Nelson Zagalo & Rui Prada (eds.)
Actas da Conferência ZON | Digital Games 2008
www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/zondgames08/
Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade
Instituto de Ciências Sociais
Universidade do Minho
ISBN: 978-989-95500-2-5

Entretenimento e jogos digitais

Nos últimos anos a academia tem sentido uma clara necessidade de se aproximar do espectro do entretenimento fazendo-o por diferentes vias e sempre mais ou menos de forma encapotada, com recurso a mantos desculpabilizantes para o poder fazer tal como a Arte ou a História da mesma, a tecnologia e a sua engenharia, ou ainda o estudo de processos cognitivos e dos sintomas sociais. Todas estas áreas, mantos, têm servido de refúgio a quem se quer aventurar no estudo do entretenimento digital.

Não é de agora que esta problemática se levanta, vem de Platão, e sempre os gregos a influenciarem a raiz do nosso pensamento. Platão clamava contra Homero porque este fazia uso da literatura para nos entreter. E era este acto de entreter que incomodava Platão e que segundo ele não servia a República, porque esse acto execrável nada mais era do que uma manipulação das emoções e como tal deformadora ou deturpante da verdade e da razão. Não será difícil encontrar ainda hoje muito deste pensamento disseminado pela academia, e não só, de que o entretenimento não serve o humano e fustiga o pensamento.

Assim, se pensarmos sobre o impacto do aparecimento do estudo dos jogos digitais na academia, veremos mais claramente o quão importante é e, mais do que isso, reconheceremos que de algum modo a academia evoluiu e se abriu à sociedade. Existe uma clara vontade de unir o pensamento de séculos com o saber fazer em prol de um bem-estar comum. O entretenimento é hoje uma indústria consagrada e respeitada, mais pelos seus lucros do que pelo seu conteúdo, mas talvez por isso mesmo é aceite pela sociedade como uma possibilidade profissional capaz de viabilizar um projecto ou um sonho.

Ao contrário dos parentes das artes puras (ex. pintura) ou do entretenimento puro (ex. circo), os jogos digitais tiveram a sorte de surgir numa época abençoada pela tecnologia e como tal não se limitaram a integrar o saber de cada uma das diferentes áreas mas apresentaram-se como o elemento que elevaria ao extremo o seu uso. Ou seja, requerendo que cada um dos elementos em jogo – arte, entretenimento e tecnologia – se superasse a si mesmo para em seguida ajudar a superar os artefactos de jogos digitais.

E é esta superação que obriga a academia a curvar-se perante o entretenimento e perante a indústria dos jogos digitais. É de facto uma das indústrias mais avançadas na sua complexidade e desenvolvimento e ao mesmo tempo das que menos tem feito depender o seu avanço do conhecimento da academia. Claramente, este cenário tem-se alterado nos mais recentes anos. E é nessa alteração de cenários que entra o interesse e o objectivo de uma conferência como a ZON | Digital Games 2008. Ajudar a encontrar e a definir caminhos para o trabalho conjunto entre a academia e a indústria em busca de processos que optimizem os recursos e acima de tudo que sejam capazes de rentabilizar o conjunto de diferenças e de saberes.

Foi nesse sentido que vários dos artigos, que neste livro de actas se podem ler, foram desenhados para áreas definidas como o game design, narrativa, educação ou ainda efeitos cognitivos. Em qualquer uma destas áreas poderemos encontrar análises, recomendações, experiências e experimentos que servem uma vontade de aproximação à indústria contribuindo com conhecimento sobre os processos de desenvolvimento assim como sobre os efeitos dos produtos. Abrem portas para o trabalho conjunto, dão-se ao uso na criação de novas e mais ricas

experiências por parte da indústria e esperam a crítica para poderem melhorar. De sublinhar que a taxa de aceitação de artigos esteve na ordem dos 50% e como tal o que se pode ler nas páginas seguintes é fruto de uma filtragem ancorada na excelência e manifesto interesse para os intervenientes na área.

Claramente este é todo um trabalho que não se fará num ano, nem dois, nem três, mas que deve ser pensado em termos de médio/longo prazo. Deste modo, a Digital Games nunca teve como objectivo realizar-se um ano e desaparecer mas antes lançar a primeira pedra para gerar a reunião. Como tal espera-se que a edição deste ano que já se socorreu de eventos dispersos de anos anteriores tenha muitas e boas réplicas.

Nunca será demais frisar o facto de que esta conferência deve muita da sua existência ao voluntarismo académico, mas deve também muito ao empenho da ZON Multimédia sem a qual provavelmente o evento não teria acontecido. A ZON manifestou o seu interesse em participar nestes novos caminhos desde o início e como tal deixo aqui um claro agradecimento ao Paulo Camacho, responsável pela estratégia de conteúdos para novas plataformas da ZON. Agradecer também à empresa Spellcaster Studios no nome de Carlos Oliveira por todo o seu empenho desde a primeira hora. Agradecer ainda a todos quantos enviaram artigos mesmo não tendo sido aceites, assim como a todos os que realizaram revisão dos mesmos. Finalmente, agradecer à Universidade Católica Portuguesa por nos ter disponibilizado o local e condições necessárias à organização do evento.

Bem hajam!

Nelson Zagalo

Universidade do Minho, 28 Dezembro 2008