

RESUMO

DA SILVA, Eduardo Freitas Nobre. **As representações de ciência e cientistas em jogos digitais de entretenimento**: uma análise da franquia *Fallout*. 2023. 134f. Dissertação (Mestrado em Divulgação da Ciência, Tecnologia e Saúde) – Casa de Oswaldo Cruz, Fundação Oswaldo Cruz. Rio de Janeiro: 2023.

O campo da Divulgação Científica (DC) abrange as diversas formas que assuntos das ciências são compartilhados ou discutidos com o público. Uma das abordagens de pesquisa relevantes no campo de estudos em DC se volta para as diversas formas de representação de ciência e cientistas em mídias de entretenimento. Esta pesquisa parte da premissa de que jogos digitais também são uma mídia culturalmente relevante e constroem representações de ciência e cientistas de diversas formas. A presente pesquisa utiliza uma abordagem cultural em relação à divulgação científica e tem como objetivo investigar as representações de ciência e cientistas na franquia de jogos digitais *Fallout*. Esses jogos foram escolhidos como objetos de análise por se tratarem de jogos de RPG com histórias de ficção científica ambientadas em um mundo retrofuturista pós-apocalíptico entre os séculos XXII e XXIII, possuindo diversas representações de ciência e cientistas. Fundamentamos a pesquisa a partir da teoria das representações sociais, a qual embasa a discussão sobre o processo de formação e de difusão do imaginário tecnocientífico. Devido às especificidades inerentes aos jogos digitais e à necessidade de jogá-los para se realizar uma análise, utilizamos a autoetnografia aplicada aos jogos digitais, substituindo, então, o conceito de coleta de dados pelo conceito de textos de campo. A análise dos jogos lança mão de uma análise “textual” qualitativa, apoiada na análise relacional de jogos: contextos, participações e aparatos (MoRAG), a qual adaptamos para melhor atender aos propósitos desta pesquisa, a fim de orientar a análise através dos elementos específicos dos jogos. Também adaptamos protocolos de análises de representações de ciência e cientistas utilizados em outras mídias, a fim de orientar a análise dos elementos de representação. Após a análise, foi possível verificar que diversos estereótipos de cientistas, frequentes em outras mídias, também estão presentes nos jogos. Verificamos também que, ao longo da franquia, personagens cientistas tornaram-se mais diversos e ganharam mais complexidade. Diversas representações de ciência estão presentes em todos os jogos, ganhando especial destaque no jogo mais recente, onde a relação entre ciência e sociedade é central para a narrativa. Por fim, concluímos também que as representações de ciência e cientistas nos jogos analisadas foram construídas não só a partir da dimensão ficcional, mas também a partir do seu entrelaçamento com a retórica procedimental inerente às regras e às mecânicas dos jogos.

Palavras-chave: Divulgação científica, *game studies*, representação da ciência, jogos digitais.