

Evento RPGeek

Maria Gabriella Souza Azambuja, discente de graduação, Universidade Federal do Pampa, Campus São Borja

Luciana Matoso Da Vida, discente de graduação, Universidade Federal do Pampa, Campus São Borja

Jean Toni Correia Segobia, discente de graduação, Universidade Federal do Pampa, Campus São Borja

Arizoni Fernandes Da Silva, discente de graduação, Universidade Federal do Pampa, Campus São Borja

João Gabriel Diniz, discente de graduação, Universidade Federal do Pampa, Campus São Borja

Profa. Dra. Elisa Lubeck, docente do curso de Relações Públicas, Universidade Federal do Pampa

e-mail primeiro autor- mariaazambuja.aluno@unipampa.edu.br

O RPGeek foi um evento online e gratuito, transmitido pelo YouTube no dia 17 de setembro de 2021 para contemplar a disciplina de Gestão de Eventos e Cerimonial e Protocolo, ministrada pela Profa. Dra. Elisa Lubeck, do curso de Relações Públicas da Universidade Federal do Pampa - campus São Borja. Nesse sentido, o evento foi realizado pelos discentes Arizoni Fernandes, Isabela Cabrini, Maria Gabriella, Luciana Matoso, João Gabriel e Jean Correia. Cada organizador teve um papel fundamental no desenvolvimento das etapas descritas no planejamento do evento: pré-evento, transevento e pós-evento. Por ter temática livre, o RPGeek foi idealizado para ser um evento inovador e interativo promovendo visibilidade às mulheres no universo *geek*. O objetivo foi traçado devido ao entendimento que este universo acaba por ser majoritariamente compostos por homens, em um ambiente onde a mulher está começando a ingressar, principalmente nos games, sendo somente 47% do público, como mostra a pesquisa do Brasil Game Show (BGS). O evento foi baseado na representatividade feminina, por isso, desde o pré-evento através dos conteúdos na página do instagram essa fundamentação foi muito presente, todas as temáticas abordadas tiveram foco em personagens femininas dentro dos jogos, das séries, dos filmes e da tecnologia, além de que todas as apresentações eram realizadas por uma persona denominada “Gabizinha”. A “Gabizinha” é uma adolescente de 16 anos, apaixonada por videogame, histórias em quadrinhos e filmes de fantasia, que representa o perfil do público de interesse do RPGeek, encorajando principalmente as mulheres, que assim como a Persona também estavam imersas no mundo nerd. Ainda no pré-evento, foi construído um PressKit (convite do evento) com brindes característicos do RPGeek para serem enviados às duas convidadas da live de bate-papo. Dessa forma, no transevento ocorreu um bate-papo com duas convidadas: Cinthia Saty que é ilustradora, quadrinista e artista de desenvolvimento social para animação e a Gaúcha Gamer (Carla), que é streamer - profissional que faz lives de conteúdos audiovisuais através de ferramentas de transmissão ao vivo -, narradora de jogos online e jogadora profissional de Free Fire. Elas participaram de uma conversa mediada com perguntas sobre suas experiências dentro desse universo, bem como suas dificuldades enquanto mulheres

nesse meio. Após o bate-papo, ocorreu o campeonato de Free Fire, que foi exclusivamente feminino e ainda premiou em dinheiro as classificadas em 1º, 2º e 3º lugar. Para as inscrições, foi aberto um formulário e divulgado o regulamento do jogo. O formulário de participação possuía 5 perguntas descritivas e 3 perguntas objetivas com a finalidade de avaliar o mesmo. Ao todo obtivemos 109 respostas organizadas em gráficos. Mensurou-se os dados obtidos deste formulário em relação à impressão dos participantes ao prestigiar o evento RPGeek. Ao analisar a faixa etária do público participante, obtivemos a porcentagem de 68,8% de 16-25 anos, 23,9% de 26-35 anos e 7,3% de 36+ anos, ou seja, a maioria foi público jovem. Ao serem questionados sobre a instituição de ensino, cerca de 97,3% estudam ou estudaram na Unipampa e 0,9% estuda na URCAMP, 0,9% no IFF - São Borja e 0,9% na UCPEL. Em relação a satisfação com o evento 65,1% se sentiu super-mega-hiper satisfeito(a), 22,9% muito satisfeito(a), 11,9% satisfeito. Em relação às notas 82,6% escolheram Dez, 12,8% Nove, 3,7% Oito e 0,9% Sete. A avaliação das respostas descritivas, constatamos que 108 das respostas foram afirmativas e uma com objeções. Após o campeonato feminino, foram divulgadas as vencedoras e realizado um sorteio de um Kit com brindes do evento. As partidas eliminatórias do campeonato e o evento ocorreram no canal oficial do evento que foi criado no YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=klIPKcHk8tM&t=1744s>). No pós-evento, percebeu-se que a página no instagram obteve 194 seguidores sendo 72,5% mulheres. No canal do Youtube tiveram 66 inscritos, 2 lives gravadas do evento e 963 visualizações. Tiveram 47 inscritas no campeonato sendo elas discentes dos 10 campi da Unipampa, 20 finalistas e 3 campeãs. Com o valor arrecadado com patrocínio também foi possível realizar uma ação social idealizada pela equipe organizadora: doar 20 exemplares de HQs (histórias em quadrinhos) para a Casa de Acolhida de São Borja (A Casa de Acolhida abriga crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade social). O evento também disponibilizou atestado de horas para todas as participantes do campeonato, bem como para os participantes do evento, totalizando mais de 100 participantes. Os resultados do evento geraram a conquista do prêmio de melhor evento da região sul do país pelo INTERCOM (Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação), ocorrido nos dias 16, 17 e 18 de junho de 2022, na Univali, em Balneário Camboriú/SC, sendo representado pela discente Maria Gabriella Souza Azambuja.

Agradecimentos: UNIPAMPA.

Palavras-chave: Inovação; Criatividade; Representatividade; Evento; Tecnologia.