

DESENVOLVENDO JOGOS PARA ALMANAQUES NA ÁREA DE DIVERSIDADE E DESAFIOS LGBTQIAPN+

¹Jônathas de Araújo Soares (IC-UNIRIO).

1 – Bacharelado em Sistemas de Informação (BSI); Escola de Informática Aplicada (EIA); Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.

Introdução

A iniciação científica em questão ocorreu, de Fevereiro de 2024 até Agosto de 2024, por meio do projeto Almanaque para Popularização de Ciência da Computação fomentado pelo CNPq. O nosso intuito era desenvolver novos jogos no formato de gibis, integrantes da série 16 do projeto chamada Desbravadoras, focada nos desafios enfrentados por mulheres, pelo público LGBTQIAPN+, dentre outros grupos que podem passar por experiências diferenciadas. Essa série do projeto visa reduzir a discriminação experienciada por certos indivíduos, ajudando os alunos que leem o conteúdo dos gibis, ou jogam os jogos publicados nos almaniques, a desenvolver sua empatia brincando. Esperamos, assim, fortalecer a nossa sociedade, criando indivíduos que compreendem a experiência de outras pessoas de forma mais profunda sem, necessariamente, ter vivido a experiência de ser LGBTQIAPN+, por exemplo. Acreditamos que os jogos podem contribuir no desenvolvimento de competências sócio-emocionais e interpessoais essenciais. Como os gibis são aplicados em escolas de Educação Básica (ensino fundamental e/ou médio), pautamos, nos volumes 7 e 16, dos quais sou co-autor, pela sensibilização desses alunos com termos LGBTQIAPN+ e uma definição atual de palavras como “cis”, “trans”, “não-binária”, dentre outras, que pertencem ao léxico LGBTQIAPN+. O jogo ajuda os jogadores a familiarizarem-se com conceitos que podem ser relevantes não só na vida acadêmica e profissional, mas também na social e no convívio com pessoas LGBTQIAPN+. Achamos também relevante neste âmbito aumentar a visibilidade de pessoas LGBTQIAPN+, sejam elas cientistas da era moderna, ou um artista de outro século como Leonardo da Vinci, que sofreu perseguições por ser LGBTQIAPN+. Assim, o tema foi estudado também explorando biografias de pessoas LGBTQIAPN+ desbravadoras como o cientista Alan Turing, por meio de fontes de boa reputação como a Encyclopédia Britânica. Como eu também sou LGBTQIAPN+, dentre outros co-autores dos gibis, houve uma preocupação adicional em criar uma cartilha autêntica, útil e cuidadosa, consciente de sub-temas sensíveis.

Objetivos

O principal objetivo do trabalho foi fomentar o interesse do público consumidor da cartilha em formato de gibi em pessoas que sofrem algum tipo de discriminação. Nestes volumes da série 16, como houve um foco na população LGBTQIAPN+, pautamos em abordar as contribuições de pessoas desbravadoras desse tipo, pois há lições a serem aprendidas ao examinar as suas vidas. Além disso, outro objetivo era difundir conceitos e assuntos relevantes neste âmbito em uma linguagem de fácil entendimento. O objetivo mais específico do trabalho completado no volume 7 era explicar termos usados e que identificam a comunidade, além de divulgar a biografia de pessoas LGBTQIAPN+. Nesse sentido, foi criado um jogo que combina dois tipos de baralhos, um de termos LGBTQIAPN+ (Figura 1) e outro de pessoas conhecidas que se identificam/são identificadas dentro da comunidade LGBTQIAPN+ (Figura 2). Já no volume 12, apresentamos um jogo focado em arte visual produzida por pintores e escultores LGBTQIAPN+, cujo intuito era não só expor de uma forma lúdica obras-primas de décadas e séculos passados, mas também apresentar um pouco da biografia de artistas LGBTQIAPN+ que deveriam ser mais conhecidos pelo grande público, em cartas (Figura 3). A hipótese é que acreditamos que há uma forma lúdica, informativa e inovadora de se apresentar esse tipo de material instrucional para crianças do ensino fundamental/básico que possa trazer aprendizado, bem como diversão, por isso o formato de jogo e gibi. Citando o nosso plano de estudos e o relatório do World Bank publicado em 2019¹, uma das principais habilidades para um preparo adequado, como parte do sistema educacional, de jovens e crianças para o futuro mundo do trabalho é a empatia.

