



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU
Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

VICTORIA ZANATA MATIAS

META-ARENA: AMBIENTE PARA DIVERSÃO DIGITAL



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU
Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

VICTORIA ZANATA MATIAS

META-ARENA: AMBIENTE PARA DIVERSÃO DIGITAL

Trabalho Final de Graduação (TFG)
apresentado ao curso de Arquitetura e
Urbanismo das Faculdades Integradas de
Bauru, como parte dos requisitos para
obtenção do título de Bacharel em Arquitetura
e Urbanismo.

Orientador(a): Me. Wilton Dias da Silva



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU

Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

Dedico este trabalho à minha mãe, que já se foi, mas continua sendo minha inesgotável fonte de força e inspiração na vida. Sei que de onde estiver, está olhando e torcendo por mim a cada passo.

BAURU
2023



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU

Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente aos meus familiares, meu pai Alexandre, meu irmão Victor Hugo e minha cunhada Vanessa, que sempre estiveram ao meu lado me apoiando ao longo de toda a minha trajetória. Agradeço as minhas gatas Nidalee e Pandora, por toda a companhia que me fizeram e por todas as horas que me pediram carinho, o que me acalmou durante o processo.

Agradeço ao professor Wilton Dias, por ter sido meu orientador e ter desempenhado tal função com dedicação e amizade. Agradeço aos professores do curso de Arquitetura e Urbanismo da FIB, que me forneceram todas as bases necessárias para a realização deste trabalho.

Agradeço aos meus colegas de curso, com quem convivi intensamente durante os últimos anos, pelo companheirismo, pelas conversas divertidas e pela troca de experiências que me permitiram crescer não só como pessoa, mas também como profissional.

E agradeço aos meus amigos da vida, com os quais já passei horas online jogando, obrigada por todas as gameplays e pelas incontáveis risadas que sempre me proporcionaram.



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU
Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

“A vida é feita de escolhas. A escolha que você faz, faz você”

(Von Paumgarten)



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU

Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01 – Projetos correlatos	9
FIGURA 02 – Localização do terreno de implantação	10
FIGURA 03 – Uso e ocupação do solo.....	10
FIGURA 04 – Sentido das ruas	11
FIGURA 05 – Cobertura e implantação geral.....	12
FIGURA 06 – Estacionamento subsolo	13
FIGURA 07 – Térreo	13
FIGURA 08 – Praça de alimentação	14
FIGURA 09 – Fliperama	14
FIGURA 10 – Primeiro pavimento.....	14
FIGURA 11 – Realidade virtual.....	14
FIGURA 12 – Computadores e consoles	14
FIGURA 13 – Segundo pavimento.....	15
FIGURA 14 – Expositores	15
FIGURA 15 – Stand de eventos.....	15
FIGURA 16 – Terceiro pavimento	15
FIGURA 17 – Área administrativa	16
FIGURA 18 – Refeitório.....	16
FIGURA 19 – Parque temático	16
FIGURA 20 – Parque temático 2	16
FIGURA 21 – Perspectiva entrada principal	16



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU

Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	2
2. MATERIAIS E MÉTODOS.....	3
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	3
3.1 <i>Industria dos jogos eletrônicos</i>	3
3.2 <i>Jogos eletrônicos na educação</i>	5
3.3 <i>Os espaços para jogos eletrônicos a partir da cultura pop</i>	6
3.4 <i>Ambientes para entretenimento eletrônicos</i>	7
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	8
4.1 <i>Projetos correlatos</i>	8
4.2 <i>Localização da área projetual</i>	10
4.3 <i>Meta-Arena: projeto, conceito e partido</i>	11
4.3.1 <i>Partido arquitetônico</i>	11
4.3.2 <i>O projeto</i>	12
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	17
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	17

META-ARENA: AMBIENTE PARA DIVERSÃO DIGITAL

META-ARENA: ENVIRONMENT FOR DIGITAL FUN

Victoria Zanata Matias¹
Me. Wilton Dias da Silva²

Resumo

Os jogos têm ganhado muito espaço no meio da cultura ao longo das décadas e o entretenimento está ligado diretamente a ele. Com isso em mente, foi desenvolvido um projeto relacionado ao entretenimento por meio de jogos eletrônicos, e para isso foi necessário compreender de onde veio o jogo, sua história, como incentivá-lo e como combiná-lo com o entretenimento para fornecer experiências vividas para lazer, diversão e educação. Diante disso, foi desenvolvido um projeto arquitetônico de Trabalho Final de Graduação – TFG do curso de Arquitetura e Urbanismo das Faculdades Integradas de Bauru (FIB), que teve como tema um centro cultural de entretenimento, oferecendo experiências únicas para jogadores, que trazem a sensação de nostalgia e afetividade despertadas, com os mais atuais arcades e jogos, como os de realidade virtual, que proporcionam um vislumbre do futuro. Espera-se que este trabalho promova os jogos eletrônicos, a socialização e a esperança para o enriquecimento de espaços para entretenimento de qualidade na cidade de Bauru, atraindo a atenção de um público maior para a diversão online.

Palavras-chave: jogos eletrônicos, entretenimento, experiência, socialização.

Abstract

Games have been gaining a lot of space in the middle of culture over the decades and entertainment is directly linked to it. With that in mind, in order to develop a project related to entertainment through electronic games, it was necessary to understand where the game came from, its history, to encourage and how, combined with entertainment, it can provide lived experiences for leisure, fun and education. In view of this, the objective was to develop a project designed for the Final Graduation Work - TFG of the Architecture and Urbanism course of Faculdades Integradas de Bauru (FIB), which had as its theme a cultural entertainment center, offering unique experiences for players, which bring the feeling of nostalgia and affectivity surfaced, with the most current arcades and games such as virtual reality, which provided a glimpse of the future. This work is expected to promote electronic games, socialization and hope for the enrichment of spaces for quality entertainment in the city of Bauru, attracting the attention of a larger audience to online fun.

Keywords: electronic games, entertainment, experience, socialization.

¹ Faculdades Integradas de Bauru 1, victoriazmatias@gmail.com

² Faculdades Integradas de Bauru 2, arg.wiltondias@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Desde a década de 1950, os jogos eletrônicos têm evoluído significativamente, saindo de simples jogos em telas monocromáticas para os gráficos de alta definição e jogabilidade complexa que vemos hoje. Com o avanço da tecnologia, os jogos eletrônicos deixaram de ser apenas uma forma de entretenimento para se tornarem uma indústria bilionária, com fãs em todo o mundo.

“Hoje a indústria de games fatura em média cerca de US\$ 81,5 bilhões de dólares em todo o mundo, é um número muito expressivo se comparado com as maiores indústrias do mundo.” (CASTILHO, 2015, p.12)

Com essa evolução, surgiram também espaços de entretenimento voltados para os *games*, como *lan houses*³, espaços com *consoles*⁴ e *arcades*⁵. Esses locais oferecem uma experiência única, onde os jogadores podem interagir com outras pessoas e desfrutar de jogos em um ambiente social. De acordo com Passos (2012), esses espaços também são importantes para o desenvolvimento da indústria de jogos, já que fornecem um *feedback* valioso para os desenvolvedores sobre os desejos e comportamentos de seus jogadores.

Além disso, os jogos eletrônicos têm uma relação intrínseca com a cultura pop, influenciando e sendo influenciados por ela. Soares (2014) entende que a compreensão dessa relação é fundamental para entender o papel dos jogos eletrônicos na sociedade contemporânea e em como a cultura pop pode ser moldada e expandida por meio desse meio de entretenimento popular.

Garcia (2020) diz que o Cine Bauru, por exemplo, teve uma história marcante na cidade. Inaugurado em 1938 na Rua 1º de Agosto, tornou-se um dos maiores e mais modernos cinemas do interior paulista, com capacidade para 1.600 pessoas. Mais tarde, um segundo cinema, o Cine Bauru 2, foi inaugurado na Rua Treze de Maio em 1980, alcançando grande sucesso. Sob a direção de Chico Wincler, o Cine Bauru 2 ficou conhecido por suas semanas temáticas, exibindo filmes de diferentes gêneros, e realizou eventos memoráveis, como a pré-estreia do filme "Mad Max 2" em 1982, atraindo uma multidão e realizando sessões ininterruptas durante a noite. Em 2008, após 60 anos desde a abertura do primeiro cinema, o Cine Bauru encerrou suas atividades, deixando um legado de memórias para os frequentadores.

³ Estabelecimentos que ofertam a locação de uso e acesso a programas e jogos de computador, interligados, ou não, em rede local ou conectados à rede mundial de computadores (internet) e seus correlatos.

⁴ Dispositivos eletrônicos dedicados à reprodução de jogos, projetados para serem conectados a uma televisão.

⁵ Originalmente, os *arcades* eram estabelecimentos comerciais que abrigavam máquinas de fliperama e outros tipos de jogos eletrônicos.

Nesse contexto, este trabalho teve como objetivo elaborar um projeto arquitetônico, concebendo a ideia de um centro de entretenimento, o Meta Arena na cidade de Bauru/SP, localizado no terreno do antigo Cine Bauru, abordando a evolução dos jogos eletrônicos através de salas de entretenimento, além de proporcionar experiências que estimulem a socialização das pessoas oferecendo temáticas diferentes, como os *arcades*, *consoles* e realidade virtual.

