

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	3
Porquê uma investigação sobre videojogos?	4
Contextualização da problemática	5
A abordagem ao tema	7
Objectivos da investigação	8
Estrutura da tese	10
NÍVEL 1: OBRAS ABERTAS	27
1. Sobre a definição de videojogo	30
2. Sobre a definição de <i>Obra Aberta</i>	32
3. O videojogo como obra aberta	34
3.1. A problemática categorização dos videojogos	44
3.2. A problemática categorização dos jogadores	46
3.3. A subjectividade da <i>aventura</i> nas diferentes experiências	50
4. Porquê jogar videojogos?	51
4.1. Diversão como resultado	55
4.2. Desafio como motivação	56
4.3. Fantasia como efeito	62
4.4. Socialização como acréscimo	66
4.5. Aprendizagem como potencial	70
NÍVEL 2: EXPERIÊNCIAS IMERSIVAS	81
5. Os videojogos como acções e reacções	82
5.1. Interactividade e jogabilidade	85
5.2. A ideologia libertária nos discursos	92
5.3. <i>Paidia</i> e <i>Ludus</i>	96
6. Dar importância à interface	101
6.1. Menus iniciais: dinamismo e ambiência	102
6.2. Ecrã de jogo: da remoção gradual à total transparência	103

7. Mundos virtuais que exploramos	109
7.1. Ambientes como dinamizadores	112
7.2. A contextualização	119
7.3. Publicidade: necessidade e oportunidade	125
7.4. A perspectiva na primeira pessoa	131
8. Personagens que conhecemos	135
8.1. Protagonistas	136
8.1.1. Pistas da sua personalidade	141
8.1.2. Completar a <i>persona</i>	142
8.2. Personagens secundárias	144
8.2.1. Densidade populacional	145
8.2.2. Inimigos e <i>bosses</i>	149
8.2.3. Aliados e mentores	150
8.2.4. Jogadores-virtuais: a ilusão da inteligência	155
9. Histórias que criamos	158
9.1. Narrativas que jogamos	164
9.1.1. Estruturas narrativas e a emergente autenticidade	170
NÍVEL 3: CORRELAÇÕES CRIATIVAS	177
10. Breve reflexão sobre arte	178
11. Videojogos na arte: inovações criativas	181
12. Arte nos videogames: correlações criativas	186
12.1. Arquitectura nos videogames	191
12.1.1. A particularidade da sua manifestação	192
12.1.2. As texturas como materiais	194
12.1.3. Estilos, movimentos e valores implícitos na arquitectura	197
12.1.4. A abertura à experimentação da arquitectura	210
12.2. Cinema nos videogames	214
12.2.1. A profundidade de campo	216
12.2.2. Uso das câmaras: plano-sequência e sequências de planos	221
12.2.3. A montagem na relação entre campo e fora de campo	225
12.2.4. <i>Cutscenes</i>	230

12.2.5. Trabalho de actores	237
12.2.6. Reminiscências cinematográficas	240
12.2.7. <i>Trailers</i>	243
12.3. Música nos videojogos	245
12.3.1. Composições originais	246
12.3.2. Aquisição de licenças	250
12.3.3. Videojogos musicais: o ponto de encontro de duas indústrias	252
12.4. Teatro nos videojogos	255
12.4.1. <i>Multiplayer</i> : o espectáculo efémero das experiências irrepetíveis.....	260
12.4.2. MMORPGs e <i>Second Life</i> : o apogeu da performance teatral	263
12.4.3. Novas formas de interacção: o corpo e a <i>mimesis</i>	270
12.5. Fotografia nos videojogos	273
12.5.1. Labirintos imagéticos: da contemplação à imersão	279
12.5.2. O gesto de fotografar como respiga	283
12.5.3. O “instante decisivo” do <i>screenshot</i>	292
12.5.4. A composição visual dos <i>screenshots</i>	293
12.5.5. O acto fotográfico enquanto mecânica da jogabilidade	302
12.6. Pintura nos videojogos	310
12.6.1. Realismo e abstraccionismo: da limitação à liberdade criativa	313
12.6.2. Uma relação subjectiva	315
12.6.3. Sonho e pesadelo: ligação à pintura surrealista	322
12.6.4. Ligação reforçada pela jogabilidade	331
NÍVEL 4: EXPERIMENTAÇÕES COMUNICATIVAS	341
13. Os videojogos enquanto cultura	342
14. Abertura a uma literacia expansiva	346
15. A dimensão semiótica	351
16. Experimentações comunicativas	365
16.1. <i>Social games</i> : “conectar o mundo através dos jogos”	366
16.2. <i>Art games</i> : ode à expressividade artística	372
16.3. <i>Serious games</i> : um entretenimento sério	380

16.4. <i>Persuasive games</i> : a persuasão como abertura ao pensamento crítico	392
16.5. <i>Advergames</i> : dos complementos às criações originais	398
16.6. <i>Impact games</i> : jogar as notícias	403
17. <i>Gamification</i> : oportunidades de expansão	410
CONCLUSÃO	425
BIBLIOGRAFIA	461
RESUMO	497
ANEXOS	505