

Divulgação científica sobre tecnologia digital, games e letramento midiático pelo grupo de pesquisa GamerLab/UFMA¹

José MESSIAS²

Marcos FEITOSA³

Ana Luiza PALMEIRA⁴

Elenir CASTRO⁵

Universidade Federal do Maranhão, Imperatriz, MA

RESUMO

Este trabalho tem por finalidade a divulgação científica com videogames e e-sports por meio do Laboratório de Pesquisa em Games, Gambiarras e Mediações em Rede da Universidade Federal do Maranhão, campus Imperatriz. (GAMERLAB/UFMA). O corpus deste projeto consiste na elaboração de eventos, campeonatos e projetos para fomentar a difusão científica sobre tecnologia digital, games, letramento midiático e digital, além de contribuir e propagar a importância da pesquisa científica em áreas tecnológicas, em especial os jogos.

PALAVRAS-CHAVE: Divulgação científica; videogames; e-sports; ciência e tecnologia; educação.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

O presente projeto se dedica a criação de eventos, torneios, campeonatos e projetos para o Laboratório de Pesquisa em Games, Gambiarras e Mediações em Rede (GAMERLAB/UFMA), além do gerenciamento das redes sociais do grupo, focado nos aplicativos Twitter, Instagram, Youtube e Facebook. Para o desenvolvimento deste trabalho foi necessário a elaboração de métricas e estudos para pôr em prática a ação, além da criação de conteúdos visuais e textos jornalísticos. A fim de montar estratégias de comunicação para atrair o olhar do público para as iniciativas científicas e eventos institucionais da universidade.

¹ Trabalho apresentado na Jornada de Extensão, evento integrante da programação do 24º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 8 a 10 de maio de 2024.

² Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e do curso de Jornalismo da UFMA. Coordenador do GamerLab/UFMA. email: jose.cmsf@ufma.br

³ Estudante de Graduação 8º. semestre do Curso de Jornalismo da UFMA. Bolsista de extensão PROEC/UFMA. Email: marcos.feitosa@discente.ufma.br

⁴ Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Jornalismo da UFMA. Bolsista PIBIC UFMA. Email: ana.lsp@discente.ufma.br

⁵ Estudante de Graduação 8º. semestre do Curso de Jornalismo da UFMA. Bolsista de extensão PROEC/UFMA. Email: elenir.castro@discente.ufma.br

Foi necessário uma análise dos jogos eletrônicos e digitais pertinentes para a realização de nossas metas com o intuito de gerar resultados de acordo com as necessidades do plano, que eram: realizar eventos, torneios, demonstrações e transmissões ao vivo; alimentar as redes sociais do grupo de pesquisa GamerLab; gerar mais visibilidade para o grupo e para o curso de jornalismo, aumentar o engajamento do público; despertar o interesse de novos integrantes para o grupo, gerar conscientização sobre os temas da tecnologia digital, games e do letramento midiático para o público externo; além de capacitar a comunidade externa no aprendizado de novas linguagens midiáticas e digitais.

No âmbito do projeto “Divulgação científica sobre tecnologia digital, games e letramento midiático pelo grupo de pesquisa GamerLab/UFMA”, a “Primeira Copa Feminina GamerLab de FIFA 23” foi concebida como uma forma lúdica e envolvente de educar por meios dos jogos. Mostrando uma nova forma de educação que integra o entretenimento dos jogos com a oportunidade de aprendizado, oferecendo uma experiência envolvente e significativa para os participantes. Nessa perspectiva, aproveitou-se o período de realização da Copa do Mundo Feminina de futebol na Austrália/Nova Zelândia para promover o campeonato de videogame com a finalidade de despertar o interesse dos alunos do curso de jornalismo e de outros cursos do Centro de Ciências de Imperatriz (CCIM), além do público externo, sobre temas de tecnologia digital, games e do letramento midiático.