Com a elaboração deste projeto, pretendeu-se criar um centro cultural na cidade voltado para a interação por meio dos jogos eletrônicos. O conceito do projeto é proporcionar uma experiência emocionalmente satisfatória e nostálgica, ao mesmo tempo em que se oferece novas oportunidades de jogar, além de criar um centro de entretenimento para pessoas de diversas faixas etárias interagirem.

2. MATERIAIS E MÉTODOS

Para o desenvolvimento desta pesquisa foi utilizado o método científico aplicado, uma vez que a mesma buscou solucionar um problema, ou seja, criar um projeto diferenciado voltado para área do entretenimento de jogos.

Para tanto foram usados levantamentos bibliográficos em bases de dados como *Google* acadêmico para obter artigos, além de pesquisas através de livros e sites para a compreensão do tema e estruturação do artigo.

Foram realizadas vistorias no local de implantação do projeto para compreensão do entorno, registros fotográficos, declividade topográfica. Também foram gerados mapas temáticos para compreensão do uso e ocupação do solo através do *Google Maps* e *Street View*.

Ao final, o projeto será desenvolvido com recursos de software específicos utilizados na área de arquitetura e engenharia, como *AutoCad*, *SketchUp* e *Enscape*.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1 Indústria de jogos eletrônicos

Ao longo das décadas foram criados muito jogos e formas de jogar, entretanto primeiro jogo da história surgiu em 1958, criado pelo físico Willy Higinbotham, conhecido como *Tennis for Two* e jogado por meio de um osciloscópio, aparelho que mede sinais elétricos através de gráficos (BARBOZA; SILVA, 2014).

Kishimoto (2004) destaca que no ano de 1961, um estudante do MIT (*Massachusetts Institute of Technology*), programou o primeiro jogo eletrônico interativo, o *Spacewar*. Nele é necessário controlar uma espaçonave durante uma batalha no espaço e enfrentar outras naves inimigas. Com o sucesso do jogo, o engenheiro Ralph Baer em 1966, desenvolveu uma

máquina que possibilitava a execução de jogos em televisores, o que deu origem ao primeiro console, o *Magnavox Odyssey* ou *Odyssey 100* (COMAN; MEIRA, 2018).

Segundo Barboza e Silva (2014), Nolan Bushnell, engenheiro da Universidade de Utah, contribuiu para o avanço dos jogos eletrônicos. E em 1970, Bushnell desenvolveu uma versão nova do *Spacewar*, que iria funcionar em uma máquina que recebeu o nome de *Computer Space*, conhecida como o primeiro fliperama da história (COMAN; MEIRA, 2018).

Kishimoto (2004) diz que, em 1972 Bushnell abriu sua própria empresa, especializada no desenvolvimento de jogos para fliperamas, onde surgiu a *Atari*, famosa pelo jogo Pong.

Na década de 80, os fliperamas alcançaram o ápice de sua popularidade, sendo que Shigeru Miyamoto, produtor de jogos na Nintendo⁶, em 1981 lançou o *Donkey Kong*, jogo este em que o herói chamado Jumpman, precisava salvar sua namorada das garras de um gorila. Nos Estados Unidos, o personagem Jumpman foi renomeado como Mário, porque os funcionários da Nintendo achavam que ele se parecia com Mario Segali, empresário que era dono do galpão usado pela empresa em Seattle (BATISTA, 2018). Kishimoto (2004) destaca que, foi a mesma época em que surgiram os primeiros videogames *8-bit*, e que foi criada a *On-Line Systems* empresa que foi uma das pioneiras no setor de jogos para computador.

No ano de 1991, o lançamento do *Capcom Street Fighter II* foi responsável por impulsionar e difundir o gênero de luta. O jogo adotou um modelo de animação por *sprites*, que cria o efeito de movimento nos personagens ou objetos (LIMA, 2022). Em 1992, a empresa Acclaim lançou o *Mortal Kombat*, jogo que incorporou a tecnologia de captura de movimento e digitalização (COMAN; MEIRA, 2018).

Já em 1993, a SEGA lançou o *Virtua Fighter*, jogo que foi uma inovação para época, pois utilizou uma técnica de animação baseada em objetos tridimensionais. Com a popularização dos recursos gráficos, os jogos 3D se tornaram amplamente adotados na produção de jogos (BATISTA, 2018).

Segundo Kishimoto (2004), no final dos anos 90 para os anos 2000, com o desenvolvimento tecnológico do setor foram lançados muitos consoles de jogos de 128 bits (*PlayStation 2*, *GameCube* e *Xbox*), mas atualmente o foco está em jogos *online*, onde milhares de pessoas jogam através da internet.

Com a introdução do computador pessoal, a indústria dos jogos eletrônicos evoluiu para uma nova etapa. Barboza e Silva (2014), destacam que os jogos que originalmente fo-

⁶ Nintendo é uma empresa japonesa de videogames e eletrônicos. Fundada em 1889 por Fusajiro Yamauchi, originalmente como uma fabricante de cartas de baralho, a Nintendo se tornou uma das empresas mais conhecidas e influentes da indústria de jogos eletrônicos.

ram desenvolvidos para *consoles* foram adaptados para serem jogados nos computadores e posteriormente foram criadas redes de distribuição como a *Nintendo Network*, a *PlayStation Network* (PSN), e a *Xbox Live*, para que jogadores pudessem adquirir os jogos pela internet. Em 2003 foi um marco na distribuição digital de jogos, com o lançamento do *site Steam* pela *Valve*, expandindo o conceito e oferecendo novas funcionalidades e serviços para desenvolvedores e usuários (FLEURY; NAKANO; CORDEIRO, 2014).

De acordo com Reis e Cavichioli (2008), os avanços tecnológicos especialmente na área dos computadores, permitiram que os jogos eletrônicos evoluíssem de forma significativa. Muitos deles considerados obras de arte, pela impressionante capacidade de processamento e geração de recursos gráficos, que permitem criar imagens cada vez mais realistas e atraentes para os jogadores.

3.2 Jogos eletrônicos na educação

Os jogos possuem a capacidade de prender a atenção e nos entreter, o que o torna muito útil para o aprendizado. Segundo Aranha (2006) as tecnologias abririam espaço para experiências de ensino diferentes, pois não é possível atribuir a extração do conhecimento somente através de livros, banco de dados ou softwares. Desse modo, é possível utilizar os *games* como uma ferramenta de ensino.

Segundo Savi e Ulbricht (2008), quando os jogos são usados no contexto educacional recebem diferentes nomes, como jogos educacionais, jogos de aprendizagem ou jogos sérios (*serious games*). Nesse sentido, eles precisam conter objetivos pedagógicos e sendo adaptáveis para atender às necessidades específicas dos alunos e ajudá-los a progredir de forma adequada na aprendizagem de novos conceitos (FLEURY; NAKANO; CORDEIRO, 2014).

Para Barboza e Silva (2014), utilizar tecnologias e jogos digitais como ferramentas no processo de ensino pode ser mais eficiente do que os métodos tradicionais, para construir conhecimento através de processos pedagógicos. Os recursos visuais, como gráficos, imagens e animações, podem ser muito úteis na representação de conceitos complexos das ciências e matemática. Essas mídias têm a capacidade de colocar o aluno em situações em que ele precisa tomar decisões e enfrentar desafios que aumentam gradualmente em dificuldade, aprendendo na tentativa e erro, incentiva o aluno a melhor maneira de resolver problemas (SAVI; ULBRICHT, 2008).

Os *games* como ferramenta para a educação é uma tendência que está mudando o ambiente acadêmico. Barboza e Silva (2014) destaca que essa mudança ocorre para alinhar a escola com o ambiente tecnológico em que os alunos estão inseridos, uma vez que o mundo atual é caracterizado por um aumento constante na velocidade da informação e uma dispo-

nibilidade cada vez maior através de dispositivos como *smartphones* e *tablets*. Para acompanhar as novas gerações de estudantes, o processo de aprendizagem precisa ser dinâmico e interativo.

3.3 Os espaços para jogos eletrônicos a partir da cultura pop

Os jogos eletrônicos têm sido influenciados pela cultura pop desde o seu início, uma vez que a palavra “pop” é uma abreviação de “popular” e se refere a produtos culturais que são direcionados para um grande público e produzidos dentro das indústrias da cultura, como televisão, cinema e música. Considerados populares porque são projetados para atender às necessidades e interesses do grande público (SOARES, 2014).

Um exemplo claro disso são os jogos baseados em filmes e programas de TV, como os jogos da série “*Harry Potter*”, “*Star Wars*”, “*Game of Thrones*”, entre outros. Esses jogos buscam reproduzir as histórias e os personagens dos filmes e programas de TV, oferecendo uma experiência interativa para os jogadores.

