

VIDEOJOGOS: FUNDAMENTOS E APLICAÇÕES

RUI TORRES¹ / LUÍS CARLOS PETRY²

1 Professor Associado com Agregação, Faculdade de Ciências Humanas e Sociais,
Universidade Fernando Pessoa, Portugal. *E-mail: rtorres@ufp.edu.pt*

2 Professor do TIDD – Pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (M/D),
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brasil. *E-mail: alletsator@gmail.com*

A revista Cibertextualidades, retomando o diálogo transatlântico entre investigadores de Portugal e do Brasil que desde o início a caracteriza, apresenta como tema de estudo deste seu número 8 os videojogos, ou jogos de computador, ou *games*.

Os estudos de jogos, digitais ou não digitais, revelam-se cada vez mais, e também na academia, como uma área emergente e crítica, suscitando o interesse e a reflexão das ciências humanas e sociais. O conjunto de textos que formam este volume sinalizam algumas dessas reflexões, assim como as preocupações que as práticas criativas e pedagógicas, onde os videojogos são usados experimentalmente, levantam. Articulada e apropriada em diversos contextos e áreas, a linguagem dos jogos serve ainda como ponto de partida adequado para uma investigação pela prática.

Procurando dar resposta a estas questões, este número está dividido em duas grandes partes: Fundamentos, onde as definições e as questões ontológicas e conceituais são colocadas; e Aplicações, dando conta de como na arte e na poesia, na educação e na pedagogia, se articulam e traduzem os mecanismos e as técnicas dos videojogos.

A secção FUNDAMENTOS inicia-se com o artigo de Espen Aarseth e Gordon Calleja, «*A Palavra Jogo: Ontologia de um objecto indefinível*». Aqui em tradução portuguesa pela primeira vez, trata-se de um dos textos fundacionais do campo dos estudos de jogos. Aarseth e Calleja apresentam uma abrangente recensão crítica das várias definições de jogos e, seguindo a premissa de Wittgenstein, consideram como inadequada qualquer tentativa de categorização formal. Na sua avaliação, os autores propõem, em alternativa, um modelo descritivo global, a que chamam de cibermédia, para englobar o fenómeno interdisciplinar dos jogos.

De definições, e seu enquadramento, trata também o artigo «*Ser game ou não-game, eis a questão*», de Antônio Vargas e Ana Beatriz Bahia,

onde os autores discutem o papel de *designers* e programadores de videojogos, bem como o modo como estas comunidades entendem e definem os jogos digitais. Partindo do conceito heideggeriano de intencionalidade artística, Vargas e Bahia apresentam uma importante recensão das várias definições de jogos, defendendo a importância da ambivalência entre ser e não ser jogo.

A secção APLICAÇÕES apresenta, no campo da ARTE E POESIA, duas extensões da linguagem dos jogos. O artigo «*who emigrates departs with #words in their pockets @ aimisola.net/hymiwo.po*», de Álvaro Seça, descreve o processo de escrita e investigação artística implicados nos mecanismos do poema-jogo *aimisola.net/hymiwo.po*, desenvolvido em colaboração com Sindre Sørensen.

André Sier, por seu lado, em «*Artefactos da porta escondida da ponte ("Lançados para dentro de um Labirinto")*», propõe uma reflexão acerca dos jogos a partir da sua própria experiência como artista electrónico, através da leitura de exemplos e de uma arqueologia dos videojogos muito peculiar, onde propõe um percurso dentro do próprio Labirinto onde os enigmas do jogo estão codificados.

Em «*O Nihilanth: Imersão num modificador para jogos do tipo primeiro pessoa*», Sandy Baldwin aborda o modo como os jogos de tiro do tipo primeira pessoa implicam e motivam situações imersivas de linguagem. Para Baldwin, os jogos abrem-se à alteridade do jogador, e neles a imersão é incoerente, é um espaço de aporias e descontinuidades.

Num segundo momento de APLICAÇÕES, trata-se de entender o modo como os videojogos são usados em EDUCAÇÃO E PEDAGOGIAS.

«*Contribuições do aprendizado multimídia para jogos com foco nas dificuldades da matemática*», de Matheus Araujo Cezarotto e André Luiz Bataioli, apresenta os jogos educacionais que são desenvolvidos para crianças com dificuldades de

aprendizagem na matemática. Através de uma reflexão acerca dos desafios envolvidos na concepção e desenvolvimento deste tipo de jogos, os autores apresentam, uma abordagem qualitativa, um conjunto de recomendações para o desenho e programação de jogos deste tipo.

Filomena Moita e Lucas Henrique Viana, no seu texto «Missão Polyedros: Um diálogo entre a arte analógica e a digital e o ensino de geometria espacial através de atividades gamificadas», considerando que os jogos são ferramentas que podem estimular competências artísticas, culturais e curriculares, abordam o problema da falta de preparação dos docentes, assim como as carências ao nível gráfico, de funcionalidades e recursos, dos próprios jogos, ou outros programas informáticos do tipo educacional. O estudo aqui publicado, no âmbito do ensino da geometria espacial, serve aos autores de modelo para enunciar um conjunto de recomendações para professores que tenham interesse em fazer aplicações semelhantes.

«*Understanding Games as Participation: an analytical model*», de Marcelo Simão de Vasconcellos, Flávia Garcia de Carvalho e Inesita Soares de Araújo, apresenta o potencial dos jogos na comunicação em saúde no Brasil, argumentando que os videojogos digitais, embora possam constituir uma boa solução para os problemas identificados, exigem um modelo que tenha em consideração aspectos sociais e participativos. Nesse sentido, os autores providenciam o seu próprio modelo, descrevendo ainda os tipos de relações necessárias.

Por fim, em «*Parameters, strategies and techniques of game analysis*», Arlete dos Santos Petry, André Luiz Battaiola, Ana Beatriz Bahia, Luís Carlos Petry, Luciana Rocha Mariz Clua e António Vargas abordam a questão dos processos de análise implicados em todo o tipo de jogos, indicando e avaliando aspectos positivos e negativos a ter em consideração. Para tal, submeteram à avaliação e à análise o jogo *A Mansão de Quelícera*, o que tornou possível a identificação de parâmetros, estratégias e técnicas a usar em modelos de avaliação semelhantes.

Neste número da revista Cibertextualidades incluímos ainda a secção ENTREVISTA, na qual Rui Torres conversa com Pedro Barbosa, indagando questões de «*Materialidade e transdimensionalidade nas novas textualidades electrónicas: uma transição de paradigma?*».

Por fim, a secção RECENSÃO inclui uma leitura, por Bruno Ministro, do livro de Markku Eskelinen, *Cybertext Poetics: The critical landscape of new media literary theory* (2012).