

**UNIVERSIDADE CATÓLICA PORTUGUESA**  
**FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS**  
**Mestrado em Ciências da Comunicação**

UNIDADE CURRICULAR: **Videojogos e Entretenimento**

6 ECTS

2010/2011

DOCENTE RESPONSÁVEL: **Cátia Ferreira**

2.º Semestre

**CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS**

- I- Videojogos e entretenimento – contextualização
  - a. Jogar e jogo – caracterização
  - b. Definição de jogos e videojogos
  
- II- Dos primeiros videojogos aos MMOG (*massive multiplayer online games*)
  - a. História dos videojogos
  - b. Tipos de jogos – géneros e categorias
  
- III- Potencial social e comunicativo dos videojogos
  - a. Identidade
  - b. Comunidade
  - c. Género
  - d. Economia
  - e. Poder e controlo
  - f. Violência
  
- IV- Videojogos e sociedade
  - a. Impacto dos videojogos na cultura contemporânea
    - i. Entretenimento
    - ii. Educação
    - iii. Inovação

**OBJECTIVOS DA UNIDADE CURRICULAR E COMPETÊNCIAS A ADQUIRIR**

**Objectivos:**

- Caracterizar os videojogos enquanto novos meios de comunicação;
- Caracterizar os videojogos enquanto novos espaços sociais;
- Compreender o papel dos videojogos enquanto ferramentas de entretenimento;
- Reflectir sobre o impacto social dos videojogos.

**Competências:**

Este seminário pretende incentivar os alunos a desenvolverem pensamento crítico em relação ao fenómeno videojogos. Pretende-se ainda propiciar o desenvolvimento de um entendimento dos videojogos enquanto plataformas de comunicação e inovação. Em suma, pretende-se contribuir para o desenvolvimento de uma visão alargada do impacto do fenómeno videojogos na sociedade contemporânea

## BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

- Bolter, J. and R. Grusin (2000). *Remediation – understanding new media*. Cambridge, Ma: MIT Press
- Caillois, R. (2001). *Man, play and games*. Urbana and Chicago: University of Illinois Press (1961)
- Cassell, J., and H. Jenkins, (eds.) (1998). *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games*. Cambridge, Ma: MIT Press
- Castronova, E. (2006). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago: University of Chicago Press
- Castronova, E. (2007). *Exodus to the Virtual World: How Online Fun Is Changing Reality*. New York: Palgrave Macmillan
- Hansen, M. B. (2006). *Bodies in Code: Interfaces with Digital Media*. New York: Routledge
- Huizinga, J. (1971). *Homo Ludens*. Boston: Beacon Press (1938)
- Malaby, T.M. (2007). «Beyond Play A New Approach to Games» in *Games and Culture*, 2; 95-113
- Pearce, C. (2009). *Communities of play*. Massachusetts, Ma.: MIT Press
- Perron, B. and M. Wolf (eds.) (2008). *The video game theory reader 2*. New York: Routledge
- Rheingold, H. (2000). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Cambridge, Ma: MIT Press
- Taylor, T.L. (2006). *Play between worlds*. Cambridge, Ma.: MIT Press
- Turkle, Sherry (1997), *A vida no ecrã: a identidade na era da Internet (Life on the screen*, trad. Paulo Faria). Lisboa: Relógio d'Água Editores (1995)
- Wardrip-Fruin, N. and P. Harrigan (eds.) (2002). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Massachusetts, Ma.: MIT Press
- Wolf, M. and B. Perron (eds.) (2003). *The video game theory reader*. New York: Routledge

## METODOLOGIA DE ENSINO (AVALIAÇÃO INCLUÍDA)

**Ensino:** Teórico-prático

**Avaliação:** Trabalho de grupo (apresentação nas aulas): 30%; Trabalho individual (a desenvolver durante um período posterior às aulas): 60%; Assiduidade e participação nas aulas: 10%