Os quadrinhos e mangás, também influenciaram a criação de muitos jogos eletrônicos. Inicialmente os quadrinhos eram focados em humor e por isso chamados de “*comics*” sendo que nas décadas de 1920 e 1930, surgiram diversos personagens famosos como Gato Félix, *Mickey Mouse*, Pato Donald, *Batman* e *Superman* (XAVIER, 2022). Eles têm sido populares por muitos anos e muitas vezes os jogos reproduzem os estilos e as histórias dessas séries.

Com o aumento do consumo de jogos eletrônicos ao longo dos anos, e sua popularidade constante fizeram com que os jogadores tivessem curiosidade sobre o universo em que se passava os games, seus personagens e suas histórias, o que fez com que as empresas trouxessem esse universo para a TV, por meio de séries e filmes. A *Riot Games* é um exemplo de empresa mundialmente conhecida por desenvolver o *League of Legends* (LoL), jogo online no estilo MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), e possui um dos maiores números de jogadores simultâneos por muitos anos desde o seu lançamento em 2009 (CARVALHO; OLIVEIRA, 2019).

Percebe-se também a integração das diferentes plataformas de consumo da cultura pop com o intercâmbio entre jogos, cinema, TV, livros entre outros em torno de uma mesma temática. Um exemplo disso é a série “*Arcane*” lançada em 2021, uma animação criada pela *Riot Games* em colaboração com a Netflix, que conta histórias ambientadas na região de Piltover, que faz parte do universo do jogo *League os Legends* (MESQUITA, 2022).

Do mesmo modo acontece com *The Last of Us*, que foi desenvolvido pela empresa *Naughty Dog* e lançado em 2013, cuja história se passa em 2033, vinte anos após uma

pandemia que transformou as pessoas em criaturas semelhantes a zumbis, e mostra a humanidade lutando para sobreviver nesse cenário pós-apocalíptico (IUAMA; POSTALI, 2020). A série que foi uma adaptação da HBO, aprofundou a história dos personagens já existentes, preencheu lacunas, ampliando o universo do jogo. Foi muito bem recebida pela crítica e pelo público, já que o final da primeira temporada foi visto por uma média de 8,2 milhões de espectadores (MARTINS, 2023).

Deste modo, a cultura pop tem sido uma fonte constante de inspiração para os desenvolvedores de jogos eletrônicos e vice-versa, e continuará a ser no futuro. Os jogos são uma forma de entretenimento que permite aos jogadores se envolverem com seus personagens e universos favoritos de uma forma única e interativa.

3.4 Ambientes para entretenimentos eletrônicos

As atividades criativas e prazerosas existem desde épocas primitivas, para Simonetti (2010) estão incluídas nessas atividades a fabricação de artefatos como peças em cerâmica, a música e a dança, além de brinquedos e atividades lúdicas e recreativas. Ainda menciona a presença de brinquedos em túmulos e ruínas de civilizações antigas, indicando que o jogo é um costume de várias sociedades há muito tempo.

Os ambientes de entretenimento são locais projetados para proporcionar experiências de lazer e diversão para as pessoas, oferecendo uma ampla variedade de atividades, como jogos, *shows*, esportes, cinemas, entre outros. Espaços esses que são importantes para o bem-estar psicológico e social de cada indivíduo.

“O lazer durante o tempo livre é uma oportunidade para descansar e aprender. Quando se dispõe de tempo adequado para o lazer, é possível experimentar melhorias na saúde física e mental.” (SIMONETTI, 2010, p.38)

Coan (2012) diz que, nessa era digital, a dependência do mundo virtual é considerada inevitável, pois muitas pessoas encontram facilidade e comodidade em fazer tarefas cotidianas através da internet em computadores e celulares, uma vez que para muitos, o importante é estar conectado “ligado” sempre ao bem de consumo mais moderno.

As pessoas são atraídas pela busca de satisfação em bens de consumo e pela simulação de uma realidade aperfeiçoada, que é oferecida pelo entretenimento. Filmes e *videogames* proporcionam emoção de forma segura, isso permitiu o crescimento da indústria, que é baseada no jogo e na brincadeira, que tem funções importantes na sociedade, como proporcionar lazer e diversão (KRUGER; MOSER, 2005).

De acordo com Silva (2007), a experiência com jogos cria vínculos diferentes dos observados em outras atividades de troca de informações. A interação estimula o uso da imaginação, planejamento e execução, ao contrário de situações passivas. Os jogos permitem atribuir valores antes desconsiderados, aproximando a realidade do jogador. Além de desenvolver e aperfeiçoar os processos, como a audição, visão, agilidade e diferenciação de formas e os mais variados tipos de sons.

Braga (2020), diz que as relações sociais estabelecidas durante momentos de diversão são potencialmente mais significativas do que o próprio jogo. Pesquisas anteriores já comprovaram que quando pais ou irmãos participam desses jogos, eles tendem a se envolver em conversas com as crianças e a negociar com elas, o que pode ter efeitos positivos no seu desenvolvimento social, cognitivo e linguístico.

Os ambientes para entretenimentos eletrônicos desempenham um papel importante ao proporcionar experiências imersivas, promover a interação social, estimular a criatividade e inovação, além de contribuir para a indústria e a economia local. Eles são espaços dedicados para as pessoas aproveitarem e explorarem o mundo do entretenimento eletrônico de maneiras emocionantes e envolventes.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES PARCIAIS

Para a implantação do projeto foi escolhida a cidade de Bauru, interior do Estado de São Paulo, a qual é referência para as cidades da região devido à sua localização geográfica, infraestrutura consolidada e economia diversificada. Embora o município seja bem desenvolvido percebe-se a carência de locais de entretenimento para a população, sendo que atualmente as grandes referências de lazer estão voltadas à gastronomia e turismo ambiental (zoológico e jardim botânico). A criação de um local destinado ao lazer e integrado à prática de jogos eletrônicos ampliará a oferta de ambientes de entretenimento para a cidade, assim como possibilitará a interação e socialização de seus usuários.

4.1 Projetos Correlatos

Para melhor compreensão e desenvolvimento do programa de necessidades e projetual foram realizadas as leituras de projetos correlatos, visando analisar construções análogas à proposta da criação do Meta-Arena. Os projetos correlatos foram cruciais para melhorar a compreensão histórica, aprimorar a criatividade, servindo como inspiração na relação do usuário ao local, e na definição das características do projeto, conforme indicado na figura 1.

Obra			
Nome da obra	FUNSPOT	MUSEU DO PONTAL	VIRTUAL REALITY PARK
Autor do projeto	Não identificado	Arquitetos Associados	DP Architects
Local da obra	Laconia – New Hampshire	Barra da Tijuca – Rio de Janeiro	Downtown Dubai - Dubai
Data projeto ou da construção	1964	2021	2018
Quais são as referências deste Caso que você vai utilizar no seu projeto?	Local de jogos de fliperama, onde as pessoas podem jogar e se entreter.	Desenho Paisagístico, interação da arquitetura com a paisagem.	Parque temático dedicado à realidade virtual.
Como será utilizada esta referência no seu trabalho?	O local utiliza do mesmo sistema onde as pessoas podem ir para jogar e se divertir.	Um desenho de paisagismo mais voltado ao prédio, fazendo uma junção com a vegetação de espécies locais que terá no entorno.	Ambientes temáticos e aperfeiçoados a experiência da realidade virtual.

Figura 1. Projetos correlatos (Produção autoral)

O *Funspot Family Entertainment Center* é um local de entretenimento que abriga uma das maiores coleções de jogos de fliperama do mundo, situado na vila de *Weirs Beach*, em Laconia, no estado de New Hampshire, nos Estados Unidos. Com sua ampla seleção de máquinas e jogos, o *Funspot* é um destino popular para entusiastas de jogos retrô e para aqueles que desejam reviver a era dos fliperamas.

Já o Museu do Pontal, localizado no Rio de Janeiro, é amplamente reconhecido como o maior e mais importante museu de arte popular do Brasil. E seu projeto arquitetônico tem como objetivo integrar-se harmoniosamente à paisagem natural da região.

E situado no coração de Dubai, nos Emirados Árabes Unidos, ao entrar no *Virtual Reality Park*, os visitantes são transportados para um mundo virtual imersivo, onde podem explorar uma variedade de experiências emocionantes. O parque oferece uma ampla gama de jogos, simulações e aventuras que são projetados para proporcionar uma experiência única e envolvente.

Todos os correlatos, possuem referências que se espera utilizar no projeto do Meta-Arena, como em oferecer aos visitantes a oportunidade de jogar uma variedade de jogos clássicos de fliperama em uma atmosfera nostálgica, com um paisagismo moderno e funcional e com ambientes temáticos e aperfeiçoados a realidade virtual garantindo uma experiência imersiva.

4.3.2 O projeto

Após os estudos dos projetos correlatos, foi necessário fazer a concepção de um projeto que contemplasse os aspectos de cada um deles. Pensando nisso e na temática do edifício, foi concebida a ideia de um formato arquitetônico que faz referência a um controle de Super Nintendo, equipamento que foi muito utilizado no início da década de noventa.

Com sua forma arredondada e moderna, ele irá se destacar do restante da arquitetura da cidade, com claraboias na cobertura nos formatos de botões, faz com que quem veja o projeto de cima veja a implantação de um grande edifício em forma de controle de Super Nintendo (ver figura 5).

