

1. Unidade curricular (UC)/Curricular Unit

a) Designação: Mitos Vitorianos e Americanos nos Videojogos

Name: Victorian and American Myths in Video Games

b) Número de vagas/Vacancies: 25

2. Pequeno texto introdutório que deve refletir, o enquadramento da UC proposta na oferta curricular da NOVA FCSH, bem como, o carácter inovador ou a complementaridade com outras UC's existentes.

Procurando colmatar uma lacuna existente na Licenciatura em Línguas, Literaturas e Culturas oferecida pela NOVA-FCSH, a opção livre aqui apresentada pretende debruçar-se sobre videojogos e analisar criticamente a relação estabelecida entre as literaturas e culturas inglesa e norte-americana e os jogos digitais. Para tal, mitos, arquétipos e convenções socioculturais que têm vindo a permear recorrentemente os *media* desde o século XVIII serão reavaliados e desconstruídos, através do recurso a perspectivas provenientes dos estudos literários, estudos de cultura e *game studies*. Após uma introdução às diferentes abordagens teóricas aos videojogos, explorar-se-ão campos do saber como o vitorianismo e o neovitorianismo, apresentando uma visão geral da Era Vitoriana. De forma a verificar se os mitos e arquétipos vitorianos, especialmente aqueles relacionados com masculinidade e feminilidade, são ou não subvertidos na paisagem mediática actual, considerar-se-ão jogos digitais como *American McGee's Alice* (2000) e a sua sequência *Alice: Madness Returns* (2011), *Assassin's Creed: Syndicate* (2015), *Ravenous Devils* (2022), *Vampyr* (2018) e *Hogwarts Legacy* (2023). Posteriormente, analisar-se-ão mitos norte-americanos fundacionais como o mito do oeste americano e o mito do *self-made man*, e procurar-se-á traçar o seu desenvolvimento desde a literatura estado-unidense setecentista até à actualidade. Recorrendo ao conceito de *remediation* apresentado por Jay David Bolter e Richard Grusin, estudar-se-ão, depois, jogos digitais como *The Last of Us* (2013) e *Horizon: Zero Dawn* (2017) e as séries *Great Theft Auto* (1997-2025) e *Bioshock* (2007-2013).

/

The following course aims to bridge a gap in the existing undergraduate degree on Languages, Literatures, and Cultures offered by NOVA-FCSH, by introducing a course on video games and critically analyzing the relationship between English and North American literature, culture, and digital games. This course will reassess and deconstruct pervasive myths, archetypes, and sociocultural conventions that have recurrently permeated media from the eighteenth century, incorporating perspectives from literary, cultural, and game studies. Following a discussion on theoretical approaches to video games, this course will explore Victorianism and neo-Victorianism, presenting an overview of the Victorian Era in order to determine whether Victorian myths and archetypes, especially those related to masculinity and femininity, are subverted in digital games such as *American McGee's Alice* (2000) and its sequel

Alice: Madness Returns (2011), *Assassin's Creed: Syndicate* (2015), *Ravenous Devils* (2022), *Vampyr* (2018), and *Hogwarts Legacy* (2023). Afterwards, the foundational North American myths of the American West and of the self-made man will be explored, alongside Jay David Bolter e Richard Crusin's concept of remediation, and popular video games such as *The Last of Us* (2013), *Horizon: Zero Dawn* (2017), and the *Great Theft Auto* (1997-2025) and the *Bioshock* (2007-2013) series will be approached.

3. Unidade de Investigação/Research Unit: CETAPS – Linha de investigação “Cultura, Ciência e os Media”, da área de investigação “História e Culturas Anglófonas” / CETAPS – “Culture, Science, and the Media” strand of the “Anglophone Cultures and History” research area. .

