

GUIA DE UTILIZAÇÃO “G.G.”

Apresentação: *G.G.* é um termo que significa “*Good Game*” [“Bom Jogo”] e, neste contexto, também “*Gamer Girl*” [“Rapariga Gamer”]. Esta narrativa audiovisual interativa, destinada a adolescentes entre os 14 e os 18 anos de idade, permite aos utilizadores interagir com os seus diferentes elementos, influenciando a sua experiência. Recorrendo a mensagens de *chats*, imagens e sons de *gameplays*, comentários e memes encontrados em fóruns de comunidades de jogadores, foi criada esta colagem multimidiática que explora o panorama dos videojogos, a experiência feminina e o fenómeno da toxicidade *online*.

Palavras-chave: Videojogos · Discurso de ódio *online* · Narrativa Interativa · *streaming* ·

Público-alvo	Alunos entre os 14 e os 18 anos de idade.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">• Servir de recurso didático para uma reflexão e discussão sobre os videojogos e discurso de ódio <i>online</i>, as suas causas e formas de lidar com ele;• Relacionar os exemplos textuais, imagéticos, sonoros e videográficos apresentados na narrativa com as experiências dos alunos.
Competências	<ul style="list-style-type: none">• Analisar e discutir conteúdos digitais;• Utilizar conteúdos digitais de forma crítica, eficaz e segura;• Desenvolver competências de inclusividade e respeito <i>online</i>.
Materiais necessários	<ul style="list-style-type: none">• Professor - Computador fixo (com ecrã, rato e colunas de som) ou portátil; com acesso à internet. Projetor ligado ao computador.• Alunos - Computadores com acesso à internet.
Duração da atividade	Cerca de 90 minutos, dependendo do número de alunos e dos tópicos que escolhem abordar.
Organização da atividade	A sessão é dividida em três momentos: 1) Contextualização prévia; 2) Interação com a narrativa “G.G.”; e 3) discussão geral e interação.
Link de acesso	https://cables.gl/p/dWxq5K
Cuidados a ter	Há contacto com palavras que podem ser consideradas ofensivas.

Orientação da atividade:

A sessão é dividida em três momentos: 1) Contextualização prévia; 2) Interação com a narrativa “G.G.”; e 3) discussão geral e interação.

1) Contextualização prévia | orientação do professor

Num primeiro momento, sugere-se que o professor guie os alunos numa reflexão e discussão geral em torno de tópicos-chave abordados por esta narrativa.

Possíveis perguntas/discussões a ter com os alunos:

- Costumam jogar videojogos *online*?
- Quais são os vossos videojogos preferidos e porquê?
- Quais são os benefícios dos videojogos?
- Existem possíveis malefícios? Quais?
- Durante os jogos, existem muitos momentos em que ficam irritados e frustrados? O que acontece nesses momentos e como é que influenciam a experiência do jogo?
- O que é discurso de ódio e discurso de ódio *online*?
- Já experienciaram discurso de ódio *online*, no contexto de videojogos?
- Como é que o discurso de ódio pode afetar as pessoas?
- Acham que existem diferenças nas experiências de rapazes e raparigas nos videojogos online?

2) Interação com a narrativa “G.G.” (*) | grupos de 3/4 alunos

Após esta primeira reflexão, e tendo em consideração os tópicos discutidos, os alunos podem organizar-se em pequenos grupos e interagir com a narrativa audiovisual “[GG](#)”.

() A descrição detalhada da narrativa interativa e os diferentes modos de interação podem ser consultados no final deste documento.*

3) Discussão geral e interação | orientação do professor

No momento final da atividade, o professor projeta a narrativa audiovisual. Enquanto vai percorrendo os diferentes elementos da narrativa, diferentes tópicos de reflexão podem ser abordados:

Possíveis perguntas/discussões a ter com os alunos:

- Identificam-se com o que está representado nos diferentes memes e nos comentários? Deem exemplos (escolher memes/comentários específicos e refletir sobre o que representam).
- As frases que surgem no vídeo ao centro são testemunhos reais de alunos de escolas do Algarve (12-18 anos). Partilham alguma das ideias expostas?
- Porque é que acham que a experiência está dividida entre M e F?
- Acham que existem diferenças nas experiências de rapazes e raparigas nos videojogos online?
- Conseguem identificar os *streamers* presentes na narrativa? (Perceber se identificam tanto os rapazes como as raparigas *streamers* e o que isso pode significar).

Outras atividades/Sugestões:

- Baseando-se na sua interação com a narrativa audiovisual, os grupos de alunos podem ser convidados a construir os seus próprios memes que reflitam as suas experiências ou conhecimentos sobre os tópicos discutidos. **Ferramenta para gerar memes:** <https://www.iloveimg.com/pt/gerador-de-memes>
- Os alunos também podem fazer breves apresentações em grupo, dando outros exemplos (e.g. comentários, imagens e vídeos) semelhantes aos apresentados na narrativa. Tal como os elementos usados na narrativa interativa, os alunos poderão explorar vídeos de Youtube (<https://www.youtube.com/>), *streams* do Twitch (<https://www.twitch.tv/>) ou comentários e memes de comunidades do Reddit (e.g. <https://www.reddit.com/r/gamingportugal/>).