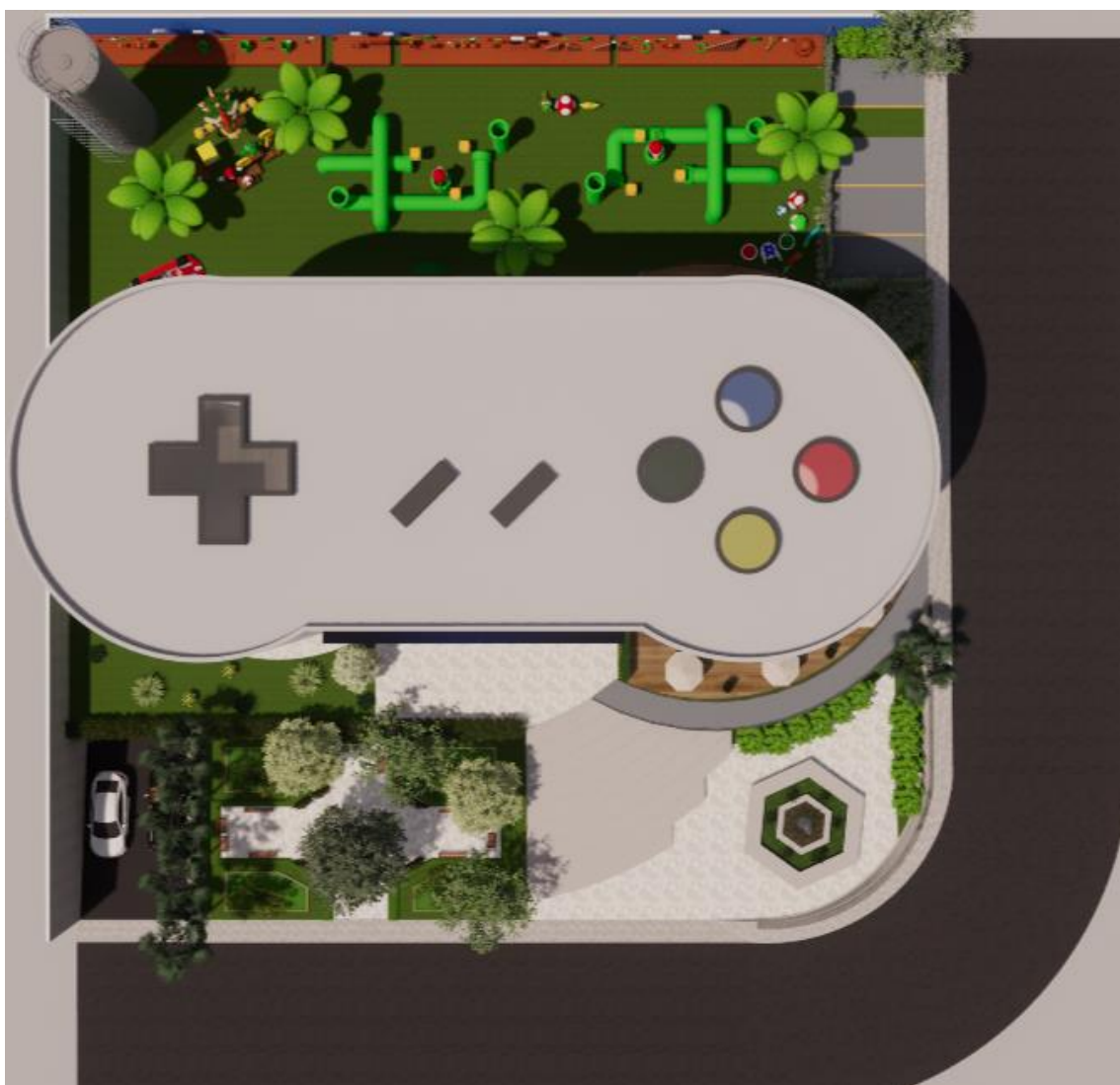


Figura 5. Cobertura e implantação geral (Produção autoral)

Foi planejado um fluxograma, e com isso o edifício foi dividido em setores para definição do que o projeto iria conter, no subsolo irá contemplar um pequeno estacionamento destinado ao uso de clientes (ver figura 6), e no térreo áreas sociais e de serviços como lanchonetes, praça de alimentação além do fliperama (ver figuras 7, 8, 9).

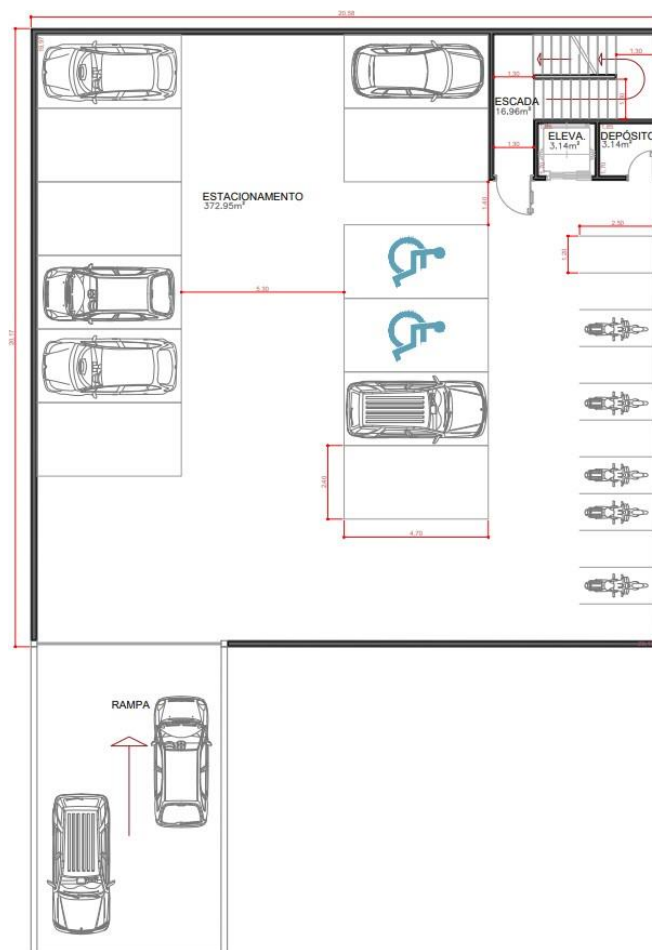


Figura 6. Estacionamento subsolo (Produção autoral)

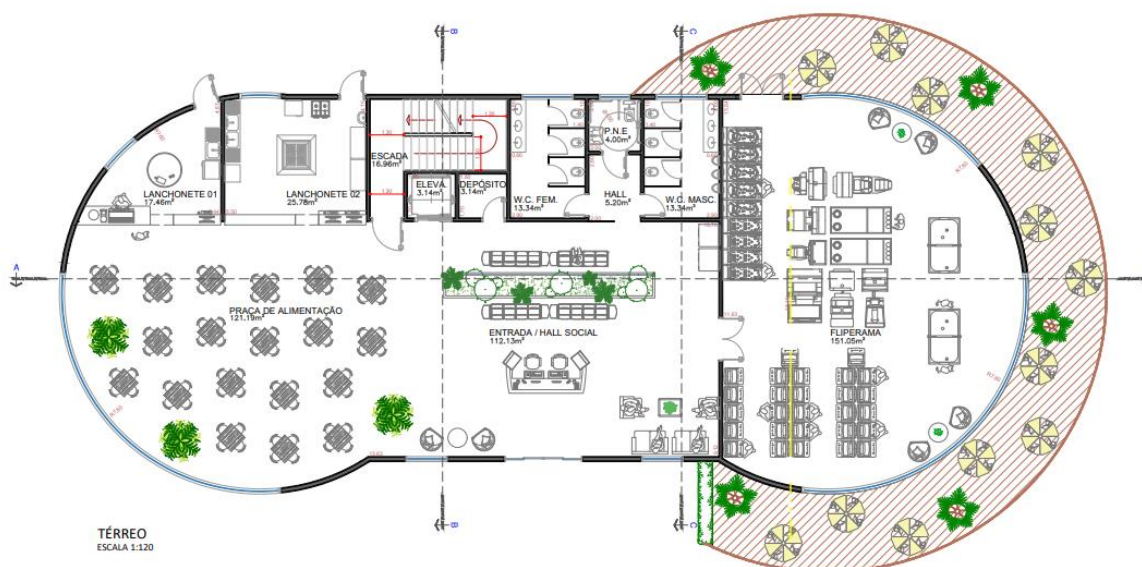


Figura 7. Térreo (Produção autoral)



Figura 8. Praça de Alimentação
(Produção autoral)



Figura 9. Fliperama (Produção autoral)

O primeiro pavimento, ficou destinado ao comércio contendo três lojas que ofereceram produtos ligados ao tema do projeto, como roupas, acessórios e jogos. Além dos ambientes planejados para consoles, computadores e todo um espaço voltado para a temática da realidade virtual, com equipamentos modernos que proporcionaram uma experiência imersiva (ver figuras 10,11,12). O segundo pavimento será destinado a eventuais eventos geeks, com expositores e toda a lateral direita será vazada para a laje, onde ficaram posicionadas claraboias para iluminação (ver figuras 13,14,15).



