

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024

Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"



RELATO DE EXPERIÊNCIA DA PRODUÇÃO DO PROJETO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA INTITULADO "A LITERATURA GAMIFICADA: ELEMENTOS ESTRUTURAIS DA NARRATIVA APLICADOS À ANÁLISE DE HOGWARTS LEGACY"

Maria Andréa Bezerra Freitas¹, Guilherme Mariano Martins da Silva²

Resumo: Este relato apresenta a experiência na produção de um trabalho de iniciação científica intitulado "A literatura gamificada: elementos estruturais da narrativa aplicados à análise de Hogwarts Legacy", desenvolvido entre os anos de 2023 e 2024. A pesquisa de iniciação científica teve como objetivo analisar os elementos estruturais da narrativa aplicados ao jogo digital *Hogwarts Legacy*, tomando como fundamentação teórica os estudos de Tomachevski (1976) e Franco Jr (2009) que discutem a narratologia e, as contribuições de Hutcheon (2006) acerca da teoria da adaptação. O relato, portanto, faz uma reflexão sobre as etapas realizadas durante a construção do trabalho de análise, identificando os pontos positivos e as dificuldades enfrentadas pelos pesquisadores. Entende-se que o desenvolvimento do projeto contribuiu significativamente para a formação acadêmica e pessoal da discente do ensino superior, desenvolvendo habilidades fundamentais no âmbito da pesquisa acadêmica.

Palavras-chave: Iniciação científica. Pesquisa Acadêmica. Formação acadêmica. Narrativas. Jogos digitais.

1. Introdução

Este relato de experiência aborda a jornada de produção de um artigo científico elaborado por uma bolsista de Iniciação Científica, com financiamento pela Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico (FUNCAP), no Departamento de Línguas e Literatura da Universidade Regional do Cariri (URCA), entre os anos de 2023 e 2024.

A produção de artigos científicos no período da graduação é um importante instrumento para a formação dos estudantes dentro do ambiente acadêmico, podendo contribuir também nas especializações futuras, como programas de mestrado e doutorado. Segundo Pinho (2017), a Iniciação Científica proporciona benefícios ao discente para o aprimoramento das suas habilidades acadêmicas, como promover a autonomia intelectual e o pensamento crítico.

A pesquisa na graduação pode ser um caminho para a autonomia intelectual do jovem, que passa a ter a possibilidade real de exercer sua criatividade e de construir um raciocínio

¹ Universidade Regional do Cariri, email: andrea.freitas@urca.br

² Universidade Regional do Cariri, email: guilherme.mariano@urca.br

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024



Tema: “CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES”

crítico. Outro benefício da pesquisa para o aluno é que ela pode permitir a articulação entre os vários conhecimentos, ou seja, a pesquisa pode se constituir em um dos caminhos para a execução de projetos interdisciplinares, que envolvam, também, a superação da dicotomia teoria e prática. Além disso, a pesquisa pode proporcionar, ao estudante, momentos de grande satisfação. (PINHO, p. 662, 2017)

A pesquisa científica pode contribuir de forma significativa em diferentes âmbitos na formação acadêmica e pessoal dos estudantes. Além de ser fundamental para aperfeiçoar a capacidade de análise, como aponta o trecho acima, a produção de artigos durante a graduação possibilita a interdisciplinaridade de diferentes áreas do conhecimento para a execução de novos projetos, fazendo com que o acadêmico vivencie na prática o que foi aprendido na teoria, permitindo que o mesmo seja capaz de lidar com problemas de maneira inovadora.

Partindo da elaboração do artigo científico intitulado “A literatura gamificada: elementos estruturais da narrativa aplicados à análise de *Hogwarts Legacy*”, tem-se uma série de etapas que constituem o seu processo de produção, desde a escolha do tema até o resultado final. Dentre eles, pode-se citar a escrita acadêmica, a leitura e compreensão de textos teóricos, o pensamento crítico, a habilidade de análise dos materiais utilizados, entre outros.

A escolha do tema, inicialmente, se deu por interesse pessoal da bolsista por jogos digitais e pela série de romances Harry Potter escrita pela autora britânica J.K Rowling. Após uma análise cuidadosa dos objetivos a serem alcançados pelo trabalho, fez-se um recorte do direcionamento da pesquisa visando identificar a relação entre o jogo digital *Hogwarts Legacy* e a leitura do primeiro volume da série romanesca, *Harry Potter e a pedra filosofal*, possuindo como foco os elementos estruturais de ambas as narrativas. Desse modo, o título consolidou-se como “A literatura gamificada: elementos estruturais da narrativa aplicados à análise de *Hogwarts Legacy*”.

