇÃO, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO SOCIAL

Universidade Católica de Brasília, Brasília (DF), 12 e 13 de junho de 2024

Quadro 09- Quadro das formações imaginárias do sujeito na Análise do Discurso analisando teses e dissertações que continham o lúdico em conjunto com a imersão

Quem?

→ Fernandes (2011)

Disse?

→ Resultados e discussão da dissertação

O que?

→ “Conforme já assinalado pelas próprias crianças durante a entrevista inicial, ao serem questionadas sobre o que mais **gostariam** de fazer enquanto estivessem internadas em UTI, a possibilidade de **brincar** emergia como atividade mais desejada. A hora do **conto**, portanto, poderia representar para elas tal possibilidade de **imersão na ludicidade**”(p. 187).

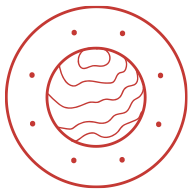
Para quem?

→ Público da área acadêmica de Psicologia

Onde?

→ Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Fonte: Elaboração pela autora (2024) baseada em Orlandi (2009) (2005).



VIII COLÓQUIO INTERPROGRAMAS

COMUNICAÇÃO, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO SOCIAL

Universidade Católica de Brasília, Brasília (DF), 12 e 13 de junho de 2024

Quadro 10- Quadro das formações imaginárias do sujeito na Análise do Discurso analisando teses e dissertações que continham o lúdico em conjunto com a imersão

Quem?

→ Ferreira (2009)

Disse?

→ Considerações finais da dissertação

O que?

→ “Essas inserções comprovam que, em **atividades** como essa, a **criatividade** e a **espontaneidade** podem ser despertadas a partir do momento em que as crianças são **imersas** em **contextos** propícios ao **envolvimento** com o **lúdico**” (p. 82).

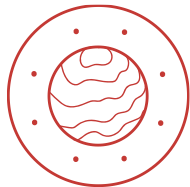
Para quem?

→ Público da área acadêmica de Linguística

Onde?

→ Universidade Federal do Ceará

Fonte: Elaboração pela autora (2024) baseada em Orlandi (2009) (2005).



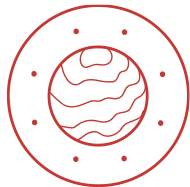
A partir da realização da Análise do Discurso podemos traçar considerações averiguando as formações imaginárias do sujeito na Análise do Discurso mediante as teses e dissertações que possuem o lúdico e a imersão por meio das variáveis apresentadas nos dispositivos “Quem?”, “Disse?”, “O que?”, “Para quem?” e “Quando?” com base em Orlandi (2009) (2005).

Ao relatar sobre o contexto do lúdico e da imersão nas teses e dissertações percebemos que os dez pesquisadores realizaram entre os anos de 2006 e 2013 pesquisas perpassando a imersão e o lúdico. Entretanto, no ano de 2009 foram confeccionadas uma tese e duas dissertações. Essa proximidade cronológica pode ter sido em decorrência de algum acontecimento na sociedade envolvendo o lúdico e a imersão, visto que, são trabalhos de áreas e locais distintos. Analisando essa ponderação, argumenta-se que o discurso não dito gera conclusões para a compreensão da circunstância observada em decorrência de relacionar-se com o simbólico (ORLANDI, 2005).

Aponta-se que estes pesquisadores, pertencentes ao mestrado e ao doutorado, argumentam em distantes partes das suas pesquisas (metodologia, objetivos, resultados e discussão, considerações finais) sobre o lúdico e perpassando a imersão. Na conclusão de tais estudos, o trabalho final é apresentado a um público de áreas da ciência e linguagens; linguística, psicologia; imagem e som; comunicação; educação; comunicação e cultura; comunicação e semiótica; ciências e ensino de matemática em universidades públicas (federais e estaduais) e particulares da região sudeste, sul e nordeste do país.

Dialogando com Orlandi (2005) (2009) e Pêcheux (1995), de maneira a refletir sobre o resultado do parágrafo anterior, é percebido que o sentido existente nos discursos se constitui pelas localizações socio-históricas particulares de cada material analisado.