Figura 10. Primeiro pavimento (Produção autoral)



Figura 11. Realidade virtual (Produção autoral)

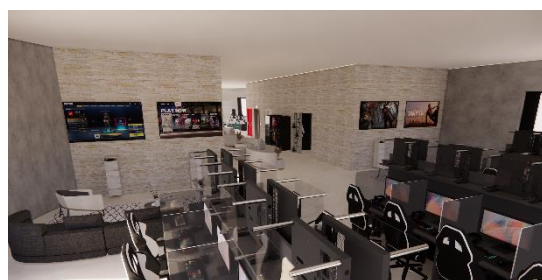


Figura 12. Computadores e consoles (Produção autoral)

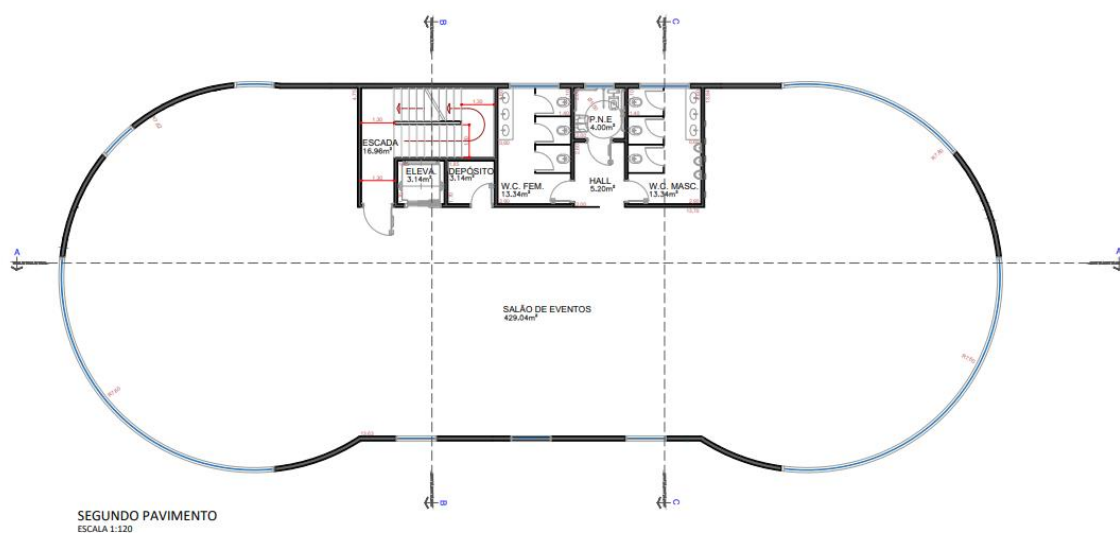


Figura 13. Segundo pavimento (Produção autoral)



Figura 14. Expositores (Produção autoral)



Figura 15. Stand de eventos (Produção autoral)

Já o terceiro pavimento é destinado a área administrativa, que terá uma área de trabalho com conceito aberto, além de sala de reunião, diretoria, descanso para os funcionários e uma cozinha para o uso dos mesmos (ver figuras 16,17,18).

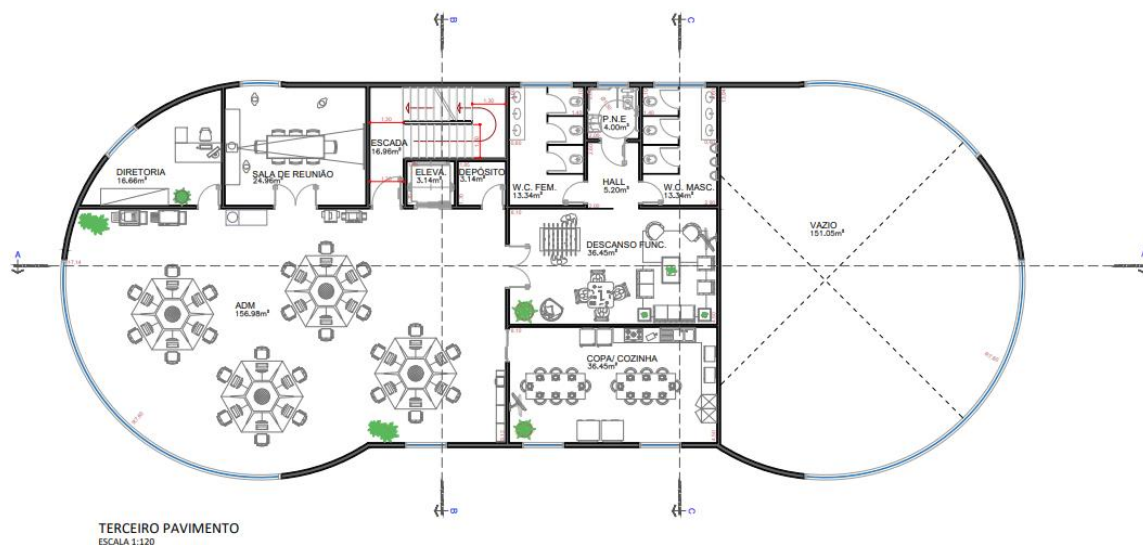


Figura 16. Terceiro pavimento (Produção autoral)



Figura 17. Área administrativa
(Produção autoral)



Figura 18. Refeitório (Produção autoral)

Nos fundos do terreno foi criado um parque temático, com o tema do famoso jogo da Nintendo, Super Mario World, onde seus visitantes podem desfrutar do ambiente para socialização ao ar livre (ver figuras 19,20). Na entrada principal, existe uma rampa de acesso para o estacionamento subsolo, uma pequena praça arborizada e a escadaria para acesso ao prédio, sua fachada possui uma enorme placa metálica e em acrílico em forma do mapa do jogo do Pac man (ver figura 21).



Figura 19. Parque temático (Produção autoral)

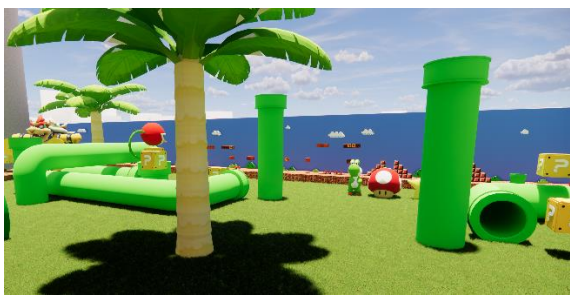


Figura 20. Parque temático 2 (Produção autoral)



Figura 21. Perspectiva entrada principal (Produção autoral)

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto arquitetônico desenvolvido, Meta Arena, apresenta uma resposta inovadora à crescente demanda por espaços de entretenimento interativo e socialização em Bauru. Ao trazer à tona a nostalgia dos fliperamas clássicos e incorporar as experiências imersivas dos jogos modernos, o projeto se destaca como um exemplo de como a arquitetura pode se integrar harmoniosamente com a tecnologia para criar ambientes enriquecedores e envolventes.

Ao proporcionar salas temáticas que abrangem desde os arcades até a realidade virtual, o Meta Arena se posiciona como um local multifacetado que oferece mais do que apenas diversão; ele fomenta a criatividade, a inovação e a socialização, enriquecendo a experiência dos frequentadores, mostrando que os jogos eletrônicos podem ter um impacto positivo mais amplo na sociedade do que se poderia inicialmente imaginar.

A sinergia entre a arquitetura e os jogos eletrônicos representada pelo projeto ressoa com a crescente demanda por interações humanas significativas e experiências inovadoras. À medida que a sociedade avança no mundo digital, espaços como o Meta Arena se destacarão como faróis de criatividade, socialização e aprendizado, continuando a moldar a maneira como interagimos com a tecnologia e entre nós mesmos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARANHA, Gláucio. O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento. **Ciênc. cogn.**, Rio de Janeiro, v. 3, p. 21-62, nov. 2004. Disponível em < http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-58212004000300005&lng=pt&nrm=iso>.

acessos em 24 abril 2023.

BARBOZA, Eduardo; SILVA, A. A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o newsgame. **5º Simpósio Internacional de Ciberjornalismo**, p. 1-16, 2014.

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza et al. Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery**-<http://re.granbery.edu.br>-ISSN, p. 0377, 2018.

BRAGA, Elias et al. Jogos Eletrônicos. **Revista Diálogos: Economia e Sociedade (ISSN: 2594-4320)**, v. 4, n. 2, p. 55-72, 2020.

CARVALHO, Luiz Paulo; OLIVEIRA, Jonice. Subjectivities in software development from an sts and social institution perspective, a riot games case study. In: **Anais do V Workshop sobre Aspectos Sociais, Humanos e Econômicos de Software**. SBC, 2020. p. 61-70. <https://doi.org/10.5753/washes.2020.11198>

CASTILHO, Adolfo do Nascimento. Indústria de Videogames. **TCC apresentado ao Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis da Fundação Educacional do Município de Assis**. Disponível em: <https://cepein.femanet.com.br/BDigital/arqTccs/1211390345.pdf>, 2015.