Para a execução deste evento, foram realizadas um total de quatro reuniões. O processo envolveu os integrantes do GAMERLAB/UFMA - IMPERATRIZ, coordenado pelo Prof. Dr. José Messias. No primeiro momento, realizamos uma pesquisa sobre quais os jogos de futebol disponíveis no mercado continham personagens femininas. Dessa maneira, o jogo escolhido para o evento foi o “FIFA 23 Ultimate Team” da EA Sports. A etapa subsequente envolveu pensar estratégias para atrair os participantes. Diante disso, foram feitos materiais multimídia que contribuiriam para a divulgação do evento, ao todo foram realizados sete posts de divulgação, além da confecção de panfletos que foram distribuídos em locais estratégicos.

Durante a concepção do evento, foi criado um formulário de inscrição contendo: o nome, email, CPF, ocupação, escolaridade, localidade e curso (caso fosse professor ou aluno da UFMA), o que contribuiu para a organização do campeonato. O próximo passo

consistiu no formato do torneio, na qual foram selecionadas 32 seleções que disputaram a Copa do Mundo Feminina de 2023. Estas seleções foram sorteadas entre as pessoas que se inscreveram no evento. Cada partida durou 10 minutos, e foi seguido o mesmo padrão de chaveamento dos jogos mata-mata do futebol real. O evento foi totalmente gratuito e aconteceu no dia 12 de junho de 2023, presencialmente, no laboratório de edição do Curso de Jornalismo, UFMA, campus do centro (rua Urbano Santos s/n). Os equipamentos utilizados na ação foram adquiridos com recursos da FAPEMA e do CNPq contemplados no edital Universal de ambos, tanto os notebooks quanto os controles (joysticks). Das 32 vagas ofertadas, 24 pessoas se inscreveram e participaram do campeonato. A Copa foi aberta para todos os públicos, sem restrição de idade e gênero, dessa maneira foi notório uma grande participação feminina no evento, no total treze mulheres participaram. Comprovando que os jogos eletrônicos, digitais ou analógicos se tornaram parte integrante da cultura contemporânea de diversas pessoas de várias gerações.



Figura 1- Alunas do curso de jornalismo e de outras graduações participam do torneio no laboratório de edição da faculdade

Outro projeto realizado nesse primeiro semestre foi a participação na Primeira Feira das Profissões do Centro de Ciências de Imperatriz, Prof. José Batista de Oliveira, onde foi possível mostrar o repertório do GamerLab para vários alunos do ensino médio de diversas escolas da cidade de Imperatriz do Maranhão. Eles tiveram a oportunidade de conhecer sobre nossas pesquisas, produções e claro, jogar um pouquinho. Além de aprender como os jogos podem ser uma porta de entrada para o mundo da ciência, pesquisa e inovação. Enquanto os jovens jogavam partidas do jogo de corrida Mario Kart, que foi emulando do Nintendo para o notebook como um processo de gambiarra, eles ouviam explicações sobre todo o processo dessa modalidade, puderam conhecer o que é o Laboratório de Pesquisa em Games, Gambiarras e Mediações em Rede

(GAMERLAB/UFMA) e foram instigados a voltarem para conhecerem mais a fundo nosso grupo de pesquisa.

Por fim, a outra parte deste projeto de extensão consiste no gerenciamento das redes sociais do grupo GamerLab, principalmente no Instagram, mas também no Twitter, Facebook e Youtube. Além da Copa de videogame como evento sazonal, foram realizadas postagens periódicas sobre temas relacionados aos videogames, ciência e tecnologia de maneira geral, além das atividades de ensino, pesquisa e extensão dos integrantes do grupo de pesquisa GamerLab, sejam do coordenador ou dos alunos de pós-graduação e graduação. Houve ainda espaço para divulgar os eventos do curso, do programa de pós-graduação e/ou do CCIM.

REFERÊNCIAS

CNN BRASIL. O que são e-sports e por que estão cada vez mais populares? Matéria Online. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/e-sports/> Acesso em: 15 fev.2024.

BRISTOT, Paula Casagrande et. al. A representatividade das mulheres nos games. XVISBGames, Curitiba – PR, p. 01 – 09, nov. 2017.

