

## Programação completa

20, 21 e 22 de março de 2024

### 20 de março

9h30—12h → Sala TS-1

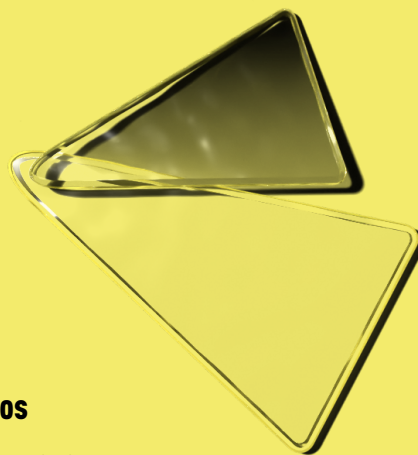
10h—12h → Auditório

12h—14h

14h—15h40 → Auditório

# Powerplay

2ª Edição do Simpósio em  
Entretenimento Midiático, Jogo e Poder



## Seminário de Teses/Dissertações

### Educação para a Mídia e Jogos Sérios

#### Plano de Disseminação Científica do jogo SuperSUS:

Instrumento Potencializador para a Divulgação da Ciência e Tecnologia do SUS

Lays H. S. de Farias, Ariely F. de Andrade, Fernanda E. S. Barbosa, Ingrid R. de F. Nascimento, Islândia M. C. de Sousa, M.ª Eduarda S. da Silva e Thiago H. da S. Brito

#### Concepção do Serious Game SuperSUS: Equilibrar o entreter e o ensinar para estimular o aprendizado sobre o Sistema Único de Saúde

Ingrid R. de F. Nascimento, Ariely F. de Andrade, Fernanda E. S. Barbosa, Islândia M. C. de Sousa, Lays H. S. de Farias, M.ª Eduarda S. da Silva e Thiago H. da S. Brito

#### Letramentos Digitais na Terceira Idade em Perspectiva Educomunicativa

Edinaldo Gabriel Alves Barreto

#### Metaversos Educomunicativos na Educação Contemporânea

Emerson Lopes Barbosa

#### SuperSUS Vacina: a Comunicação Diálogica como Foco Narrativo

Thiago H. da S. Brito, Ariely F. de Andrade, Fernanda E. S. Barbosa, Ingrid R. de F. Nascimento, Islândia M. C. de Sousa e Lays H. S. de Farias

#### Meias #Verdades: as contribuições da Teoria da Inoculação aplicada aos jogos sérios no combate à desinformação na política brasileira

Karoline M.ª Fernandes, Nadi H. Presser e Luciana Monteiro-Krebs

## Intervalo para Almoço

### Técnicas e Estéticas do Entretenimento: Cosplay, HQs e Fanfics

#### Cultura de Consumo Cosplay no Piauí

Aliana B. Aires, Iara M. da S. Braga, Isabelli Cavalcante, Maria I. Laurindo, Andrielly Silva, Winnycius Sousa e Priscila Teles

#### Fanfiction como um Fenômeno de Interação e Socialização

Ana Beatriz Máximo Pio

#### Experimentações em Quadrinhos no Ambiente Intermediático

Isaac Newton Dantas da Costa Luz e Alberto Ricardo Pessoa

#### Quadrinho Sentimental de Duas Cidades:

Crítica do Processo de Criação de uma História em Quadrinhos a partir de Vivência do Cotidiano em Cabedelo e João Pessoa – PB (2024—2026)