COMAN, M. D.; MEIRA, K. S. **A EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA COMO FATOR DE RISCO NOS JOGOS ELETRÔNICOS**. Teófilo Otoni - MG: AlfaUnipac, 2018.

COAN, Emerson Ike. O domínio do entretenimento na contemporaneidade. **Ação Midiática—Estudos em Comunicação, Sociedade e Cultura.**, v. 1, n. 4, 2012. <http://dx.doi.org/10.5380/am.v1i4.32457>

FLEURY, Afonso; NAKANO, Davi; CORDEIRO, J. H. D. O. Mapeamento da indústria brasileira e global de jogos digitais. **São Paulo: GEDIGames/USP**, p. 32-33, 2014. Disponível em: http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/export/sites/default/bndes_pt/Galerias/Arquivos/produtos/download/ep_fep/chamada_publica_FEP0211_mapeamento_da_industria.pdf. Acesso em: 15 maio 2023.

GARCIA, Ana Beatriz. **Local abrigou o último cinema tradicional de rua da cidade**. Disponível em: <<https://sampi.net.br/bauru/noticias/2140609/bairros-/2020/01/local-abrigou-o-ultimo-cinema-tradicional-de-rua-da-cidade>>. Acesso em: 20 out. 2023.

IUAMA, Tadeu Rodrigues; POSTALI, Thífani. O uso de transmídia na indústria de jogos digitais: um estudo sobre a franquia The Last of Us. **Paradoxos, Uberlândia**, v. 5, n. 2, p. 200-215, 2020.

KISHIMOTO, André. Inteligência artificial em jogos eletrônicos. **Academic research about Artificial Intelligence for games**, 2004.

KRÜGER, Fernando Luiz; MOSER, Giancarlo. O Marketing dos jogos Eletrônicos. In: **Congresso Brasileiro De Ciências Da Comunicação**. 2005.

LIMA, Renan. O que é um sprite e como ele funciona em jogos 2D?. Alura, 2022. Disponível em: [O que é um sprite e como ele funciona em jogos 2D? | Alura](#). Acesso: 20/04/2023

MARTINS, Brunna. The Last of Us: o que esperar da 2ª temporada. TechTudo, 2023. Disponível em: [The Last of Us: o que esperar da 2ª temporada | Séries | TechTudo](#) Acesso: 10/04/2023

MESQUITA, Alice Ramos de. **A transmidiação como uma estratégia de imersão no universo dos jogos eletrônicos: uma análise sobre Arcane**. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso.

PASSOS, Ketry Gorete Farias dos et al. O fluxo de informação no processo de desenvolvimento de jogos eletrônicos. 2012.

REIS, Leoncio José De Almeida; CAVICHIOILLI, Fernando Renato. Jogos eletrônicos e a busca da excitação. **Movimento**, v. 14,n. 3, p. 163-183, 2008.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. **Renote**, v. 6, n. 1, 2008. <https://doi.org/10.22456/1679-1916.14405>

SILVA, Carlos Eduardo de M. A Importância dos Jogos Eletrônicos como Elemento de Apoio à Produção, Resgate e Valorização Cultural. In: **Anais do XII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste**. 2007.

SIMONETTI, Susy Rodrigues. Lazer e entretenimento. 2016.

SOARES, Thiago. Abordagens teóricas para estudos sobre cultura pop. **Logos**, v. 2, n. 24, 2014.

XAVIER, Luhan Marino. Genshin Impact: traduzindo histórias em quadrinhos. 2022.



META-ARENA: AMBIENTE PARA DIVERSÃO DIGITAL

Os jogos têm ganhado muito espaço no meio da cultura ao longo das décadas e o entretenimento está ligado diretamente a ele. Com isso em mente, a fim de desenvolver um projeto relacionado ao entretenimento por meio de jogos eletrônicos, foi necessário compreender de onde veio o jogo, sua história, como incentivá-lo e como combiná-lo com o entretenimento para fornecer experiências vividas para lazer, diversão e educação.

Diante disso, o objetivo foi desenvolver um projeto arquitetônico de Trabalho Final de Graduação - TFG do curso de Arquitetura e Urbanismo das Faculdades Integradas de Bauru (FIB), que teve como tema um centro cultural de entretenimento, oferecendo experiências únicas para jogadores, que trazem a sensação de nostalgia e afetividade despertadas. Espera-se que este trabalho promova os jogos eletrônicos, a socialização e a esperança para o enriquecimento de espaços para entretenimento de qualidade na cidade de Bauru, atraindo a atenção de um público maior para a diversão online.

O projeto está situado no centro, na esquina entre as Ruas Treze de Maio com a Cussy Junior (antigo Cine Bauru). A escolha desse local se deve ao fato do terreno estar em uma região bem localizada, assim como proporciona a facilidade de acesso de seus usuários. O terreno possui uma área de 1978m², sendo que em seu entorno o uso predominantemente do solo são lotes para fins comerciais, serviços, usos mistos e residenciais de porte médio.



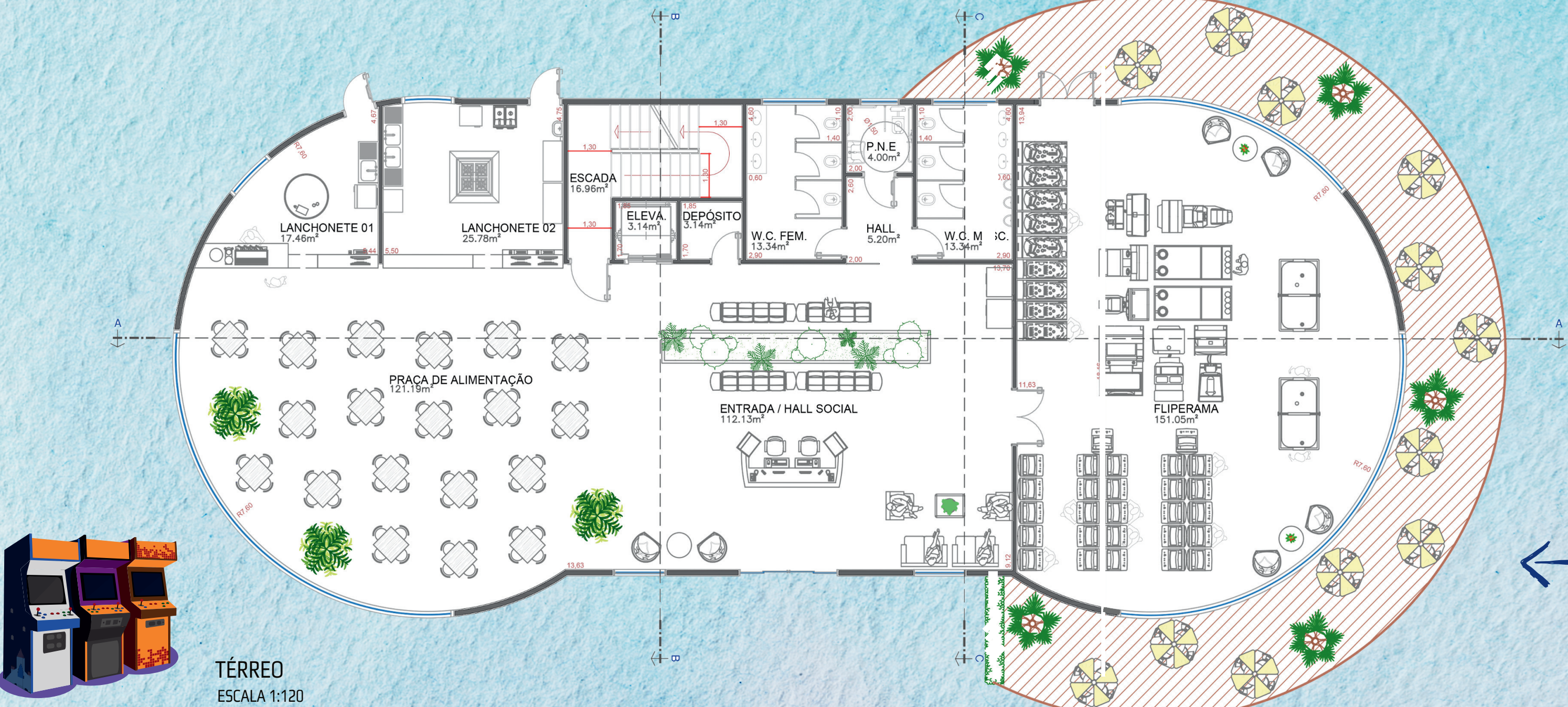
META-ARENA: AMBIENTE PARA DIVERSÃO DIGITAL

