



# IV SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE LÍNGUA, LITERATURA E PROCESSOS CULTURAIS

05 A 07 DE NOVEMBRO DE 2019 • UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL • CAMPUS-SEDE • CAXIAS DO SUL - RS

## SIMPÓSIO TEMÁTICO 26

### ESTUDOS CRÍTICOS EM VIDEOGAMES

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

E-mail para envio das propostas: [alinecjob@gmail.com](mailto:alinecjob@gmail.com)

#### **Resumo**

As graduações em jogos digitais são recentes no Brasil e contemplam, em geral, programação de jogos, artes gráficas, audiovisual e questões de empreendedorismo, pensados a partir da lógica da “economia criativa”. O videogame é um objeto cultural multimodal, pois se constrói a partir de diferentes modos de linguagem, como imagens, texto e som, para apresentar conteúdos, representando elementos semióticos capazes de traduzir aspectos antropológicos, sociais, políticos e psicológicos. Os *Game Studies* são uma área de pesquisa em que a multidisciplinaridade é a chave para se pensar o objeto videogame. É fundamental refletir sobre as questões culturais que surgem com e a partir dessa mídia, não esquecendo de sua relação conceitual com as estruturas do jogo, uma vez que é único na composição de suas questões. O papel da crítica não mercadológica do videogame é urgente para que se possa debater os impactos na sociedade e na produção do sujeito. Assim, este simpósio tem por objetivo acolher pesquisas sobre os impactos sociais dos videogames e sua relação com temas como gênero, raça, sexualidade, classe, localidade, deficiência, assim como críticas de jogos de diferentes gêneros e temáticas e, ainda, que tenham o videogame como objeto de reflexão a partir de sua multimodalidade.

**Palavras-chave:** Videogames; Estudos críticos; Interseccionalidade.