Com isso, observa-se que a iniciação científica pode transformar objetos da realidade considerados convencionais em materiais de estudo científico promissores. Segundo Souza e Linhares (2018), a pesquisa científica consiste em levantar questionamentos e buscar respostas a partir de uma observação crítica do mundo que nos cerca. Desse modo, a pesquisa realizada em questão, utilizou como objeto de estudo a motivação pessoal do pesquisador, no caso pela literatura e por jogos, os quais foram catalisadores que impulsionaram a pesquisa para um nível acadêmico notável.

Tendo em vista os objetivos estabelecidos, fez-se indispensável a leitura e análise minuciosa do texto literário Harry Potter e a pedra filosofal, observando os elementos presentes nas produções narrativas, como a focalização narrativa, a construção do espaço por meio das descrições, os personagens, bem como a descrição de suas ações, pensamentos e

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024



Tema: “CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES”

motivações, a passagem do tempo e dos acontecimentos, entre outros. Além disso, como também objeto de estudo da pesquisa, tem-se a vivência do jogo *Hogwarts Legacy* por meio direto e a análise do mesmos elementos estruturais da narrativa realizada no livro aplicadas ao jogo, com o intuito de detectar as similaridades entre as duas criações e evidenciar suas diferenças, as quais contribuem/agregam de maneira singular para a finalização de uma produção única.

Seguindo as etapas para o desenvolvimento do projeto, realizou-se uma pesquisa bibliográfica fundamentada nos estudos de Tomachevski (1976) e Franco Jr (2009) acerca das teorias da análise da narrativa como gênero, bem como as contribuições de Hutcheon (2006) sobre a teoria da adaptação e concepção de *spin-off*. Outros estudiosos como Van Der Geest (2015) e Tavinor (2009) foram indispensáveis para o entendimento da ludologia e da teoria do jogo, respectivamente, que fomentaram a fundamentação teórica do trabalho.

Assim, cabe ao presente relato apresentar as contribuições da pesquisa acadêmica realizada em questão para o pesquisador discente do ensino superior, bem como identificar as dificuldades encontradas durante o percurso do desenvolvimento do artigo.

2. Objetivo

O objetivo deste trabalho é relatar a experiência vivenciada na produção de um trabalho acadêmico no âmbito da Iniciação Científica. Além disso, é também foco deste trabalho, comentar os procedimentos metodológicos seguidos para o desenvolvimento da pesquisa, entendendo como esses processos contribuem para a formação acadêmica e pessoal dos estudantes universitários. Ademais, evidenciar os problemas enfrentados durante a elaboração do estudo, bem como apresentar os aprendizados adquiridos para solucionar as dificuldades vivenciadas ao longo desse período.

3. Metodologia

A metodologia deste trabalho consiste em uma pesquisa qualitativa ao selecionar e observar as etapas do desenvolvimento de uma pesquisa de iniciação científica. Para o andamento deste relato, também é indispensável a realização de uma análise reflexiva da compilação dos resultados gerados pelo artigo, com o objetivo de compreender o impacto da produção científica durante o ensino superior.

4. Resultados

A partir da experiência vivenciada durante a elaboração do artigo científico intitulado “A literatura gamificada: elementos estruturais da narrativa

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024



Tema: “CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES”

aplicados à análise de *Hogwarts Legacy*”, pode-se identificar, inicialmente, a partir das etapas de desenvolvimento da produção científica, o aperfeiçoamento de habilidades acadêmicas.

Tendo em vista a utilização de duas produções de formatos distintos, sendo um deles uma literatura e o outro um jogo digital, o estudo desses objetos contribuiu para o aprimoramento da construção de uma análise integral dos elementos selecionados a partir de diferentes perspectivas, encontrando as similaridades e diferenças entre as duas produções. Com isso, a análise aprofundada dos materiais proporcionou ao pesquisador uma visão mais ampla e detalhada, permitindo-lhe considerar diversas perspectivas e aplicar esse processo a outros aspectos de sua vida pessoal.

