VI Festival Games for Change América Latina

Conflitos Globais, Jornalismos Locais

Fronteiras e Desafios na Geopolítica da Opinião Pública

30 de novembro a 8 de dezembro de 2018

Organização

Grupo de Pesquisa Cidade do Conhecimento/ECA
Instituto de Relações Internacionais
Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar
Diversitas/FFLCH
Universidade de São Paulo

Curador
Gilson Schwartz

Apoios

Instituto Brasil-Israel
PUC-SP
Instituto de Estudos Avançados da USP

Em Memória de Samuel Wainer, Alberto Dines e Otavio Frias Filho

Conferência e Game Jam
PROGRAMA - Auditório do IRI
30 de Novembro de 2018

Abertura (9 hs)

Janina Onuki (IRI-USP), Gilson Schwartz (ECA/FFLCH/Cidade do Conhecimento-USP), David Diesendruck (IBI), Guilherme Ary Plonski (IEA/FEA/POLI-USP), David de Oliveira Lemes (PUC-SP)

MESA 1 (10 hs)- Homenagem: Samuel Wainer, Alberto Dines e Otavio Frias Filho
Vinicius Mota (Folha de S.Paulo), Gilson Schwartz (ECA/FFLCH/Cidade do Conhecimento-USP), Mario Vitor Santos (Casa do Saber)

MESA 2 (11 hs)– "Fake News", Segurança e Seguridade: esfera pública global e imprensa livre na era do medo e da exclusão
Roxane Ré (Jornal da USP/Rádio USP), Jorge Felix, Ivan Paganotti, Vinicius Rodrigues Vieira (IRI/Cidade do Conhecimento-USP), Paulo Cabral (CGTN America)

MESA 3 (15 hs)- Cobertura e conflito no Oriente Médio: acesso à informação e veracidade
Jayme Brener (Ex-Libris), João Batista Natali (Folha de S.Paulo), Jaime Spitzkovsky (Folha de S.Paulo), Celbi Pegoraro (Cidade do Conhecimento-USP)

MESA 4 (17 hs)– A notícia que virou jogo e a memória social: memes, games, séries, reality shows e ícones da disputa entre narrativas nas redes sociais
Ernane Guimarães Neto (REBEL, Cidade do Conhecimento-USP), Pá Falcão (DHO & Games), Mr. President (MPAC Solutions), Michel Gherman (UFRJ e Instituto Brasil-Israel)

Oficinas, Mini-Cursos, Seminários e *Playtestes*

1 a 8 de dezembro

USP, PUC-SP e ETEC Parque da Juventude

- **Game Jam "e4j"**: jogos sobre "fake news" no Oriente Médio (1 e 2/12)

A "Primavera das Redes Sociais" deu lugar a uma distopia da desinformação. A situação revela um jogo complicado: em diversos países do Oriente Médio a estratégia da desinformação tem sido adaptada para a era das redes sociais. Um exemplo recente foi o uso tático de *bots* e *fake news* na exploração do assassinato do jornalista saudita Jamal Khashoggi. Enquanto isso, no Egito as novas regras contra o crime cibernético já são invocadas para perseguir ativistas.

No ranking de liberdade de imprensa elaborado pelos "Repórteres Sem Fronteiras", países como Síria (177a., de 180 países), Arábia Saudita (169a.) e Bahrain (166a.) estão entre as piores posições. Israel destaca-se como celeiro de inovações como "Start-up Nation", mas é inegável a proximidade entre invenções digitais e aparatos militares e de segurança, como aliás na própria história da internet a partir dos EUA. Se a guerra de informação parece um jogo, o que podemos aprender sobre ela jogando?

A *game jam* que se realiza após a conferência **Conflitos Globais, Jornalismos Locais** propõe explorar esse cenário em diversos recortes lúdicos. Embora o enfoque seja em jogos de mesa, o evento é aberto para criações eletrônicas e outras ideias que explorem as relações entre (des)informação, jornalismo e conflitos globais. A iniciativa está alinhada à campanha "Educação para a Justiça" (**e4j**) da United Nations Office on Drugs and Crime (UNODC),

A comunidade participante da oficina contribui com seus interesses e culturas locais, visões e teorias da comunicação e das redes sociais. Ao final do segundo dia, os protótipos de jogos serão apresentados e testados pelas equipes e pelo público.

