

Ementa de Disciplina 2024/1:

Disciplina:	Tópicos Especiais Introdução aos Jogos
Código:	MADC009
Curso:	Mestrado Acadêmico do Programa de Pós-Graduação em Divulgação da Ciência e da Saúde
Status:	Eletiva
Professor responsável:	Prof. Dr.º Marcelo Simão de Vasconcellos e Flávia Garcia de Carvalho
Carga horária:	120h
Créditos:	04
Dia/Horário:	5ª-feira; 09h30-12h
E-mail do programa:	ppgdivulgacao@fiocruz.br
Início do curso	21 de março
Local das aulas:	Presencial

Ementa:

Jogos têm importância cada vez maior na sociedade e na cultura, apresentando um potencial significativo para serem empregados na divulgação da ciência, tecnologia e saúde. Essa importância justifica pesquisas que envolvem jogos, a atividade de jogar ou os jogadores. Este curso visa introduzir o campo de pesquisas chamado Estudos de Jogos e discutir os jogos como objeto de pesquisa, que engloba tanto os jogos digitais quanto os analógicos, bem como abordar um aporte teórico e metodológico para pesquisas e projetos. Os tópicos abordados incluem: o campo dos Estudos de Jogos como uma nova disciplina acadêmica; definições de jogo; elementos de jogo; retórica procedimental; jogos sérios; participação; metodologias de pesquisa envolvendo jogos.

Bibliografia:

AARSETH, E. J. O jogo da investigação: abordagens metodológicas à análise de jogos. *Caleidoscópio: Revista de Comunicação e Cultura*, n. 04, p. 9–23, 2003.

AARSETH, E.; CALLEJA, G. A. palavra jogo: ontologia de um objecto indefinível. *Revista Cibertextualidades*, 8, 11–27, 2017.

CAILLOIS, R. Os Jogos e os Homens. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.

CARVALHO, F. G. Sentidos da saúde em jogos digitais. Dissertação (Mestrado - Programa de Pós-Graduação em Informação, Comunicação e Saúde) Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde, Rio de Janeiro, 2016.

CARVALHO, F. G. Health é Vida? Consumo simbólico em jogos digitais de entretenimento. Tese (Doutorado - Programa de Pós-Graduação em Informação, Comunicação e Saúde) Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde, Rio de Janeiro, 2020.

CARVALHO, F. G. DE; ARAUJO, I. S. DE; VASCONCELLOS, M. S. DE. A saúde em jogos de entretenimento: análise da produção de sentidos em dois jogos digitais. *Revista Mídia e Cotidiano*, v. 12, n. 2, p. 145, 2018.

CONSALVO, M. Videogame Content: Game, Text, or Something Else? In: VALDIVIA, A. N.; SCHARRER, E. (Eds.). *The International Encyclopedia of Media Studies: Media Effects/Media Psychology*. Oxford: Blackwell Publishing Ltd., 2013. v. 3p. 406–425.

DUDO, A.; CICCHIRILLO, V.; ATKINSON¹, L.; MARX, S. Portrayals of Technoscience in Video Games: A Potential Avenue for Informal Science Learning. *Science Communication*, v. 36, n. 2, p. 219–247, 2014.

FERNÁNDEZ-VARA, C. Introduction to game analysis. 2nd. ed. New York: Routledge, 2019.

FRAGOSO, S. D.; AMARO, M. Introdução aos estudos de jogos. Salvador: EDUFBA, 2018.

HUIZINGA, J. *Homo ludens*. São Paulo: Editora Perspectiva: 162 p. 2000.

JUUL, J. *Half-Real: Videogames Entre Regras Reais e Mundos Ficcionalis*. Rio de Janeiro: Blucher, 2019.

LANKOSKI, P., BJÖRK, S. *Game Research Methods: an overview*. ETC Press, 2015.

MÄYRÄ, F. *An introduction to Game Studies: games and culture*. SAGE Publications, 2008.

MURRIELLO, S., CONTIER, D., KNOBEL, M. Desafios de uma exposição sobre nanociência e nanotecnologia. *Journal of Science Communication*, 5 (4), 2006.

RADCHUK, O.; KERBE, W.; SCHMIDT, M. Homo Politicus meets Homo Ludens: Public participation in serious life science games. *Public Understanding of Science*, v. 26, n. 5, p. 531–546, 2017.

SCHMIERBACH, M. Content Analysis of Video Games: Challenges and Potential Solutions. *Communication Methods and Measures*, v. 3, n. 3, p. 147–172, 2009.

VASCONCELLOS, M. S. DE. Comunicação e saúde em jogo: os video games como estratégia de promoção da saúde. [s.l.] Fundação Oswaldo Cruz. Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde, 2013.

VASCONCELLOS, M. S.; CARVALHO, F. G.; BARRETO, J. O.; ATELLA, G. C. As Várias Faces dos Jogos Digitais na Educação. *Informática na educação: teoria & prática*, v. 20, n. 4 dez, p. 203–218, 2017.

VASCONCELLOS, M. S.; CARVALHO, F. G.; DIAS, C. M.; RIBEIRO, D. Gamificação: uma investigação sobre o conceito no contexto do SBGames. *SBGames*, p. 813-822, 2018.

VASCONCELLOS, M. S., CARVALHO, F. G., ARAUJO, I. S. Understanding games as participation: an analytical model. *Revista Cibertextualidades*. p.107–118, 2017.

VASCONCELLOS, M. S.; CARVALHO, F. G.; ARAUJO, I. S. O Jogo como Prática de Saúde. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2018.