Outro ponto percebido é que os autores, no momento em que efetuam o seu ofício de pesquisador, influenciam sobre a construção de saberes sobre imersão e o lúdico quando abordam esses dois elementos na metodologia, objetivos, resultados e discussão, considerações finais da dissertação e nas conclusões das teses.



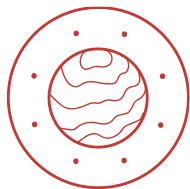
Assim, contendo como base os pressupostos de Orlandi (2009), verifica-se a existência do primeiro elemento de poder neste processo de formulação dos sentidos, sendo, os estudantes realizando a escrita das teses e das dissertações inserindo a temática do lúdico e da imersão em junção com o segundo elemento de poder que são a metodologia, os objetivos, os resultados e discussão, as considerações finais e as conclusões dos trabalhos.

Quando o fato afirmado no parágrafo anterior acontece, existe a produção de um discurso único para cada pesquisador que possibilita legitimar o uso da imersão e do lúdico em suas pesquisas e perpetuar a continuação de trabalhos que detenham a existência do lúdico e da imersão. Este discurso único também é um fator de produção de sentidos (ORLANDI, 2009). Assim, há produção de sentidos dos próprios pesquisadores quando indagados por outros pesquisadores sobre a existência do lúdico e da imersão em suas pesquisas. É algo que afirma a significância da realização de teses e dissertações contendo o lúdico e a imersão possibilitando perspectivas futuras, perante a Análise do Discurso, da produção de teses e dissertações.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Analisar as teses e dissertações que abordam o lúdico e a imersão com a perspectiva da Análise do Discurso possibilita refletir que esse é um processo significativo mediante apresentar a formulação e circulação de sentidos, a partir das formações do imaginário do sujeito quando se analisa teses e dissertações que perpassam o lúdico e a imersão. Assim, aposta-se que o objetivo da presente pesquisa foi realizado.

Com base na indagação de como se constituem, na perspectiva da Análise do Discurso, as teses e dissertações que permeiam o lúdico destacando a imersão, pode-se traçar uma resposta. São constituídas com a existência de pesquisadores distintos abrangendo em diferentes etapas das suas pesquisas o lúdico e a imersão para públicos de distintas áreas das ciências em instituições de ensino superior brasileiras.



Em virtude das constatações apresentadas, é pertinente que pesquisas continuem a ser desenvolvidas com o lúdico e com a imersão para a continuação de uma produção do saber acadêmico, visto que, são temáticas que dialogam mediante a existência de teses e dissertações que englobam as duas temáticas.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Luciana Leão. Michel Pêcheux e a teoria da análise de discurso: desdobramentos importantes para a compreensão de uma tipologia discursiva. **Linguagem- Estudos e Pesquisa**, Catalão, v. 15, n. 1, p. 171-182, jan./jun. 2011.

Disponível em: < <https://periodicos.ufcat.edu.br/lep/article/view/32465/17293> >. Acesso em 15 mai. 2024.

CANATO, Bruno Gonçalves. **A marca e o elemento lúdico**: uma análise de sites para o público infantil. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2010. Disponível em: <

http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=157857 >. Acesso em 15 mai. 2024.

CLARK, Otávio Augusto Camará.; CASTRO, Ademar Araújo. A pesquisa. **Pesquisa Odontológica Brasileira**. v. 17, p. 67-69, mai. 2003. Disponível em:

<<https://www.scielo.br/j/pob/a/Y7Zwy8rNNVf6TS6Sv78v6SN/abstract/?lang=pt>>. Acesso em 15 mai. 2024.

DELLAGUISTINA, Caria. **Uma viagem ao mundo dos games**: análise das narrativas dos jogos. Dissertação (Mestrado em Ciências da Linguagem) - Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem, Universidade do Sul de Santa Catarina, Tubarão, 2006.

Disponível em: <<https://repositorio.animaeducacao.com.br/items/7fc65ba0-00f1-410a-b8ea-be5e791e12c3> >. Acesso em 15 mai. 2024.

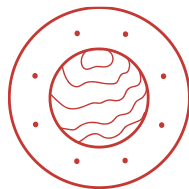
GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2019. 175 p.