Observação: a produção da *game jam* fornece apenas material de papelaria para a confecção dos protótipos (lápis, papel, cartão, dado de seis faces). Computadores e componentes específicos devem ser trazidos segundo o interesse de cada projeto. Trazer material lúdico é uma oportunidade também para troca de ideias plásticas sobre a experiência do jogo.

Local: Instituto de Relações Internacionais da USP
Horários: Abertura no Sábado às 9 hs, Encerramento no Domingo às 15 hs
Requisitos: Inscrição pelo formulário online (vagas limitadas)

Mentores: Gilson Schwartz (CTR-ECA e FFLCH/USP), Ernane Guimarães Neto (REBEL), Vinicius Rodrigues de Oliveira (IRI-USP)

- Gamificação e Economia Criativa - CTR-ECA-USP (5/dez, 9-12 hs)

Depois do rádio, do cinema e da TV, as “diversões eletrônicas” ganharam mercado, mentes e corações em todo o mundo, passando a representar nos últimos anos uma dimensão relevante e um vetor decisivo no desenvolvimento da chamada “economia criativa”.

Nessa manhã de apresentações serão discutidas as novas tendências da “gamificação” e sua dimensão explícita ou implícita em vários segmentos como streaming, e-sports, jogos de impacto social e novos modelos de engajamento das audiências na sociedade do espetáculo.

Alunos de graduação e pós-graduação da USP apresentam sob a forma de Comunicações seus resultados de pesquisa ao longo de 2018 na disciplina “Economia do Audiovisual Internacional” (CTR-ECA-USP) com a participação de profissionais e pesquisadores.

Local: Departamento de Cinema, Rádio e TV, ECA-USP
Horário: 5/12 das 9 hs às 12 hs
Requisitos: Inscrição pelo formulário online (vagas limitadas)

Mentores: Gilson Schwartz (CTR-ECA e FFLCH/USP), Vinicius Rodrigues de Oliveira (IRI-USP)

- Oficinas de Edugamificação: Lógica, Técnicas e Arte (6 a 8/12)

Educação, games e impactos em sala de aula, na família, na comunidade… Como e quando fazer? Quais as possibilidades pedagógicas da perspectiva lúdica? Até onde o uso da tecnologia é essencial? Qual a lógica e a epistemologia dos jogos?

Essas são algumas das questões que serão discutidas em oficinas e rodas de conversa ao longo da semana. Luis Carneiro, Chris Alexsander, Ernane Guimarães Neto, Celbi Pegoraro e Diego Lombo Machado são alguns dos nomes já confirmados nessas oficinas.

Basta conferir a Programação e fazer inscrição prévia. Vagas limitadas!

As atividades acontecerão na PUC-SP (Campus Marquês de Paranaguá) e também online. Faça sua inscrição para participar numa dessas modalidades.

Local: PUC-SP
Horários: 6 a 8/12, Sessões a partir das 15 hs
Requisitos: Inscrição pelo formulário online (vagas limitadas)

Mentores: Ernane Guimarães Neto (REBEL), Luiz Carneiro (Game Designer)

- Sessões do jogo "Nostalgia" (LARP) - PUC-SP (6 e 7/dez, 15 hs)

O LARP é o encontro entre duas ou mais pessoas que, imersas em seus papéis, compartilham de uma experiência ficcional. Bolacha, café, assentos, casa de vó: estão

todos e todas convidados a compartilhar suas memórias conosco. Porém, as nostalgias de cada participante serão lembradas pelas palavras dos outros. NOSTALGIA é um LARP escrito por Luiz Prado que propõe o compartilhar das memórias pessoais pela imaginação dos outros.