Página Web/Web page <https://www.cetaps.com/anglophone-cultures-and-history-science-and-culture>

4. Curso/Course: Opção livre aberta aos cursos de: (indicar um dos cursos)

Licenciatura x Mestrado

5. Número de créditos/Number of credits (1 crédito = 28h):

Licenciatura 6 ECTS x Mestrado 10 ECTS

6. Docente ou Investigador responsável/Teacher or principal Researcher: Teresa Pereira (docente responsável/main professor) / Jéssica Bispo (2ª docente/ 2nd professor)

7.
1º semestre 2º semestre 1º e 2º semestre x (indicar uma das opções)
a) Número de horas por sessão/*Number of hours per session*:
2 horas (licenciatura) x 3 horas (mestrado)
b) Número de sessões por semana/*Number of sessions per week*:
Duas sessões (licenciatura) x Uma sessão (mestrado)
c) Periodicidade/*periodicity*: Semanal
d) Período de funcionamento/*Class period*. (deve tomar como referência o calendário escolar do ciclo de estudos a que se destina a unidade curricular): 1º semestre: segundas e quartas-feiras, das 16h00 às 18h00 / 1st semester: Mondays and Wednesdays, 4.00-6.00 p.m.; 2º semestre: terças e quintas-feiras, das 14h00 às 16h00/ 2nd semester: Tuesdays and Thursdays, 2.00-4.00 p.m.

8. Objetivos da unidade curricular/Learning objectives:

- Desenvolver uma melhor compreensão da Era Vitoriana e das suas representações contemporâneas através do neovitorianismo, mediante uma abertura a novas e diferentes interpretações;
- Promover a desconstrução de convenções, arquétipos e mitos vitorianos como um modo de pensar criticamente sobre a Inglaterra oitocentista;
- Relacionar, de uma forma analítica, os mitos vitorianos presentes em videojogos com as realidades artística, literária, política e sociocultural da Era Vitoriana;
- Analisar alguns dos principais mitos norte-americanos fundacionais;
- Compreender como e porquê esses mitos têm sido empregues em diferentes momentos da história estado-unidense;
- Explorar criticamente as manifestações literárias, visuais e digitais de alguns dos mais prevalentes mitos norte-americanos;

- Desenvolver uma investigação individual no campo dos *game studies*, estudos vitorianos e/ou estudos estado-unidenses;
 - Preparar uma apresentação e ensaio académicos sob orientação tutorial.
- /
- To develop a better understanding of the Victorian Era and its contemporary representations through neo-Victorianism, by opening up new and different interpretations;
 - To promote the deconstruction of Victorian conventions, archetypes and myths as a way to critically think about 19th century England;
 - To critically relate representations of Victorian myths in video games to the artistic, literary, political and sociocultural realities of the Victorian period;
 - To examine some of North America's core foundational myths;
 - To understand how and why those myths have been used in different moments throughout the history of the United States;
 - To critically analyze the literary, visual, and digital manifestations of some of North America's main myths;
 - To conduct individual research in the field of Game Studies, Victorian Studies, and/or North American Studies;
 - To develop an academic presentation and paper under tutorial supervision.

9. Requisitos de frequência/Attendance requirements: Domínio da língua inglesa/Proficient knowledge of the English language.

10. Conteúdo da unidade curricular/Syllabus:

1. Introdução aos videojogos e aos *game studies*:
 - 1.1. O que é um (video)jogo?
 - 1.2. Géneros e tipos de jogos;
 - 1.3. Abordagens teóricas ao estudo dos videojogos: *game studies*, ludologia e narratologia;
 - 1.4. O conceito de heterocosmos;
 - 1.5. Retórica procedimental;
 - 1.6. Os videojogos enquanto ferramentas para desconstruir mitos e convenções.
2. (Neo)Vitorianismo e Videojogos: Desconstruindo Convenções e Mitos Vitorianos:
 - 2.1. A Era Vitoriana - uma visão geral: definindo "vitoriano"; convenções socioculturais, mitos e arquétipos; o *West e East Ends* londrinos: *All Sorts and Conditions of Men: An Impossible Story* (1882), de Walter Besant e James Rice; *The Problems of a Great City* (1887), de Arnold White;
 - 2.2. Construções de feminilidade e masculinidade: os mitos do "gentleman" e da "angel in the house": *Sesame and Lilies* (1865), de John Ruskin; *The Subjection of Women* (1869), de John Stuart Mill; *Sensible Etiquette and Good Manners of the Best Society* (1882), de Jane Aster. Representação da infância: a criança inocente e sexual(izada). O romance vitoriano.