ALUNA: VICTORIA ZANATA MATIAS

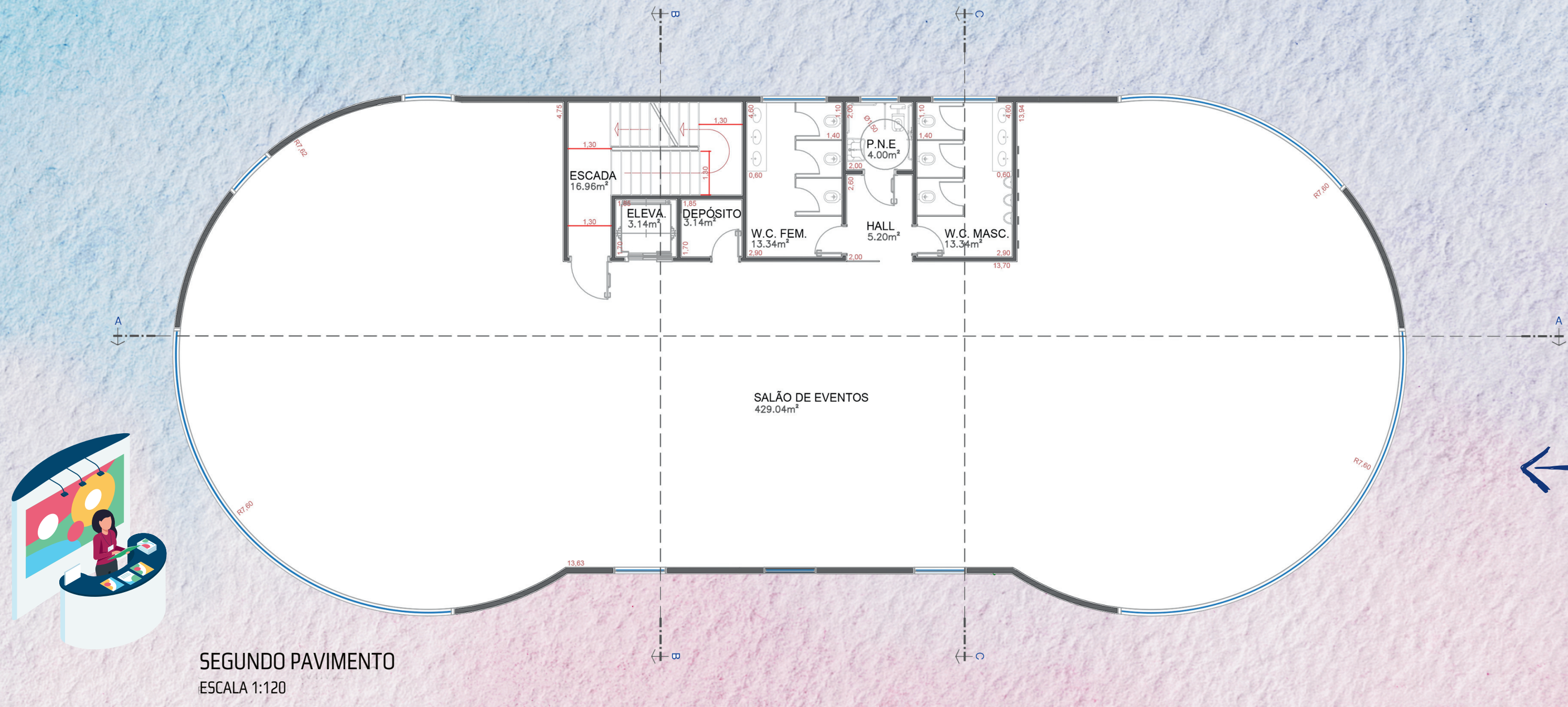
PROFESSOR ORIENTADOR: ME. WILTON DIAS DA SILVA



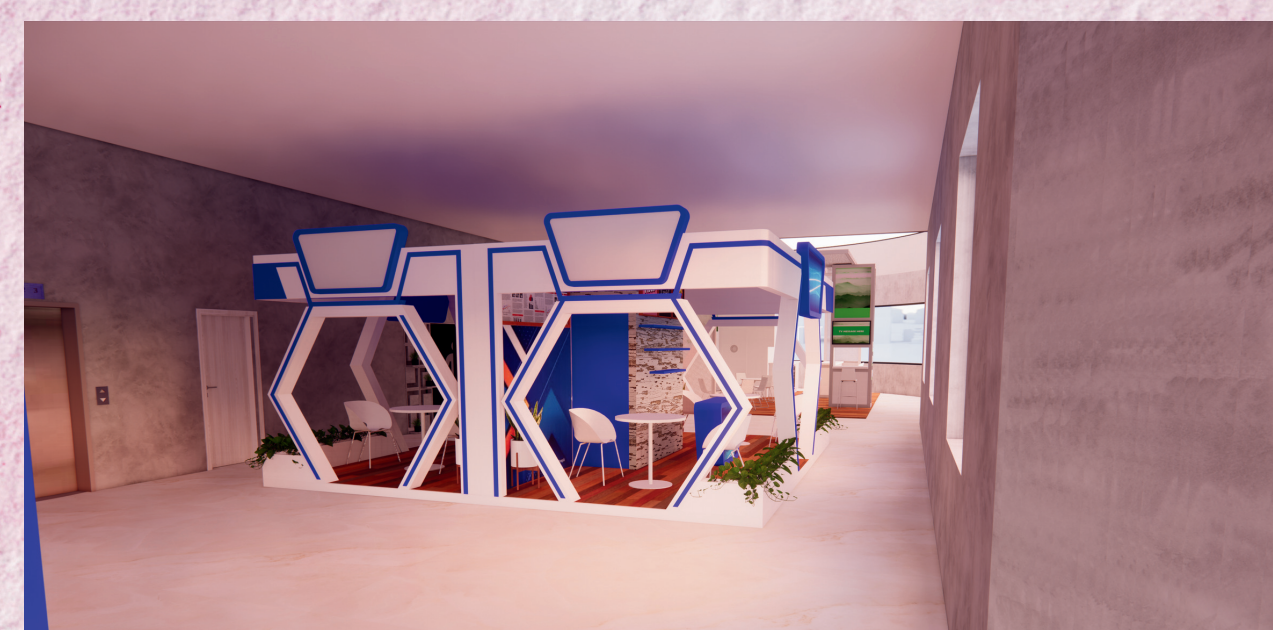
ARQUITETURA E URBANISMO
FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU



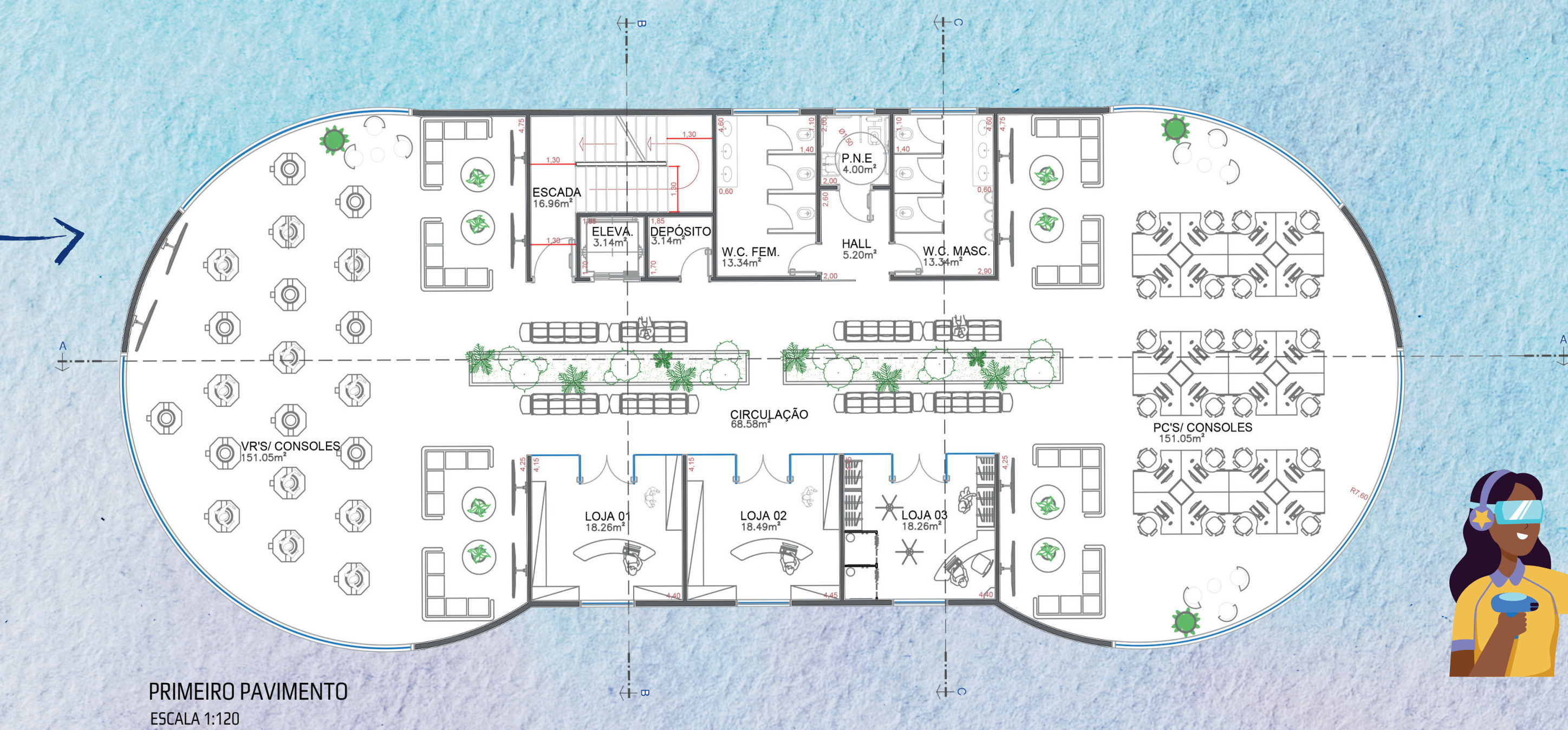
PRACA DE ALIMENTAÇÃO
FLIPERAMA



SALÃO DE EVENTOS



REALIDADE VIRTUAL
PC'S E CONSOLES



ESCRITÓRIO
REFEITÓRIO

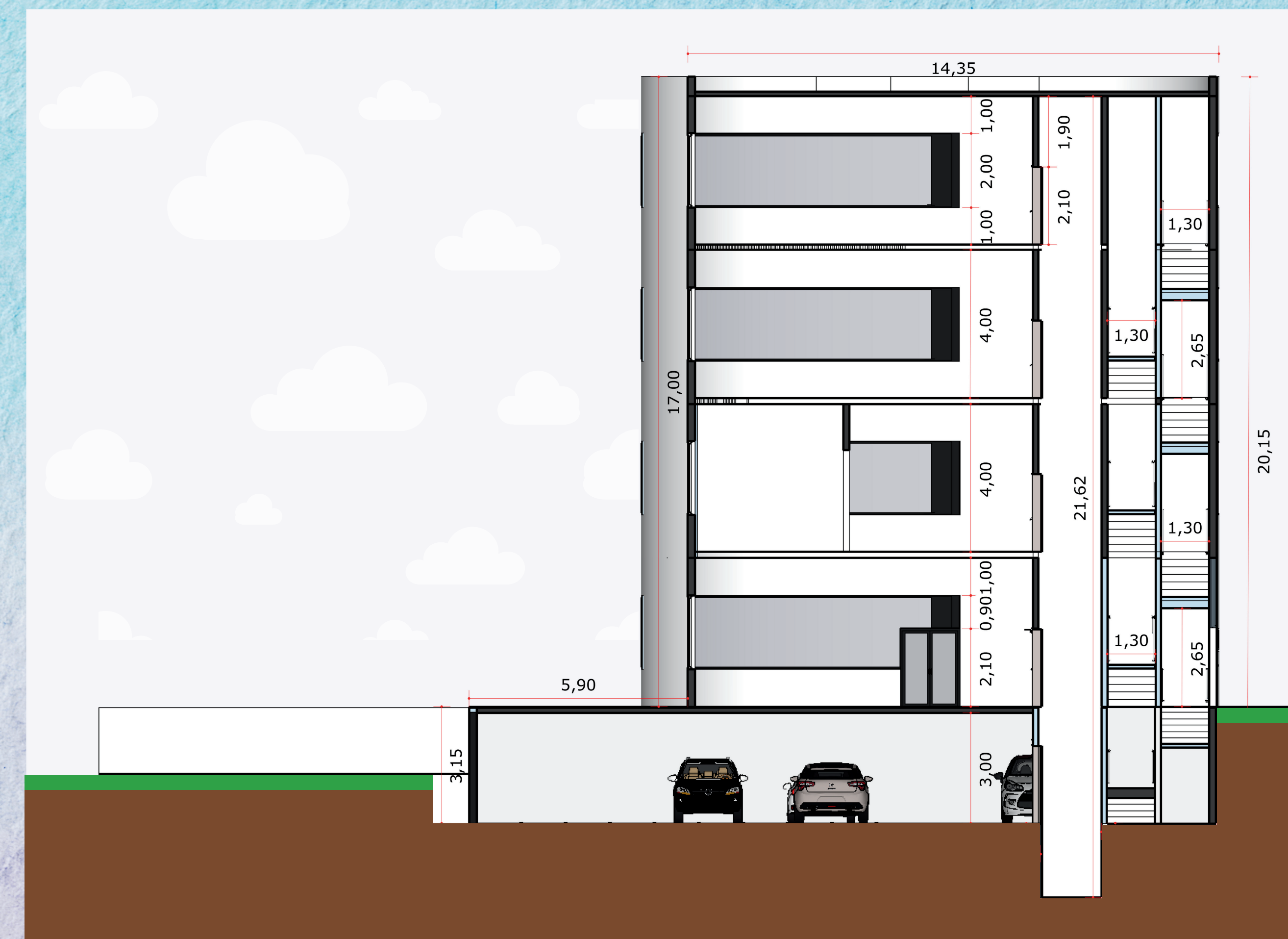
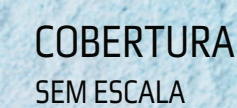
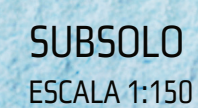


META-ARENA: AMBIENTE PARA DIVERSÃO DIGITAL

ALUNA: VICTORIA ZANATA MATIAS PROFESSOR ORIENTADOR: ME. WILTON DIAS DA SILVA

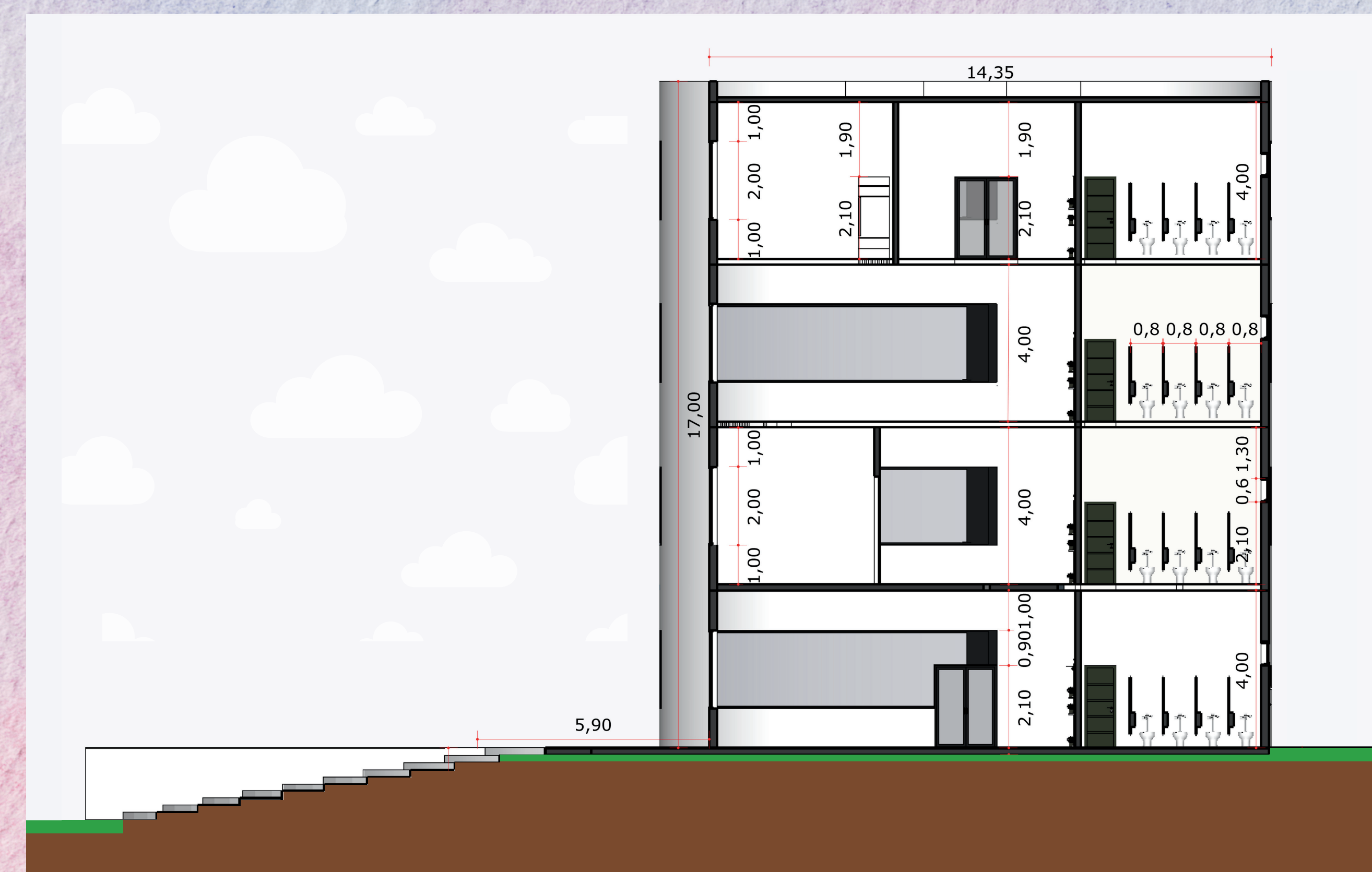
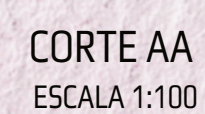


ARQUITETURA E URBANISMO
FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU



CORTE BB
ESCALA 1:100

LEVEL UP



CORTE CC
ESCALA 1:100