¹ <https://documents1.worldbank.org/curated/en/816281518818814423/pdf/Main-Report.pdf>



Resumo Expandido

Jônathas Soares

Orientadora: Maria Augusta Silveira Netto Nunes

Desenvolvendo jogos para Almanaque na área de diversidade e desafios LGBTQIAPN+



Figura 1: "Carta de termo" do jogo *Expedição LGBTQIAPN+*. Figura 2: "Carta de pessoa" do jogo *Expedição LGBTQIAPN+*.

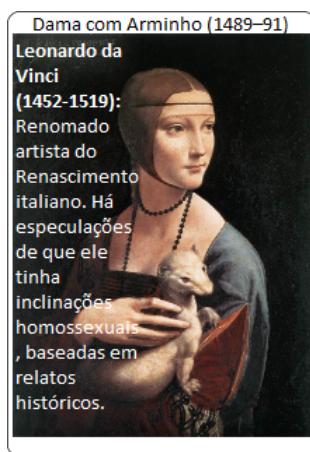


Figura 3: Carta do jogo focado em arte LGBTQIAPN+.

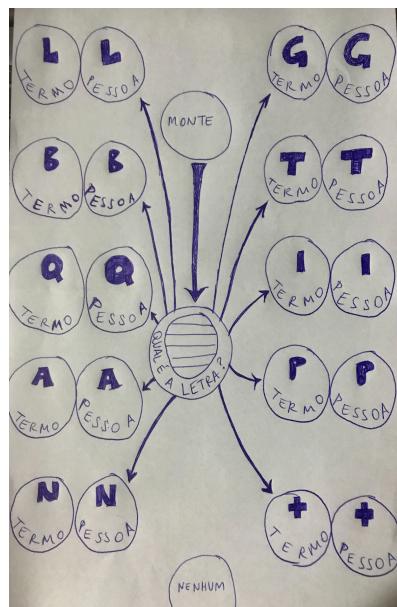


Figura 4: tabuleiro usado nos jogos-teste.

Metodologia

Seguindo o plano de estudos, a metodologia usada no desenvolvimento do trabalho incluiu um fluxo contínuo de atividades, das quais são contempladas as atividades descritas acima usando método de leitura, exploração e redação seguindo os seguintes passos:

a. ler sobre o tema escolhido. No caso do volume 7, inclui glossários de termos LGBTQIAPN+ de fontes confiáveis e materiais desenvolvidos a partir de pesquisas, principalmente em universidades brasileiras. A partir da leitura, fazer uma seleção dos termos mais relevantes para a população, além das melhores explicações ou definições mais corretas e que também explicam de forma inteligível e concisa. Para esse volume, também era necessário selecionar pessoas importantes de várias épocas e áreas como cientistas, atores, cantores, etc, além de fontes confiáveis de eventos biográficos. No volume 12, houve uma seleção similar de pessoas, mas com um foco em artistas visuais. A partir da lista de artistas, houve uma seleção de suas obras principais ou que possuíssem um elemento LGBTQIAPN+ identificável. Houve reuniões com os co-autores e inúmeras edições baseadas no feedback de como melhorar os produtos;

b. aprender sobre como adaptar material instrucional em um jogo em formato de gibi. Discutimos em reuniões inúmeras formatos e conceitos de design de jogos que fossem interessantes e realmente lúdicos antes de decidir o melhor formato para difundir o assunto e informações selecionadas;

c. aprender como usar a linguagem de roteirização de gibis de forma lúdica. Pensando no público que iria consumir os gibis, optamos por não escolher temas muito sérios como a violência contra pessoas LGBTQIAPN+ e escolhemos difundir



Resumo Expandido

Jônathas Soares

Orientadora: Maria Augusta Silveira Netto Nunes

Desenvolvendo jogos para Almanaque na área de diversidade e desafios LGBTQIAPN+

desafios LGBTQIAPN+ que pudessem integrar o gibi sem afetar a ludicidade;

d. finalmente construir o(s) jogo(s) compilando as informações LGBTQIAPN+ e refinando as regras de como o jogo funcionaria na prática. Também houve sessões de jogos-teste com voluntários para testar as regras e medir, por exemplo, a duração do jogo e obter feedback sobre o tabuleiro (Figura 4). Criamos um documento com instruções específicas para o designer, que conta com essas especificações durante a transformação do protótipo em produto final.