FERNANDES, Ariane Cristiny da Silva. **Contando histórias de cuidado à infância em Unidade de Terapia Intensiva Pediátrica**. Dissertação (Mestrado em Psicologia) -

Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2011. Disponível em: < <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/17489> >. Acesso em 15 mai. 2024.

FERREIRA, Emmanoel Martins. **Games, imersão e interatividade**: novos paradigmas para uma comunicação lúdica. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007. Disponível em: <

https://www.pos.eco.ufrj.br/site/teses_dissertacoes_interna.php?dissertacao=10 >. Acesso em 15 mai. 2024.



FERREIRA, Elaine Cristina Forte. **O espetáculo vai começar... Estudo da oralidade através de improvisações teatrais**. Dissertação (Mestrado em Linguística) - Programa de Pós-Graduação em Linguística, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2009. Disponível em: < <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/3604> >. Acesso em 15 mai. 2024.

LOPES, Cláudio Ribeiro Monteiro. **Comunicação e percepção no ciberespaço**: um estudo sobre a experiência de imersão em ambientes lúdicos interativos. Dissertação (Mestrado em Ciências da Linguagem) - Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem, Universidade do Sul de Santa Catarina, Tubarão, 2006. Disponível em: < <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/4534> >. Acesso em 15 mai. 2024.

MAGALHÃES, Anderson Salvaterra, KOGAWA, João. **Pensadores da Análise do Discurso**: uma introdução. Jundiaí: Paco Editorial, 2019. 240 p.

MASSAROLO, João.; MESQUITA, Dário. Imersão em realidades ficcionais. **Revista Contracampo**, Niterói: Contracampo, v.29, n. 1, p. 46-64, abr. 2014. Disponível em: <<https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/17517>>. Acesso em 15 mai. 2024.

MESQUITA JÚNIOR, Dário de Souza. **The Lost Experience**: estratégias de imersão em jogos de realidade alternada. Dissertação (Mestrado em Imagem e Som) - Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2012. Disponível em: < <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/5599?show=full> >. Acesso em 15 mai. 2024.

MINAYO, María Cecília de Souza. (org.). **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. 26. ed. Petrópolis: Vozes, 2007. 108 p.

MOURA, Selma de Assis. **Com quantas línguas se faz um país?** Concepções e práticas de ensino em uma sala de aula na educação bilíngue. Dissertação. (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009. Disponível em: < <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-06062009-162434/pt-br.php> >. Acesso em 15 mai. 2024.

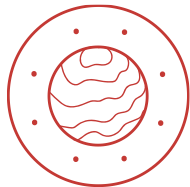
OLIVEIRA, Célia Zeri.; CAMPOS, Jailma Bulhões.; OLIVEIRA, Márcia Andréa. A Análise do Discurso: uma abordagem teórico-metodológica em pesquisa de formação docente. **Revista Momento – diálogos em educação**, Rio Grande, v.31, n.03, p. 41-67, set./dez., 2022. Disponível em: <<https://periodicos.furg.br/momento/article/view/14053>>. Acesso em 15 mai. 2024.

ORLANDI, Eni Pucinelli. **A linguagem e seu funcionamento**: as formas do discurso. 4 ed. Campinas: Pontes, 2009. 38 p.

_____. **Análise de discurso**: princípios e procedimentos. Campinas: Pontes, 2005. 100 p.

PÊCHEUX, Michel. **Semântica e Discurso**: uma crítica a afirmação do óbvio. Tradução de Eni Orlandi et al. Campinas: Edunicamp, 1995. 317 p.

POLLETO, Raquel Conte. A ludicidade da criança e sua relação com o contexto familiar. **Psicologia em Estudo**, Maringá, v.10, n. 1, p. 67-75, jan./abr. 2005. Disponível em:



<<https://www.scielo.br/j/pe/a/CLKS3Mqck77dqhn5cRZj7Rm/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em 15 mai. 2024.

ROMERO, Sandra Aparecida. **Contribuições dos jogos eletrônicos na construção da linguagem algébrica**. Dissertação (Mestrado em Educação para Ciência e o Ensino de Matemática) - Programa de Pós-Graduação em Educação para Ciência e o Ensino de Matemática, Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2007. Disponível em: <<http://repositorio.uem.br:8080/jspui/handle/1/4434>>. Acesso em 15 mai. 2024.

