

**V SEMINÁRIO
INTERNACIONAL**
de Língua, Literatura
e Processos Culturais



08 a 10
DE NOVEMBRO
2022

CAMPUS-SEDE
Universidade
de Caxias
do Sul

SIMPÓSIO TEMÁTICO 17 **ESTUDOS CRÍTICOS EM VIDEOGAMES**

*Coordenadores: Dra. Aline Conceição Job da Silva (UCS) e Dr. Lucas Goulart
(Pesquisador independente)*

E-mail para envio das propostas: alinecjob@gmail.com

Resumo:

Os chamados Estudos de Jogos, ou *Game Studies*, são uma disciplina composta por perspectivas multidisciplinares organizadas para se pensar o fenômeno do videogame. Essa tem se consolidado no Brasil, durante a última década, por meio de pesquisas e eventos, como a DIGRA BR e a SBGames. Estes estudos compreendem o videogame, os jogos digitais e os não digitais enquanto objetos culturais multimodais, desenvolvidos a partir de diferentes modos de linguagem, sem, no entanto, secundarizar a relação conceitual da mídia com as estruturas formais que a compõem enquanto “jogo”. Estas produções compõem, então, conteúdos semióticos capazes de traduzir aspectos antropológicos, sociais, políticos e psicológicos. Assim, é fundamental refletir sobre as questões culturais e éticas que surgem com e a partir dessa mídia, reconhecendo o papel da crítica não mercadológica do videogame como urgente para que se possa debater os impactos nos coletivos e nos indivíduos produzidos por esses. Este Simpósio objetiva acolher comunicações sobre os impactos sociais dos videogames e dos jogos digitais e sua relação com gênero, raça, sexualidade, classe, localidade, deficiência, etc., assim como críticas de jogos de diferentes gêneros e temáticas. Portanto, o Simpósio busca estudos que tenham o videogame como objeto de reflexão, não como ferramenta.

Palavras-chave: Estudos Críticos; Estudos Culturais; Game Studies.