Lucas de Araújo Nóbrega e Alberto Ricardo Pessoa

#### Fique em Casa: Crítica do Processo de uma História em Quadrinhos ambientada no Período Pandêmico

Kalyane da Silva Lira e Alberto Ricardo Pessoa

14h—15h40 → Sala TS-1

## Jogo, Mercado e Neoliberalismo

### A Gamificação como Estratégia de Permanência dos Museus

Geórgia Maria Ribeiro de Souza

### Overwatch 2 e Microsoft Rewards: a Gameplay que vai além do próprio jogo

Guilherme Viana Batista e Alexander Catunda Carneiro

### Construção Discursiva no Mercado Midiático Contemporâneo:

uma Análise da Mensagem Paradoxal na Venda dos Tênis "Destroyed" da Balenciaga

Luiza B. Bucker

### Da Cultura Participativa à Microtransações:

uma Análise da Prática de Modding em The Elder Scrolls V: Skyrim

Maria Ângela Duarte Damasceno

16h15—16h30 → Auditório

## Abertura Oficial do Evento

16h30—18h30 → Auditório

### Palestra de Abertura

Keynote - The Player and the Played: Financialization, Gamification and (anti-)Fascism

Max Haiven (*Universidade de Lakehead, Canadá*)

## 21 de março

9h—10h40 → Auditório

## Cultura de Fãs, Performance e Entretenimento

### Performances Dissidentes do Gostar:

Encenações de Si no Vídeo-ensaio e os Mundos Audiovisuais das Plataformas Digitais

Daniel Magalhães de Andrade Lima

### Libertem a Britney:

Análise das Relações de Afetos na Comunidade de fãs da Britney Spears no Twitter

Fernanda Catarina da Silva Ferreira e Caroline Delevati Colpo

### Hello, guys. It's me! Valeria Almeida: a Construção de uma Web Diva a partir de um Meme

Flávio Marçílio Maia e Silva Júnior

### "Ninguém pode saber que eu assisto isso":

Análise da Estrutura Formal das "historinhas" do TikTok

Daniel Luciano Pereira de Araújo e Alexander Catunda Carneiro

## Jogo, Extrema Direita e Violência

### Elementos Discursivos Fascistas Gênero-centrado:

Desinformação, Transfobia e Políticas de direita

Anna Raquel de Lemos Viana e Anderson Matheus Alves Arruda

### Disputas Político-ideológicas da Extrema-direita na Cultura Gamer Brasileira

Camila Machado

### Toxicidade no Ignis Cup:

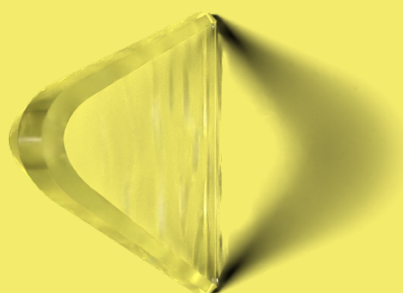
Estudo sobre o Discurso de Ódio em Comentários do Campeonato Inclusivo de LOL

Isabelle P. Miotto, Paulo Henrique S. M. Serrano e Cleber M. de Moraes

### Desvendando a Lealdade Virtual: um Estudo das Motivações por trás das Manifestações Patrióticas nos Esports

Ian Bacellar

9h—10h40 → Sala TS-1





11h—12h30 → *Auditório*

12h30—14h30

14h30—16h10 → *Auditório*

16h30—18h00 → *Auditório*

**22 de março**

9h—10h40 → *Auditório*

**Violências Recreativas e Discurso de Ódio:** Tecnologias e Linguagens Disruptivas em ambientes de Jogos Digitais e Comunidades Gamers.

Wagner da Silveira Bezerra

### **Painel**

**Culturas Audiovisuais e Tempos Digitais:** Sociabilidade e Consumo em Rede

Juliana Gutmann (UFBA) e Clara Camara (UFPB)

Mediação: Marcel Vieira (UFPB)

### **Intervalo para Almoço**

### **Representação, Narrativa e Entretenimento**

**Perturbando o “Secular Gaze”:** Disputas de sentido na Representação de Personagens Evangélicos em Produções Audiovisuais Brasileiras Contemporâneas

Carolina Cavalcanti Falcão

**Mitologia E Videogame:** Construção do Imaginário Nórdico Contemporâneo a partir do personagem Thor em God Of War Ragnarök

