

Dossiê

A arte dos videogames: provocações estéticas, intermediais e interseccionais

Apresentação.	2
Guilherme Foscolo, Alex Martoni e Nicolau Spadoni	
Videogames, Agência, Experiência Estética.	8
Emmanuel Ferreira e Dara Coema	
O Paradoxo do Jogador-Espectador.	34
Danilo Bantim Frambach	
Imersão e Game Studies: Considerações Multidisciplinares que Reverberam em Contextos de Arte na Cultura Digital	53
Caio Túlio Olímpio Pereira da Costa	
Jogos Digitais como Cibertextos e Fenômenos Ergódicos: o Caso de Subnautica.	82
Kennet Medeiros e Caio Túlio Olímpio Pereira da Costa	
Nostalgia em “Cuphead”.	104
Adriana Falqueto e Viviana Mônica Vermes	
A Representação da Partilha da África em Civilization V	122
Camila Augusta Pires de Figueiredo, Cecília Nazaré de Lima e Thaís Flores Nogueira Diniz	
ARGs e Filmes: uma Remixibilidade Real e Imersiva.	145
Tiago Mendes Alvarez	
Fashion Games: ou Três Formas de Jogar com a Moda	164
Luciana Nacif	
Quais Museus Deixaram o Jogo? Revisão de um Mapeamento de Jogos Digitais Produzidos por Museus de Arte.	177
Ana Beatriz Bahia	
Uma Breve História dos Jogos de Tabuleiro.	208
Marcelo La Carretta	

Traduções

- Notas Sobre Tradução e Intermidialidade: ‘Rock, Star, North’** 229
Calum Rodger, tradução de Jorge Luiz Adeodato Junior e Márton Tamás Gémes
- Matando o Corpo Negro: Necropolítica e Hierarquias Raciais nos Jogos Digitais** .. 254
Kishonna Gray, tradução de Guilherme Foscolo
- Game ou Superromance? Sobre Jogar e Ler Gigantescos Romances de Games**. 272
Espen Aarseth, tradução de Nicolau Spadoni

Outros Temas

- Quando a música não cabe no corpo: hyperpop e as experiências de gênero e aceleração** 291
Gabriel Barth da Silva
- A Winston Parva de Lars von Trier: estabelecidos e outsiders no filme Dogville (2003)** 321
Bruno José Yashinishi e Tony Honorato

Resenha

- Explorando o “sublime cognitivo”: uma nova fronteira para o aprendizado infantil**
339
Matheus Espíndola