- 2.3. O Gótico e a *vampire fiction*; *Varney the Vampire; or, the Feast of Blood* (1845-1847), atribuído a J. M. Rymer e T. P. Prest; *Carmilla* (1871-1872), de Sheridan Le Fanu; *Dracula* (1897), de Bram Stoker;
 - 2.4. Neovitorianismo e adaptação;
 - 2.5. Representação da criança feminina em *American McGee's Alice* (2000) e *Alice: Madness Returns* (2011);
 - 2.6. Representações da cidade de Londres e da feminilidade vitoriana convencional e subversiva em *Assassin's Creed: Syndicate* (2015);
 - 2.7. Canibalismo neovitoriano em *Ravenous Devils* (2022);
 - 2.8. Subvertendo o vampiro vitoriano em *Vampyr* (2018);
 - 2.9. Mudando o contexto histórico e promovendo a representação LGBTQIA+ em *Hogwarts Legacy* (2023).
3. Mitos Norte-Americanos e Videojogos:
 - 3.1. Os conceitos de mito e de *remediation*;
 - 3.2. Agrarianismo, expansionismo e o mito do oeste norte-americano: uma visão geral;
 - 3.3. O oeste agrário; *Letters from an American Farmer* (1782), de Hector St. John de Crèvecoeur, e *Notes on the State of Virginia* (1785), de Thomas Jefferson; representações fotográficas da Grande Depressão, de Walker Evans, Dorothea Lange, e Arthur Rothstein; a fusão do género *pop country* no início do século XXI;
 - 3.4. A "Frontier Thesis" de Frederick Jackson Turner; a crítica revisionista de Richard Slotkin, Annette Kolodny, e Patricia Nelson Limerick; *Cowboys e "Índios" em The Last of the Mohicans* (1826), de James Fenimore Cooper, e em *Westerns* do século XX;
 - 3.5. *The Last of Us* (2013), *Horizon Zero Dawn* (2017) e a *remediation* do mito do oeste norte-americano;
 - 3.6. Uma introdução ao mito do *self-made man*;
 - 3.7. Da *Autobiography* (1791) de Benjamin Franklin às narrativas de sucesso de Horatio Alger;
 - 3.8. Narrativas de êxito e de fracasso de imigrantes;
 - 3.9. A série *The Grand Theft Auto* e o universo de *Bioshock*.
- /
1. Introduction to Video Games and Game Studies:
 - 1.1. What is a (video) game?
 - 1.2. Game genres;
 - 1.3. Theoretical approaches to video games: Game Studies, ludology and narratology;
 - 1.4. The concept of heterocosm;
 - 1.5. Procedural rhetoric;
 - 1.6. Video games as tools to deconstruct myths and conventions.