Resultados

O resultado esperado para o projeto era a finalização de, pelo menos, dois jogos, além da concretização bem-sucedida da hipótese de adaptar o material e informações importantes relacionadas a desafios enfrentados pelo público LGBTQIAPN+ em jogos em formato de Almanaque, e, em seguida, difundi-los por meio da publicação em sua página oficial². Houve a criação bem-sucedida de ambos os jogos, depois de colaboração com a orientadora Maria Augusta Silveira Netto Nunes e dos professores co-autores Sean Matsui e Silvio Cazella. Intitulamos o primeiro jogo desenvolvido, de co-autoria do professor Sean Matsui e professora Maria Augusta, de *Expedição LGBTQIAPN+*, no qual os jogadores aprendem categorizando cartas no tabuleiro. As regras fazem com que os participantes associem dois assuntos: termos e pessoas, tendo cada um deles o seu respectivo baralho de 50 cartas. Ou seja, o primeiro baralho é composto por cartas de palavras de temática LGBTQIAPN+. Já o segundo conjunto de cartas mostra, em cada uma, uma pessoa famosa, que se identificou como LGBTQIAPN+ e uma mini-biografia. Os jogadores usam o tabuleiro para separar os termos e pessoas em letras, fazendo-os pensar bem sobre o tema, facilitando o aprendizado e a empatia em relação às diferenças. As letras usadas no tabuleiro são as letras integrantes da sigla LGBTQIAPN+. Por sua vez, o segundo jogo criado, dessa vez com a co-autoria do professor Sílvio Cazella e da professora Maria Augusta, foi o Jogo da Arte Visual LGBTQIAPN+. Apesar de ser novamente um jogo de cartas, é muito diferente do primeiro, pois é um jogo de tabuleiro estratégico, durante o qual os participantes devem colaborar, batalhando sempre em equipes, para fazer cadeias de cinco fichas no tabuleiro. O jogo é inspirado pelo jogo Sequence. Divididos em até três equipes, um grande número de jogadores podem interagir ao mesmo tempo. Durante as partidas, os participantes passam a conhecer pinturas e esculturas feitas por artistas LGBTQIAPN+ que aparecem nas cartas jogadas. Além das obras em si, cujos detalhes aparecem impressas no tabuleiro, as cartas também contém biografias dos artistas, muitas descrevendo os desafios pelos quais passaram por serem LGBTQIAPN+.

Conclusões

Com base nos resultados obtidos, podemos concluir que a hipótese de que é possível adaptar informações sobre o tema escolhido, ou seja, diversidade e desafios LGBTQIAPN+, em um material educacional lúdico que, de fato, ensine. Como já descrito, a nossa metodologia incluiu, dentre outras, as seguintes tarefas: estudar as cartilhas e almanaque já existentes; realizar um estudo sobre o tema de palavras LGBTQIAPN+ e as biografias personagens desse universo, incluindo de artistas de séculos passados e os desafios enfrentados por eles; construir protótipos dos artefatos fornecendo instruções para o designer explanando a visão criativa adequadamente; realizar teste e adaptações; no final, redigir um relatório para a JIC. Por meio dessa metodologia, fomos capazes de produzir resultados satisfatórios em um material adaptado ao público-alvo seguindo o tema e a proposta inicial, provando a hipótese mencionada acima. Esperamos que, no futuro, essas cartilhas possam ser utilizadas com sucesso em escolas, para contribuir para o desenvolvimento da empatia dos jovens falantes de português, além de ajudar no importante ensino da história de personagens globais LGBTQIAPN+.

Referências

WORLD BANK . World Development Report 2019: The Changing Nature of Work. Washington, DC: World Bank. (2019). Disponível em: <https://documents1.worldbank.org/curated/en/816281518818814423/pdf/Main-Report.pdf>. Acesso em: 24 ago. 2024.

SOARES, J. A.; NUNES, M.A.S.N.; PINHEIRO-MACHADO, R.; GAZZA, G.. [ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÉNCIA DA COMPUTAÇÃO Série 3: Propriedade Intelectual Volume 32: PatenteTech: V ou F?](#), ed.1. Porto Alegre: SBC, 2024, v.32., p.72.

² <http://almanaquecomputacao.com.br/>

