

Roblox como ferramenta estratégica de comunicação em uma instituição pública de ensino¹

Sheyla Graziela Crispim LACERDA²

Rafael Alves DAMASCENO³

Marcos Aurélio da Silva BARROS⁴

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará, IFCE, CE

RESUMO

Os Institutos Federais ofertam cursos de diversas modalidades e níveis, que vão do ensino médio à pós-graduação, possibilitando aos cidadãos acesso a educação profissional e tecnológica em todos os recantos do país. Para se apropriar de seus direitos os cidadãos necessitam conhecer a instituição e o que ela oferece. O objetivo da pesquisa foi observar o processo de criação e implantação do mundo virtual do campus Juazeiro do Norte do IFCE na plataforma Roblox para investigar essa ação como estratégia de comunicação pública.

PALAVRAS-CHAVE: comunicação pública; estratégia; Institutos Federais; sociedade em rede; Roblox.

A Região Metropolitana do Cariri (RMC) é composta pelo aglomerado urbano que reúne os municípios de Juazeiro do Norte, Crato, Barbalha, Caririçu, Farias Brito, Jardim, Missão Velha, Nova Olinda e Santana do Cariri, estabelecida pela Lei Complementar nº78, em 2009. Estabelecida como um grande polo educacional, a região congrega instituições privadas e públicas de ensino, entre essas está o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará, campus Juazeiro do Norte.

O IFCE existe em Juazeiro desde 1994, iniciou ainda como uma unidade descentralizada do Centro Federal de Educação Tecnológica - CE (Cefet). Atualmente oferece os cursos técnicos integrados ao ensino médio de Edificações, Eletrotécnica,

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Comunicação Organizacional, evento integrante da programação do 24º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 8 a 10 de maio de 2024.

² Servidora técnico administrativa (jornalista) do IFCE-campus Juazeiro do Norte, mestra em Desenvolvimento Regional Sustentável pela UFCA, Especialista em Jornalismo Científico pela UFC, email: sheylagraziela@ifce.edu.br

³ Servidor técnico administrativo (administrador) da Universidade Federal do Cariri (UFCA), Mestre em Gestão pública pela UFRN, Especialista em Direito Público, email: rafaelalvesdamasceno@gmail.com.

⁴ Servidor técnico administrativo (programador visual) do IFCE-campus Juazeiro do Norte, email: marcosbarros@ifce.edu.br

Brinquedoteca e Controle Ambiental. Para ingressar nesses cursos o candidato precisa ter concluído o ensino fundamental e ser aprovado na seleção que ocorre por meio da análise do histórico escolar. Anualmente são ofertadas 160 vagas, sendo 40 por curso.

Com o intuito de oportunizar o acesso às instalações do IFCE para estudantes do ensino fundamental que não podem comparecer presencialmente ao campus, o programador visual do setor de comunicação criou o IFCE - campus Juazeiro na plataforma de criação de experiências Roblox, que permite a interação e criação de mundos virtuais de forma gratuita. Até o momento essa presença virtual ainda não foi lançada oficialmente, no entanto já levanta discussões de toda equipe de comunicação sobre a amplitude das possibilidades.

Na nossa pesquisa de natureza qualitativa, utilizamos o método do estudo de caso (DUARTE, 2007) pois nos debruçamos sobre um caso particular: a implantação do mundo virtual do IFCE - campus Juazeiro como estratégia de comunicação.

Os engenheiros David Bazucki e Erick Cassel criaram o Roblox em 2005 com o intuito de estimular o interesse das crianças por física a partir da criação de objetos e mundos de forma interativa. Pizzol et al (2022) ao discutir o processo educativo para além do jogo explica que as atividades do Roblox são promovidas como experiências e não apenas como jogos, isso “corresponde às potencialidades enquanto ferramenta criativa e inovadora”. O autor apresenta ainda a relação entre as atividades lúdicas e os nativos digitais, mostrando que é possível ao professor atuar como mediador e curador de conteúdo para desenvolver o processo de ensino-aprendizagem atrelado ao dia a dia em atividades interativas nessa plataforma, citando como exemplo o Math Obby que oferece o acesso a conteúdo matemática por meio da interação onde os usuários resolvem desafios.

Dessa mesma forma, entendemos que a utilização do espaço virtual para divulgação pode ser vista como uma potencialidade do ambiente digital. Eneus et al (2023) considera a Roblox “envolvida em uma relação complexa entre brincadeira, mídia e formação de identidade na cultura contemporânea”.

Ao final dos anos 1990, Manuel Castells já refletia sobre os impactos da internet nas transformações sociais na obra “A sociedade em rede”. Com a internet o processo de comunicação passa a integrar diversas linguagens (imagens, áudios, textos), sendo baseada em hipertexto e metalinguagem. Diferente do apreço por Marshall McLuhan,

que ao falar da aldeia global explicava que “o meio é a mensagem”, ou seja, a forma de comunicar era determinante, Castells afirmou em “A galáxia da internet” que “a rede é o meio”, pois para ele o central nos novos sistemas de comunicação é a interatividade entre mensagens, emissores e receptores, numa rede que organiza tudo isso.

Compreendemos também que esse mundo virtual não é tão democrático quanto gostaríamos, pois Reed (2012) lembra que os “mundos virtuais não são para todos”, pois embora seja apenas mais uma rede social “as barreiras para usá-lo são consideráveis”, pois envolve baixar o aplicativo e estudar como funciona a interface. Para ele, os mundos virtuais podem ser utilizados de diversas formas para os negócios: no desenvolvimento de produtos, na promoção de produtos e serviços da vida real; com a venda de produtos virtuais; buscando clientes e fornecedores; oferecendo treinamentos.