Com o desenvolvimento da pesquisa científica, também foi possível ampliar os conhecimentos acerca das teorias utilizadas, conseguindo aplicá-las na prática com uma análise precisa, abrindo novas perspectivas para investigações futuras na área da literatura. Outro ponto importante foi a possibilidade de aprimorar a escrita acadêmica por meio das orientações do professor orientador, o que colaborou para a formação de um texto mais coeso e bem estruturado. A participação na apresentação do projeto de pesquisa na XXVI Semana de Iniciação Científica da URCA proporcionou a oportunidade de engajar-se nos eventos acadêmicos e, principalmente, desenvolver a habilidade de comunicação oral, a qual fortalece a capacidade de expressar ideias de maneira clara e articulada.

Comprometer-se ao desenvolver o projeto de pesquisa gerou melhoria em aspectos pessoais como responsabilidade, maturidade, dedicação, autonomia, disciplina, entre outros. Ademais, a constante colaboração do professor orientador com um bom direcionamento e *feedback* foram essenciais na superação de problemas emocionais enfrentados ao longo do tempo, como a preocupação excessiva de estar fazendo um bom trabalho que atendesse as normas acadêmicas.

Além disso, o trabalho contribuiu significativamente para o campo acadêmico, abrindo oportunidades para novas pesquisas interdisciplinares com o potencial de aprofundar os diálogos entre literatura, jogos digitais e narrativas adaptativas, permitindo explorar de maneira mais ampla a relação entre as formas de narrativa tradicional com as novas mídias.

5. Conclusão

Tendo em vista os resultados obtidos, conclui-se que o período de desenvolvimento do projeto contribuiu para a formação acadêmica e pessoal da discente, o qual possibilitou o aperfeiçoamento de habilidades na área da pesquisa, gerando grande sentimento de satisfação pelo empenho dedicado à realização e conclusão do trabalho científico. Embora a preocupação excessiva pela inexperiência no ramo acadêmico tenha sido um problema nessa jornada, os benefícios adquiridos foram enriquecedores e fundamentais para encorajar

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024



Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"

a permanência da discente na pesquisa e incentivá-la para futuros programas de mestrado e doutorado. Portanto, concluímos que a experiência obtida durante a produção do projeto de iniciação científica trouxe grande realização ao relacionar dois gostos pessoais e transformá-los em uma pesquisa notável e relevante para o âmbito acadêmico.

6. Agradecimentos

Somos profundamente gratos à Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico (FUNCAP) pelo apoio indispensável ao nosso projeto de pesquisa. Sua colaboração é essencial para os avanços relevantes na ciência. Agradecemos por sua parceria contínua.

7. Referências

AVALANCHE SOFTWARE; WARNER BROS. **HOGWARTS LEGACY**, 2023. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/990080/Hogwarts_Legacy/ Acesso em: 17 de nov. de 2023.

DE PINHO, M. J. Ciência e ensino: contribuições da iniciação científica na educação superior. **Avaliação: Revista da Avaliação da Educação Superior (Campinas)**, v. 22, p. 658-675, 2017.

FRANCO JUNIOR, A. Operadores de leitura da narrativa. *In*: BONNICI, Thomas; ZOLIN, Lúcia Osana (ORG.). **Teoria Literária: abordagens históricas e tendências contemporâneas**. 3a. ed. Maringá: Eduem 2009 . 33-58.

HUTCHEON, Linda. **A theory of adaptation**. Routledge, 2006.

SOUZA, B. M; LINHARES, B. de F. O que é ciência? O que é pesquisa? *In*: LISE, F; SOUZA, B. M; SCHWARTZ, E; GARCIA, F. R. M. **Etapas da Construção Científica: da curiosidade acadêmica à publicação dos resultados**. Pelotas: UFPEL, 2018. p. 9-20.

TAVINOR, G. **The Art of Videogames**. Malden: Wiley Blackwell, 2009

TOMACHEVSKI, B. Temática. *In*: EIKHENBAUM, B. et al. **Teoria da literatura: os formalistas russos**. Porto Alegre: Globo, 1976, p. 169-204.

VAN DER GEEST, D. **The role of Visual Novels as a Narrative medium**. Leiden, 2015. Disponível em <https://studenttheses.universiteitleiden.nl/handle/1887/31703> Acesso em: 25 de fev. de 2021.