



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO



A linguagem verbal de videogames em uma perspectiva multidimensional e da ciência aberta

Aluno: Lucas Ferraz Escarabelin

Orientador: Prof. Dr. Tony Berber Sardinha

Órgão financiador: PIBIC - CNPq

Objetivos

1. Identificar as principais dimensões de variação do registro videogame em inglês, por meio de Análise Multidimensional funcional.
2. Comparar as dimensões de variação dos videogames com as dimensões de variação de outros registros correlatos, como a conversação face-a-face, a ficção literária, a televisão e o cinema, por meio de Análise Multidimensional aditiva.
3. Perfazer ações voltadas à construção do Portal, mais especificamente (a) prospecção de dados abertos na rede a fim de alimentar o Portal (Berber Sardinha et al. 2021) e (b) produzir conteúdo acerca da importância das Humanidades Cidadãs (Berber Sardinha et al. 2021), tomando como base a identificação das dimensões de variação do registro videogame.

Fundamentação teórica

A fundamentação do presente projeto baseia-se em três vertentes: A Linguística de Corpus, a Teoria de Jogos e a Ciência Aberta

- A Linguística de Corpus é uma área que utiliza corpora, conjuntos de textos falados ou escritos, com o propósito de identificar as características linguísticas e discursivas mais salientes e concorrentes
- A Teoria de Jogos (Games Culture), a qual se ocupa da problemática de conceitualizar o espaço ocupado pela prática de jogar jogos na sociedade. Segundo Dovey e Kennedy (2006)
- A Ciência Aberta, que entendemos como um paradigma do fazer científico que se baseia na possibilidade de ser distribuída e acessada por todos sem custos, onde todos os processos e ferramentas são explicados e disponibilizados para aqueles que tiverem interesse, podendo resultar em cooperações entre os próprios pesquisadores e não pesquisadores, ampliando a participação social na ciência.

Metodologia

Serão conduzidos dois conjuntos de ações referentes à (a) identificação de dimensões de variação de videogames em inglês e (b) criação de conteúdo para o Portal com base na pesquisa desenvolvida.

Em relação ao conjunto (a), serão conduzidas duas Análises Multidimensionais na presente pesquisa: uma completa e outra aditiva. A Análise Multidimensional completa identificará as dimensões de variação do corpus de estudo formado pelos videogames. Já a Análise Multidimensional aditiva comparará as dimensões de variação do corpus de estudo com as dimensões de variação da língua inglesa, mais especificamente os registros de conversação face-a-face e ficção literária, do cinema e da televisão.

Em relação ao conjunto (b), os dados da pesquisa serão disponibilizados no Portal, na seção de dados abertos, os procedimentos de pesquisa serão documentados no blog pessoal, constante no Portal, e a atividade de coleta e Análise Multidimensional serão discutidas nos vídeos sobre Humanidades Cidadãs. É preciso enfatizar que a Análise Multidimensional servirá de base para a produção de conteúdo para o Portal, bem como as ações de construção do Portal fornecerão elementos para a condução da análise no paradigma da ciência aberta.

Cronograma

1. Primeiro semestre: coleta do corpus, fundamentação teórica, alimentação do Portal.
2. Segundo semestre: etiquetagem do corpus, fundamentação teórica, alimentação do Portal, conteúdo sobre Humanidades Cidadãs.
3. Terceiro semestre: Análise MD completa e Análise MD aditiva, interpretação dos fatores em dimensão, cálculo de escores, alimentação do Portal, conteúdo sobre Humanidades Cidadãs.
4. Quarto semestre: Redação da dissertação, Qualificação, Defesa, alimentação do Portal, conteúdo sobre Humanidades Cidadãs.

Referências bibliográficas

BERBER SARDINHA, TONY. Linguística de Corpus. São Paulo: Manole. 410 p. p. 2004.

BERBER SARDINHA, TONY; MADUREIRA, SANDRA ; BRAIT, BETH; SOUZA-E-SILVA, MARIA CECÍLIA PEREZ DE et al. Portal multimodal/multilíngue para o avanço da ciência aberta nas humanidades. Cadernos de Linguística, 2, n. 4, p. 1-16, 2021.

BERBER SARDINHA, TONY; VEIRANO PINTO, MARCIA. Dimensions of variation across American television registers. International Journal of Corpus Linguistics, 24, n. 1, p. 3-32, 2019a.

BERBER SARDINHA, TONY; VEIRANO PINTO, MARCIA (ed.). Multi-Dimensional Analysis: Research Methods and Current Issues. London: Bloomsbury Academic, 2019b.

Referências bibliográficas

BIBER, DOUGLAS. Variation across speech and writing. Cambridge: Cambridge University Press. 1988.

DOVEY, J.; KENNEDY, H. W. Game cultures: Computer games as new media. New York: Open University Press. 2006.

FECHER Benedikt; FRIESIKE, Sascha. Open Science: One Term, Five Schools of Thought. (2014)

JOHNSON, S. Everything bad is good for you: How popular culture is making us smarter. London: Penguin. 2005.

NATIONAL ACADEMIES OF SCIENCES, ENGINEERING, AND MEDICINE. Open Science by Design: Realizing a Vision for 21st Century Research. Washington, DC: The National Academies Press. 2018.

Referências bibliográficas

SHAW, ADRIENNE. What Is video game culture? Cultural Studies and Game Studies. Games and Culture, 5, n. 4, p. 403-424, 2010.

VEIRANO PINTO, MARCIA. Dimensions of variation in North American movies. In: BERBER SARDINHA, TONY e VEIRANO PINTO, MARCIA. Multi-Dimensional Analysis, 25 years on: A Tribute to Douglas Biber. Amsterdam/Philadelphia, PA: John Benjamins. p. 109-149. 2014.