Destacamos que a natureza da instituição pública é diferente, pois no nosso caso a criação da experiência virtual não tem como foco o lucro. Pensamos nessa estratégia de comunicação com o foco nos estudantes que procuram os cursos técnicos integrados ao ensino médio, pois o Brasil está em segundo lugar na lista de países onde as pessoas passaram mais tempo criando e conectadas à plataforma em 2021 segundo dados da própria empresa, essa colocação assegura que os brasileiros passaram de um bilhão de horas na Roblox.

Além disso, a faixa etária dos usuários abrange também esses estudantes que se habilitam para cursar o ensino médio no campus Juazeiro do IFCE, aqueles que concluíram o 9º ano. Segundo a plataforma, o conteúdo atualmente se alinha aos grupos: de todas as idades, a idades mínimas como 9+ e 13+.

O Banco do Brasil lançou em 2022 o Brablox, um jogo que se propõe a ensinar o público infantojuvenil sobre educação financeira no Roblox. Embora tenhamos localizado experiências virtuais intituladas: Universidade do Alabama, Princeton University, Universidade de Connecticut, Harvard University, Universidade Ateneo de Manila (nas Filipinas), ao buscarmos no site oficial dessas instituições não conseguimos comprovar que se tratava de experiências institucionalizadas como a do IFCE - Juazeiro do Norte.

Jorge Duarte explica que estratégia serve para:

(...) enfrentar os problemas e desafios fundamentais. Ela é concebida para criar valor para a organização, seja diretamente,

conectada à missão e objetivos, seja qualificando a “atividade- - meio” comunicação, ou ainda realizando ações que, mesmo indiretamente, vão impactar o sucesso corporativo. Em um ambiente em que produtos, serviços e organizações são similares, em que a complexidade do ambiente e a diversidade de ferramentas e canais são cada vez maiores, a estratégia de comunicação é que faz a diferença no resultado final. (DUARTE, 2020)

Ele ressalta que as equipes de comunicação muitas vezes improvisam e tem bons resultados, mas o improviso deveria ser exceção, pois é essencial a análise prospectiva, definição de prioridades e estratégias, tudo isso só é possível com sólido planejamento.

Duarte explica que estratégias podem ser globais ou funcionais, no nosso caso a experiência virtual no Roblox pode ser considerada funcional pois é uma ação específica relativa a um assunto importante que faz parte da rotina. Cotidianamente dentro da comunicação pública precisamos alcançar o cidadão e explicar como pode ingressar nos cursos do IFCE, que é uma instituição publica que oferece oportunidades a partir de uma infraestrutura que se destaca em toda região do Cariri.



Figura 1- Entrada do campus e bloco da Biblioteca

A figura 1 mostra dois locais bastante representativos do IFCE - campus Juazeiro do Norte, no entanto, neste momento essa experiência é somente visual, não oferecendo ainda possibilidades que a qualifique como jogo, porém o plano é implementar conteúdos educativos para que o usuário possa interagir e aprender, além de inserir informações sobre os diversos

curiosos. Por enquanto, os atrativos estão restritos a: conhecer os diversos espaços, nadar na piscina, correr na esteira da academia, correr na pista de atletismo, ser seguido pelos cachorros que habitam o campus.

De acordo com Brandão (2009) comunicação pública é um conceito em construção, mas a utilização do termo se identifica com diversas áreas: comunicação organizacional; comunicação científica; comunicação do Estado e/ou governamental; comunicação política; comunicação da sociedade civil organizada. Para nossa pesquisa pensamos o termo identificado como a comunicação governamental, pois a partir do ano de 2003 (primeiro mandato do Governo Lula) “o conceito comunicação pública com o sentido de informação para a cidadania começa a ser citado com frequência e acaba ganhando status”.

Duarte (2009) explica que para atuar na comunicação pública é preciso:

(...) compromisso em privilegiar o interesse público em relação ao interesse individual ou corporativo; centralizar o processo no cidadão; tratar comunicação como um processo mais amplo que informação; adaptação dos instrumentos às necessidades, possibilidades e interesses públicos; assumir a complexidade da comunicação, tratando-a como um todo uno” (DUARTE, 2009, p.59)

Marcia Duarte (2009) explica que “comunicação e cidadania são conceitos interligados”, pois a comunicação deve realizar-se com uma inteireza que concretize a cidadania ativa, oferecendo aos sujeitos a possibilidade de autonomia e diálogo, promovendo novas formas de organização da vida em sociedade.

REFERÊNCIAS

- CASTELLS, M. A Sociedade em Rede. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.
- DUARTE, J. (Org.). **Comunicação pública**: Estado, mercado, sociedade e interesse público. São Paulo: Atlas, 2009.
- DUARTE, J. **Estratégia em Comunicação**. Brasília, DF: Conselho Nacional de Justiça, 2020.
- DUARTE, M. Estudo de caso. In: LAGO, Cláudia; BENETTI, Marcia. **Metodologia de pesquisa em jornalismo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.
- ENEUS, Trindade; MEIRA, Karla; ZIMMERMANN, Daniel Dubosselard. **Playgrounds digitais**: affordances, cultura do consumo infantil e a presença das marcas na Roblox. In: Revista Contracampo, 2023.

PIZZOL, Andrieli dal; BUSSOLOTTO, Luis Eduardo; LIRA, Aliandra Cristina Mesomo. **O processo educativo para além do jogo:** Roblox e a revolução na experiência virtual dos nativos digitais. In: Revista Aproximação, 2022.

REED, J. **Marketing online:** como usar sites, blogs, redes sociais e muito mais. São Paulo: Lafonte, 2012.

Roblox Corporation. A Year in Roblox 2021. Disponível em:

<https://blog.roblox.com/pt-br/2022/01/um-ano-na-roblox-2021-em-dados/>. Acesso em: 25 fev. 2024.