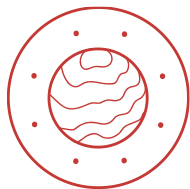
SILVA, Fernanda de Souza Lima da Costa. **Drama interativo**: a performance da narrativa no meio digital. Tese. (Doutorado em Comunicação) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2009. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=157857>. Acesso em 15 mai. 2024.

Considerations at speech analysis perspective about immersion and ludic in theses and dissertations

ABSTRACT

The theme of the work is immersion and ludic in theses and dissertations in the perspective of Discourse Analysis. The overall objective of the article was to analyze, with the perspective of Discourse Analysis, theses and dissertations about ludic and immersion. The specific objectives are report about the context of ludic and immersion in theses and dissertations; do Discourse Analysis with the theses and dissertations that encompass ludic and immersion; examine the future perspectives, towards Discourse Analysis, the production of theses and dissertations about ludic and immersion. The methodology performed with the approach of research qualitative through of descriptive research in bibliographical research containing theses and dissertations of the Bank of Theses and Dissertations Coordination from CAPES. They were analyzed ten works that addressed about ludic and immersion with data treated by categories and formations of imagination of the subject in the discourse of Discourse Analysis. The results point the existence of the ludic and immersion in theses and dissertations through the variables discovered with the devices "Who?", "Said?", "What?", "For whom?" "Where?". There is a concentration of research from 2006 and 2013 in different areas of science and completed at different institutions. The ludic and the immersion are found in the methodology, objectives, results and discussions and considerations finals. In the analysis of materials points out the significance of ludic together with immersion and existence of these themes in theses and dissertations.

Keywords: Discursive. Immersive. Ludic.

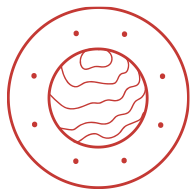


Consideraciones en perspectiva del análisis del discurso acerca de la inmersión y juego en tesis y disertaciones

RESUMEN

La temática de la obra es la inmersión y lúdico en tesis y disertaciones en perspectiva del Análisis del Discurso. El objetivo del artículo fue analizar, con la perspectiva del Análisis del Discurso, las tesis y disertaciones que abordaron sobre el lúdico y inmersión. Los objetivos específicos son informe sobre el contexto de lúdico y inmersión en tesis y disertaciones; realizar Análisis del Discurso con las tesis y disertaciones que engloban el lúdico y inmersión; examinar las perspectivas futuras, hacia la Análisis del Discurso, la producción de tesis y disertaciones que abarcan el lúdico y inmersión. La metodología realizada con el enfoque de una investigación cualitativa a través de una investigación descriptiva en una investigación bibliográfica contiene tesis y disertaciones del Banco de Tesis y Disertaciones de la CAPES. Fueron analizados diez trabajos que discutirán el lúdico e inmersión con datos tratados por las categorías y formaciones imaginarias del sujeto en el discurso del Análisis del Discurso. Los resultados indican la existencia del lúdico e inmersión en tesis y disertaciones a través de las variables descubiertas con los dispositivos “¿Quién?”, “¿Dijo?”, “¿Qué?”, “¿Para quién?” y “¿Cuándo?”. Hay una concentración de las investigaciones entre 2006 y 2013 sobre diferentes áreas de la ciencia y completados en diferentes instituciones. Lúdico e inmersión se encuentran en la metodología, objetivos, resultados y discusiones y consideraciones finales. En el análisis de los materiales, se destaca la importancia del lúdico en conjunto con la inmersión, verificando la existencia dichos temas en tesis y disertaciones.

Palabras clave: Discursivo. Inmersivo. Lúdico.



VIII COLÓQUIO INTERPROGRAMAS

COMUNICAÇÃO, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO SOCIAL

Universidade Católica de Brasília, Brasília (DF), 12 e 13 de junho de 2024

18

Universidade Católica de Brasília

Mestrado Profissional Inovação em Comunicação e Economia Criativa