Local: PUC-SP
Horários: 6 e 7/12, Sessões a partir das 15 hs
Requisitos: Inscrição pelo formulário online (vagas limitadas)

Mentor: Chris Alexsander, ator, graduando da EAD-ECA-USP e membro da equipe de desenvolvimento do projeto “Purposyum” com apoio da UNODC e FFLCH.

- SUS - Saúde em Jogo - PUC-SP (6/12, 16 hs)

A Fiocruz é um dos pólos brasileiros de aplicação de jogos a temas de saúde pública. Nessa roda de conversa, Cynthia Dias compartilha os resultados de projetos sob sua orientação e convida para uma reflexão sobre os impactos dos jogos na promoção da vida.

Local: PUC-SP
Horários: 6/12, 16 hs
Requisitos: Inscrição pelo formulário online (vagas limitadas)

Mentor: Cynthia Dias, Núcleo de Tecnologias Educacionais em Saúde - NUTED/CODEMATES, Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio (EPSJV), Fundação Oswaldo Cruz - Ministério da Saúde

- Roda de Conversa - Projetos de Jogos Offline - PUC-SP (6/12, 18 hs)

Ideias, protótipos, projetos de jogos digitais e offline serão discutidos numa roda informal. Traga sua proposta, compartilhe aquela causa por meio de jogos, encontre parceiros criativos e ajude a formar uma comunidade engajada na invenção de jogos transformadores.

Local: PUC-SP
Horários: 6/12, 18 hs
Requisitos: Inscrição pelo formulário online (vagas limitadas)

Mentor: Diego Lombo Machado (Game Designer, Produtor Audiovisual e membro da equipe de desenvolvimento do projeto “Purposyum” com apoio da UNODC e FFLCH).

- Oficina de Jogos Analógicos para uma Cultura de Paz - PUC-SP (7/dez, 15hs)

Como capacitar os participantes a usar jogos para desenvolver uma atitude em direção à paz? Como gerar insights para perceber qual o jogo ideal para o atual momento de ódios e tensões?
A partir de uma compreensão do potencial dos Jogos Cooperativos de Tabuleiro, das possibilidades da aprendizagem indutiva, dedutiva e vivencial, essa oficina propõe a

abertura de um ciclo de aprendizagem unindo o jogo ao que pode ser melhorado na vida diária.

Local: PUC-SP
Horários: 7/12, 15 hs
Requisitos: Inscrição pelo formulário online (vagas limitadas)

Mentora: Pá Falcão, com formação em Computação pelo ITA e pós-graduação em Jogos Cooperativos pela Unimonte, é uma Game Designer especialista em gamificação, com vários jogos desenvolvidos e prêmios internacionais.

- Oficina de Representatividade Interseccional nos Jogos Digitais - PUC-SP (8/12, 15 hs)

Convidamos todos e todas a discutir questões de representatividade e diversidade nos jogos
digitais, que vão além da representação da mulher cis, hétero, branca. A oficina discutirá a representação de minorias ainda mais invisíveis no mundo dos jogos, como é o caso dos negros, trans binários e não binários, assexuais, arromânticos, LGBTQs, pessoas com deficiência, pessoas do espectro autista e pessoas com transtornos mentais.

Local: PUC-SP
Horários: 8/12, 15 às 17 hs
Requisitos: Inscrição pelo formulário online (vagas limitadas)

Mentores: Thaly Sanches é trans agênero, com formação em design de mídia digital e empreendedorismo pela PUC-Rio. Trabalha com negócios sociais na área de inclusão, diversidade e saúde mental. Lidera o projeto "Todxs app". Ariel Paiva é estudante de enfermagem da FIB Bauru, ativista dos direitos trans e de pessoas com deficiência. Criou a página Facebook "Universitária invisível" sobre direitos LGBTQ+ e de pessoas com deficiência.

- “Blockchain” e Gamificação em Cidades Criativas - NUTAU-USP (7 e 8/12, 10hs)

Como transformar as cidades em espaço de jogo pela transformação criativa? Com a participação remota de Richard Thomlins (Universidade de Coventry) e parceria com o Núcleo de Pesquisa em Tecnologias para Arquitetura e Urbanismo (NUTAU) da USP, esse mini-curso aproxima a inovação por meio da “blockchain” a outras tecnologias como BIM, GIS e gamificação tendo como horizonte o ideal de cidades não apenas “inteligentes”, mas criativas, solidárias e sustentáveis.