2. (Neo-)Victorianism and Video Games: Deconstructing Victorian Myths and Conventions:
 - 2.1. The Victorian Era – an overview: defining “Victorian”; sociocultural conventions, myths and archetypes; London’s West and East Ends: Walter Besant and James Rice’s *All Sorts and Conditions of Men: An Impossible Story* (1882); Arnold White’s *The Problems of a Great City* (1887);
 - 2.2. Constructions of femininity and masculinity: the myths of the “gentleman” and the “angel in the house”: John Ruskin’s *Sesame and Lilies* (1865); John Stuart Mill’s *The Subjection of Women* (1869); Jane Aster’s *Sensible Etiquette and Good Manners of the Best Society* (1882). Representing childhood: the innocent and the sexual(ized) child. The Victorian novel;
 - 2.3. The Gothic and vampire fiction; J. M. Rymer and T. P. Prest’s *Varney the Vampire; or, the Feast of Blood* (attributed; 1845-1847), Sheridan Le Fanu’s *Carmilla* (1871-1872), and Bram Stoker’s *Dracula* (1897);
 - 2.4. Neo-Victorianism and adaptation;
 - 2.5. Representing the female child in *American McGee’s Alice* (2000) and *Alice: Madness Returns* (2011);
 - 2.6. Representations of the city of London and of conventional and subversive Victorian femininity in *Assassin’s Creed: Syndicate* (2015);
 - 2.7. Neo-Victorian cannibalism in *Ravenous Devils* (2022);
 - 2.8. Subverting the Victorian vampire in *Vampyr* (2018);
 - 2.9. Changing the historical setting and promoting LGBTQIA+ representation in *Hogwarts Legacy* (2023).

3. North American Myths and Digital Games:
 - 3.1. Myth and remediation;
 - 3.2. Agrarianism, expansionism, and the myth of the North American West: an overview;
 - 3.3. The agrarian west; Hector St. John de Crèvecoeur’s *Letters from an American Farmer* (1782) and Thomas Jefferson’s *Notes on the State of Virginia* (1785); Walker Evans, Dorothea Lange, and Arthur Rothstein’s photographic representations of the Great Depression; the pop country fusion genre in the early 21st century;
 - 3.4. Frederick Jackson Turner’s frontier thesis; Richard Slotkin, Annette Kolodny, and Patricia Nelson Limerick’s critique of the Turner Thesis; Cowboys and “Indians” in James Fenimore Cooper’s *The Last of the Mohicans* (1826) and 20th century Westerns;
 - 3.5. *The Last of Us* (2013), *Horizon Zero Dawn* (2017), and the remediation of the myth of the frontier;
 - 3.6. An introduction to the myth of the self-made man;
 - 3.7. From Benjamin Franklin’s *Autobiography* (1791) to Horatio Alger’s success narratives;
 - 3.8. Immigrant stories of self-(un)making;
 - 3.9. The *Grand Theft Auto* series and the *Bioshock* universe.

11. **Bibliografia recomendada/Recommended reading:** (máx. 5 títulos. Por ordem decrescente de data de edição.)

1. Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith and Susana Pajares Tosca. *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Routledge, 2024. [2008].
2. Paul, Heike. *The Myths that Made America: An Introduction to American Studies*. Transcript Verlag, 2014.
3. Hutcheon, Linda. *A Theory of Adaptation*, 2nd ed. Routledge, 2013.
4. O'Gorman, Francis. *The Cambridge Companion to Victorian Culture*. Cambridge University Press, 2010.
5. Aarseth, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press, 1997.

12. **Métodos de ensino/Teaching Methods:** A opção livre combinará aulas teóricas e práticas, incluindo momentos de exposição, exercícios práticos e discussão em grupo. / The course will combine both theoretical and practical classes, including moments of presentation, practical exercises, and group discussion. .

13. **Métodos de avaliação/Assessment methods.** (para cada elemento de avaliação deve indicar a respetiva ponderação): Apresentação em aula (40%) e ensaio argumentativo (60%) / Class presentation (40%) and final essay (60%).

14. **Percentagem de aulas práticas/Percentage of practical classes:** 50%

15. **Língua de ensino/Teaching language:** Inglês / English

* só serão aceites caso não sejam redundantes em relação à oferta formal existente, isto é, que não seja igual ou semelhante a outra UC que já exista nos planos de estudos da oferta letiva quer do 1º e/ou do 2º ciclo.

NOTA: Todos os campos são bilíngues e de preenchimento obrigatório