DUARTE, Kelen Cristina; QUINTÃO, Ronan Torres. Resistência Feminina no Contexto dos Jogos On-line. 2020. XLIV Encontro da Anpad. Evento Online. Disponível em: http://www.anpad.org.br/eventos.php?cod_evento=1&cod_evento_edicao=106&cod_edicao_subsecao=1726&cod_edicao_trabalho=28760>Acesso em: 15 jan. 2023.

FOUCALT, Michel. História da sexualidade I: vontade de saber; tradução Maria Thereza da Costa Albuquerque e J.A. Guilhon Alburquerque. Rio de Janeiro, Edições Graal, 1988.

GALDINO, Renata Jéssica; SILVA, Tarcisio Torres. Notas sobre gênero, tecnologia e videogames. Obra Digital, n° 18, pp. 57-69, fev.- ago. 2020.

GOULART, Lucas Aguiar. Jogos vivos para pessoas vivas: composições queer-contrapúblicas nas culturas de jogo digital. UFRGS, Tese de Doutorado. Porto Alegre, 2017.

GOULART, Lucas; NARDI, Henrique. GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. Revista Mídia e Cotidiano. Artigo Seção Livre, v. 11, n. 3, p. 250-268, dez 2017. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/midiaecotidiano/article/view/9855>>. Acesso em: 02 jul. 2022.

HARAWAY, Donna. Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós humano / organização e tradução Tomaz Tadeu – 2. ed. – Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009. – (Mimo)

HARAWAY, Donna. Saberes Localizados: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. Cadernos Pagu, Campinas, v. 5, n. 1, p. 7-41, jan.1995.

HENRIQUE, Arthur. 59% das mulheres gamers escondem gênero para evitar assédio, diz pesquisa. Olhar Digital, 25 mai. 2021. Disponível em:



<<https://olhardigital.com.br/2021/05/23/games-e-console/mulheres-gamers-escondem-genero-asedio-pesquisa/>>. Acesso em: 02 jul. 2022. Horizonte, 2010

JENKINS, Henry; CASSEL, Justine. From Barbie to Mortal Kombat. Cambridge. The MIT Press, 1998.

KURTZ, Gabriela Birnfeld. Manifestações de violência simbólica contra a mulher nos videogames: uma revisão bibliográfica. Revista Metamorfose, vol. 2, n 1, maio de 2017, p. 90-109. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/metamorfose/article/view/21312>. Acesso em: 01 ago. 2022.

MASSANARI, Adrienne. # Gamergate and The Fapping: How Reddit's algorithm, governance, and culture support toxic technocultures. New Media & Society, 2015, p. 1 – 18.

MESSIAS, José. “Saudações Do Terceiro Mundo”: games customizados, gambiarra e habilidades cognitivas na cultura hacker. Rio de Janeiro, 2016. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.

PORTINARI, Denise Berruezo at. el. Jogos do Poder: uma análise das relações de poder presentes nas práticas de jogos digitais. XVIII SBGames, Rio de Janeiro, p. 189-197, out. 2019.

REGATTIERI, L. L., & Antoun, H. (2018). Algoritmização da vida e organização da informação: Considerações sobre a tecnicidade no algoritmo a partir de Gilbert Simondon. Liinc Em Revista, 14(2). <https://doi.org/10.18617/liinc.v14i2.4304>

TRAMMELL, A., Carneiro, A., & Furtado, L. (2022). Tortura, Jogo e a Experiência Negra. E-Compós, 25. <https://doi.org/10.30962/ec.2618>

WOODCOCK, Jamie; JOHNSON, Mark. Gamification: What it is, and how to fight it. The Sociological Review, London, v. 66, n. 3, p. 542-558, 2018.

ZIMMERMAN, Eric, CHAPLIN, Heather. Manifesto: The 21st Century Will Be Defined By Games. Kotaku, 2013. Disponível em <http://kotaku.com/manifestothe-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204>.