Núbia Alves Santos e Alexander Catunda Carneiro

**Construção de Personagens para Engajar Jogadores em Jogos Eletrônicos**

João Guilherme de M. Peixoto, Isabelle C. Lima e Anthony José da C. C. Lins

**Representação Feminina em Animações:**

uma Discussão da Análise Codificada nos Filmes Industriais de 2012 e 2022

Lívia Vasconcelos Guedes Rodrigues

**Disco Elysium na Deriva:** Uma Cartografia dos Calafrios em Revachol

Matheus Mendes Schlittler

### **Painel**

**Narrativas, Consumo e Gênero:** Perspectivas Interatlânticas

Soraya Barreto (UFPE) e Raíra Maia (UFPE)

Mediação: Rodrigo Aragão (UFPB)

### **Epistemologia, Experiência e Política no Jogo e no Entretenimento**

**Da Gamificação à Workficção:**

Estudo das Performances de Trabalho nas Cidades Virtuais de GTA RP

Daniel Neves Abath Luna

**Delineando o jogar:**

o uso do Diário de Bordo enquanto um Método de Análise de Jogos Digitais

Gustavo de Oliveira Brandão

**A Materialização Gnosiológica para Cientistas dos Jogos em Formação**

Jeferson Antunes, Cicero Magêrbio Gomes Torres e Zuleide Fernandes de Queiroz

**Futuro Ancestral:** como podemos utilizar Produtos de Entretenimento e a Indústria Criativa como Ferramenta de Descolonização e Visibilidade da História Africana

Isadora Palhano Fonseca

**A Seca e a Luta de Classes de Raquel de Queiroz e Glauber Rocha em Árida: backland's awakening**

Thales Eduardo Soares Martins



11h—12h30 → *Auditório*

12h30—14h30

14h30—16h10 → *Auditório*

14h30—16h10 → *Sala TS-1*

16h30—18h30 → *Auditório*

## **Painel**

### **Cultura Digital, Entretenimento e Plataformização no Sul Global**

José Messias (*UFF/UFMA*) e Paulo Faltay (*UFPE*)

Mediação: Ivan Mussa (*UFPB*)

## **Intervalo para Almoço**

### **Gênero, Raça e Narrativas do Jogo e do Audiovisual**

#### **Um debate sobre representação e subjetividade Queer em Undertale**

Matheus Rodrigo Serafim Rodrigues

#### **A Construção do Imaginário Social na Indústria Cinematográfica:**

uma Análise da Representatividade a partir de Protagonistas Negras em Seriadados

Núbia Alves da Silva

#### **Dogma Feijoadada pela Perspectiva dos Jogos Brasileiros Negros**

Gilberto de Ataíde Batista Faria

#### **Representação de Brasilidade na personagem Raze de Valorant**

Carolina Ayres

### **Som, Música e Subjetividades Tecnológicas**

#### **Disrupção Metálica: a otente Participação Feminina no Thrash Metal Brasileiro**

Daniilo Paiva Lucio

#### **Narcisismo Digital, Práticas Confissionais e Subjetividades:**

uma Reflexão a partir da música "Desconstrução" de Tiago Iorc

Raíza Pereira da Silva

#### **MERSBE (Mercado de Ruídos e Sons para o Bem-estar), Entretenimento, Tecnologias de Si e Capitalismo Contemporâneo**

Vinicius Andrade Pereira e Cássio de Borba Lucas

#### **Entretenimento, Acessibilidade e Desenho Universal:**

uma Proposta de Criatividade Integrada à Acessibilidade

Marcos Antonio Fernandes Veloso e Flávia Afonso Mayer

#### **Análise conceitual do álbum visual e filme musical "Black is King" de Beyoncé, relacionando-o ao texto "Armadilha de identidade" e "Necropolítica"**

Ramon Pessoa Félix de Lucena

### **Palestra de Encerramento**

#### **Culturas Algorítmicas e Métodos Digitais:**

Examinando Práticas, Imaginários e Disputas em Plataformas Online

Elias Bittencourt (*UNEB*)

Mediação: Thiago Falcão (*UFPB*)