Local: PUC-SP
Horários: 7 e 8/12, 10 às 12 hs
Requisitos: Inscrição pelo formulário online (vagas limitadas)

Mentor: Ana Cândida Becker (Cidade do Conhecimento, Diversitas-FFLCH)

- Playteste ETEC - Jogos pela Justiça - Parque da Juventude (8/12, 10 hs)

Venha conhecer e participar do teste dos protótipos de jogos analógicos desenvolvidos com alunos da ETEC Parque da Juventude, integrantes do projeto “Purposyum, Challengers of Justice” com apoio da United Nations Office on Drugs and Crime.

Local: ETEC Parque da Juventude
Horários: 8/12, 10 às 12 hs
Requisitos: Inscrição pelo formulário online (vagas limitadas)

Mentor: Gilson Schwartz

- Playteste USP - Jogos pela Justiça - CTR-ECA-USP (6/12, 9 hs)

Venha conhecer e participar do teste dos protótipos de jogos analógicos desenvolvidos com alunos de graduação de várias unidades da USP (Direito, ECA, FEA) no Departamento de Cinema, Rádio e TV da ECA-USP ao longo do segundo semestre de 2018.

Local: CTR-ECA-USP
Horários: 6/12, 9 hs às 12 hs
Requisitos: Inscrição pelo formulário online (vagas limitadas)

Mentor: Gilson Schwartz

- Logos X Jogos: Filosofia, Epistemologia, Transdisciplinaridade - PUC-SP (6/12, 14 hs)

De Huizinga a Platão, passando por Schiller, Pascal e Wittgenstein, a história da filosofia pode ser relida a partir do contraponto entre “logos” e “jogos”. Um mini-curso para quem está interessado em epistemologias alegóricas, transdisciplinaridade e transformação criativa do mundo através de jogos de sociedade.

Local: PUC-SP
Horário: 6/12, 14 hs
Requisitos: Inscrição pelo formulário online (vagas limitadas)

Mentores: Lucas Nascimento Machado, Doutorando em Filosofia na USP, Ernani Guimarães Neto, Doutorando no Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar Diversitas na FFLCH-USP e criador da Rede Brasileira de Estudos Lúdicos e Danilo Silvestre, formado em Filosofia pela Universidade de São Paulo e professor de Filosofia na rede privada de ensino. Seu foco de estudos é a área de Ludologia, analisando a relação entre jogos, Filosofia e Educação.

- O Poder Criativo dos Jogos de Lógica para o Mundo Corporativo

Nesta oficina, os jogos de lógica são apresentados como poderosas ferramentas que podem ser utilizadas para criar estratégias de negócios e determinar as melhores tomadas de decisões, observando as possibilidades que existem, analisando cada uma das

possibilidades e em quais situações os negócios podem prosperar mais do que os concorrentes, especialmente na competição por mais clientes.

Local: CTR-ECA-USP

Horário: 5/12, 13 às 16 hs
Requisitos: Inscrição pelo formulário online (vagas limitadas)

Mentora: Lucy Mari Tabuti, fundadora e gestora de Criatividade e Inovação do Instituto de Educação Criativa. Formada pela USP e OMNI em educação, tecnologia e hipnoterapia, tem parcerias com universidades, empresas e outras organizações.

- I Feirão de Jogos Offline, de 30/11 até 8/12

Quais as novidades no universo dos “jogos de sociedade”, jogos de tabuleiro, diversão “offline” que exigem habilidades, sensibilidade e socialização criativas?

Ao longo do VI Festival Games for Change América Latina, uma equipe de especialistas vai apresentar as novidades e todos poderão experimentar os jogos.

MAIS INFORMAÇÕES: https://web.facebook.com/g4cal/

INSCRIÇÕES: https://goo.gl/mSa8mC

FAÇA SUA INSCRIÇÃO ONLINE!
VAGAS LIMITADAS!