Recursos adicionais:

- **RTP Arena (Youtube):** “Igualdade de Género nos Videojogos” (Por Falar Em Esports, Ep. 3) <https://www.youtube.com/watch?v=Lt9kT6-Faus>
- **RTP Arena (Youtube):** “Saúde Mental & Videojogos” (Por Falar Em Esports, Ep. 1) <https://www.youtube.com/watch?v=136fq1xkCK4>
- **Expresso:** “Gamers: há cada vez mais mulheres a jogar, mas caminho para a igualdade ainda é longo” <https://expresso.pt/sociedade/2024-03-08-Gamers-ha-cada-vez-mais-mulheres-a-jogar-mas-caminho-para-a-igualdade-ainda-e-longo-1797217a>
- **Público:** “Na Internet contaminada pela misoginia, que futuro se constrói para as mulheres?” <https://www.publico.pt/2024/03/07/p3/noticia/internet-contaminada-misoginia-futuro-constroi-mulheres-2082772>
- **Observador:** “Misoginia nos jogos de vídeo: Verdade ou Mito?” <https://observador.pt/2015/03/24/misoginia-nos-jogos-de-video-verdade-ou-mito/>
- **Ciência Nerd:** “Mulheres, games e o peso do estereótipo” <https://www.blogs.unicamp.br/ciencianerd/2022/03/06/mulheres-games-estereotipo/>

Descrição da Narrativa e Guião de Interação

[ver imagem na página seguinte]

Todos os elementos incluídos nesta narrativa audiovisual são exemplos reais, encontrados em *gameplays*, *chats* de *streamers* e fóruns de comunidades de jogadores. Inclui também testemunhos recolhidos de alunos de escolas do Algarve, entre os 12 e os 18 anos.

A narrativa tem dois “modos”: masculino (M) e feminino (F), ativados através de um botão (canto superior direito). Os dois modos (M/F) apresentam uma estrutura idêntica mas incluem elementos diferentes, recorrendo a vídeos, sons, comentários e imagens que refletem momentos negativos/exemplos de toxicidade *online*, momentos positivos/de diversão e exemplos humorísticos sobre os temas em discussão.

Logo a seguir ao botão M/F, surge um botão que, ao clicar, faz surgir um comentário (retirado de uma comunidade *online* portuguesa).

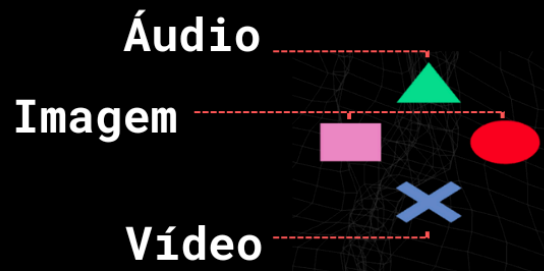
Os restantes elementos (4 formas geométricas, no canto superior esquerdo), são acionados ao passar o rato por cima:

- - Imagem (meme retirado de uma comunidade *online* de jogadores)
- - Imagem (meme retirado de uma comunidade *online* de jogadores)
- △ - Áudio (*gamers/streamers*)
- × - Vídeo (*gamers/streamers*)

A narrativa inclui também elementos não interativos:

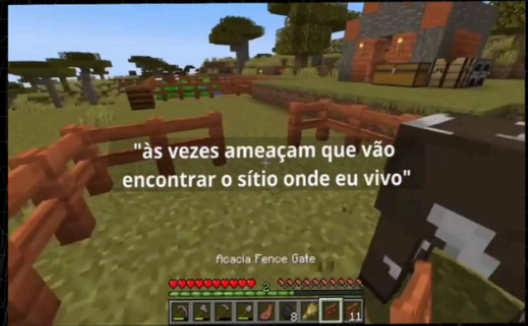
- Ao centro, um vídeo com uma sequência de diferentes videojogos e testemunhos reais sobre experiências em videojogos;
- No canto inferior direito, uma simulação de um *chat* que inclui mensagens reais encontradas em transmissões ao vivo de *gamers/streamers* portugueses.
- No modo F, no fundo do ecrã, uma seleção de palavras encontradas em *chats* de *gamers/streamers* do sexo feminino.

Todos os elementos aqui descritos vão ser diferentes caso se esteja a interagir no modo M ou F.



Masculino/
Feminino

Comentário



ruben_mby: tas me a chamar cao ? um gajo faz um comentario e é assim ?

XStyle00: lembram-se de vir ca os atrasados todos, so pode