

EDITORIAL

David de Oliveira Lemes¹

Começar o editorial do presente número da TECCOGS, comentando os números de um mercado em franco crescimento como o mercado de games, é reiterar o que diversas pesquisas acadêmicas e textos jornalísticos fazem continuamente, mas é difícil fugir desta trama, pois estes números crescem a cada dia. Segundo o Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais, realizado pelo Núcleo de Política e Gestão Tecnológica (PGT) da Universidade de São Paulo (USP), em 2011 o mercado mundial de games movimentou US\$ 74 bilhões, no Brasil, estima-se que este já esteja perto de US\$ 3 bilhões².

Como podemos ver, o setor de desenvolvimento de jogos digitais é uma atividade que cresce exponencialmente. E, na mesma medida, crescem também as pesquisas acadêmicas, sobretudo no Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUC-SP. Ao todo, no período de 2008 até 2015, foram defendidos 40 trabalhos, que representam uma forte tendência do TIDD em viabilizar pesquisas inovadoras nessa área, focalizando, por exemplo: games de negócios, educacionais, avaliação da qualidade dos jogos, formas de interação e imersão, personificação de games aos seus jogadores; games voltados à terceira idade, atributos ontológicos de jogos e livros eletrônicos, jogos para treinamento corporativo, jogos relacionados à psicanálise, fundamentos metodológicos para criação, planejamento e desenvolvimento de jogos digitais com foco no produtor independente de games, jogos interativos modificados, como ferramentas educacionais voltadas para o ensino de História das Artes; metaversos e jogos digitais

¹ David de Oliveira Lemes é Professor e Chefe do Departamento de Computação da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP) onde leciona no curso de Tecnologia em Jogos Digitais. Membro do Conselho da Faculdade de Ciências Exatas e Tecnologia da PUC-SP e membro da Câmara de Educação Continuada da PUC-SP. Doutor e Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (TIDD) da PUC-SP e Bacharel em Mídias Digitais pela mesma universidade. Estudou também artes gráficas, processamento de dados, desenho, ilustração, 3D, pintura, quadrinhos e jornalismo multimídia. E-mail: dolemes@pucsp.br

² Mais informações em: <http://www.gedigames.com.br/fep-games/>

multijogador, RPG eletrônico entre outros assuntos relacionados direta ou indiretamente à área.

Os videogames são sistemas comunicacionais que emergem de um cenário cultural em que os aparelhos computacionais se tornaram onipresentes, sendo sistemas programados para servir de mediação entre os interesses de um amplo sistema dedicado à programação e projeção de realidades e um conjunto de jogadores. O jogo eletrônico é um software, uma simulação digital, produzida para fins de entretenimento, pesquisa e treinamento. Mas o campo ainda é mais vasto.

O homem que joga com aparelhos ocupa uma posição diferente do homem que não o faz. Jogar videogames é ocupar um lugar pós-histórico, já que o jogador lida com conceitos científicos aplicados e não mais com o mundo concreto. O jogador explora e vive um outro mundo, transportando-se para sua narrativa contextual.

O jogador que explora um jogo digital realiza algumas das possibilidades inscritas no seu interior, obtendo o resultado de uma parte dos cálculos possíveis. Para um jogo se tornar interessante, o número de potencialidades deve ser grande, sendo a soma de todos os agenciamentos possíveis de serem realizados por ele.

O campo de pesquisa e desenvolvimento em jogos digitais beira o ilimitado. As possibilidades são infinitas. E o mais interessante e empolgante em estudar e trabalhar com games é que tudo muda, evolui, se recombina e cresce na mesma medida em que as superlativas cifras financeiras sobre o mercado de games invadem o noticiário.

Este número da TECCOGS aborda o tema por diversos ângulos. Ângulos que poderão mudar em breve, mas ainda vale analisá-los na contemporaneidade e efemeridade do tempo.

Aproveitem!