

CONCLUSÃO



Nelson Zagalo & Rui Prada (eds.)
Actas da Conferência ZON | Digital Games 2008
www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/zongames08/
 Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade
 Instituto de Ciências Sociais
 Universidade do Minho
 ISBN: 978-989-95500-2-5

Perfil e perspectivas dos participantes da Digital Games 2008 sobre os videojogos e sobre esta Conferência

Luís Pereira
 FCT / Universidade do Minho
lumigopereira@gmail.com

Resumo: Aproveitando a realização da Conferência Digital Games 2008, este texto pretende conhecer um pouco melhor a comunidade que se junta em torno dos videojogos, procurando saber, entre outros, qual o motivo por que se interessam por videojogos. Pretende ainda fazer uma avaliação desta Conferência para tentar fixar, no final, as ideias fundamentais que resultaram deste evento sobre a investigação e a indústria de videojogos em Portugal.

Palavras-chave: Videojogos; Inquérito; Conferência Digital Games 2008.

Enquadramento

O propósito deste texto é traçar o perfil dos participantes da Conferência Digital Games 2008, de modo a entender melhor quem são as pessoas, sobretudo em Portugal, que se interessam por pensar os videojogos.

Um dos objectivos principais da organização era juntar pessoas da academia e pessoas que estão directamente ligadas com a produção de videojogos. Os primeiros estudam os videojogos ou formam os alunos que estarão, em breve, na indústria; aos segundos, importa-lhes ter massa crítica e possíveis colaboradores.

Para obtermos estes dados, e também para fazer uma avaliação geral da conferência, realizámos um inquérito, através de um questionário online, enviado aos participantes por e-mail.

População e inquiridos

Contabilizando keynote's, organização, pessoas com comunicação, poster ou demo, e visitantes, a Conferência Digital Games 2008 teve 97 inscritos. Destes 97, um pouco mais de 70 passaram pela Conferência. O inquérito, feito através de um questionário online, foi enviado a todos os que tinham disponibilizado o e-mail (82) na inscrição. Responderam 42 pessoas, das quais apenas 30 tinham participado na conferência. Os 12 que se inscreveram, mas não estiveram presentes, responderam apenas à primeira dimensão do questionário.

O questionário¹ foi disponibilizado online, através do serviço Zoomerang.com (algumas vezes, o serviço esteve indisponível, o que dificultou ou impediu o acesso ao questionário), uma semana depois da Conferência se ter realizado e esteve activo durante cerca de 48 horas.

Este questionário (Anexo 1) incluía 3 dimensões:

- i) Perfil dos participantes (profissão e motivação para participar) [**questões 1 a 3**];
- ii) Avaliação da Conferência [**questões 4 a 9**];
- iii) Ideias fortes da Conferência sobre os videojogos [**questão 10**].

As questões 8 e 9 serão apresentadas apenas à organização, desta conferência e à do próximo ano, pois os aspectos referidos não cabem neste espaço.

Perfil dos participantes

Como mostra o Gráfico 1, mais de dois terços dos inquiridos estão ligados ao ensino/aprendizagem, tanto superior como básico e secundário, quer como Professor, 47%; quer como Estudante, 28%. Informático (10%) e Designer (5%) são as restantes profissões referidas. Em Outro (10%), as profissões, com uma referência cada, são Compositor, Produtor Videojogos, Gestor de projectos e Psicólogo.

Uma nota para o facto de, quando referida mais do que uma função, se ter tomada apenas a mencionada em primeiro lugar.

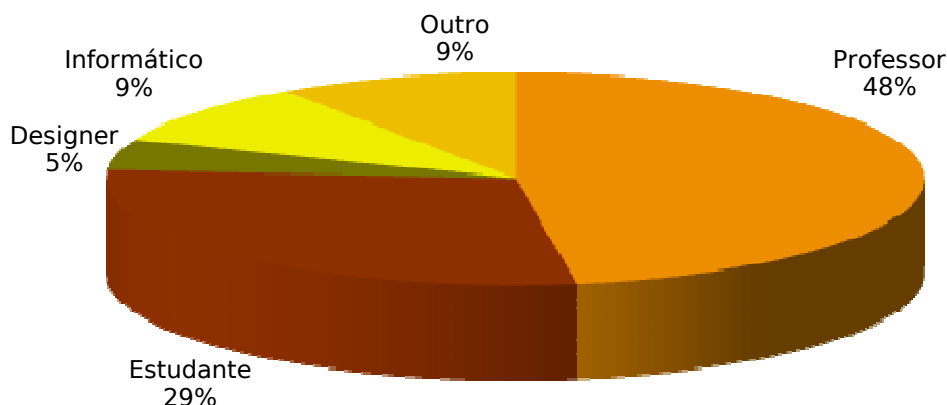


Gráfico 1. Profissão dos inquiridos

Se por um lado se pode sublinhar a parca presença de pessoas ligadas à indústria, a participação de um elevado número de estudantes, do secundário, licenciatura, 2^aciclo/mestrado e doutoramento, é assinalável.

¹ Agradeço as sugestões feitas pela Prof^ª. Doutora Sara Pereira, da Universidade do Minho, relativamente ao questionário, bem como a leitura crítica deste texto.

Motivação para participar na Conferência

Os participantes tomaram conhecimento da Conferência (Gráfico 2), sobretudo através do contacto de alguém seu conhecido (48%). A Internet parece ser a outra forma mais eficaz de se fazer a divulgação, quer seja através de um site (10%) ou de uma mailing-list (7%).

Um aspecto que também contribuiu para a divulgação foi o facto de se realizar com outro evento, a Artech (19%), ou “por ter sido convidado” (7%). O cartaz ou flyer é referido por apenas 2% dos inquiridos. E, em Outro (7%), alude-se ao facto de “fazer parte da organização” ou de “fazer parte do Games Group”.

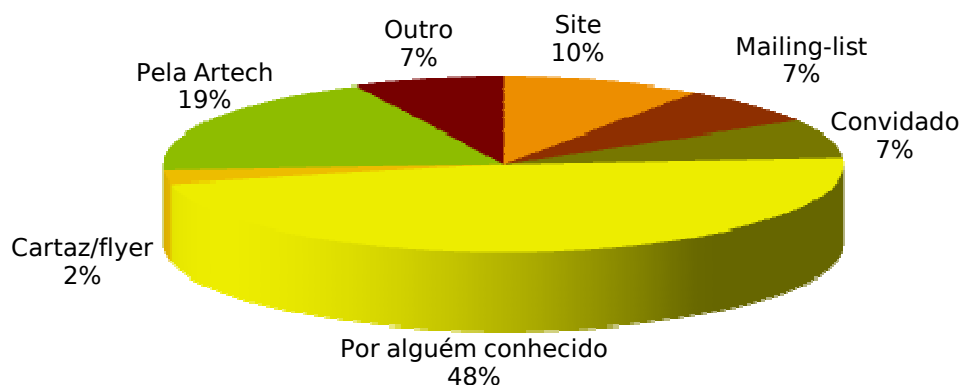


Gráfico 2. Forma como tomaram conhecimento da conferência

Quanto à motivação para participar (Gráfico 3), os inquiridos responderam que o fizeram porque os videojogos são ou foram o seu “objecto de estudo” (33%) ou “de trabalho” (31%), sendo até que ambas podem estar próximas, pois, para quem faz investigação, objecto de estudo e trabalho pode confundir-se.

O terceiro aspecto mais mencionado foi a “relação dos videojogos com a educação” (17%), a que não deve ser alheio o elevado número de professores presentes.

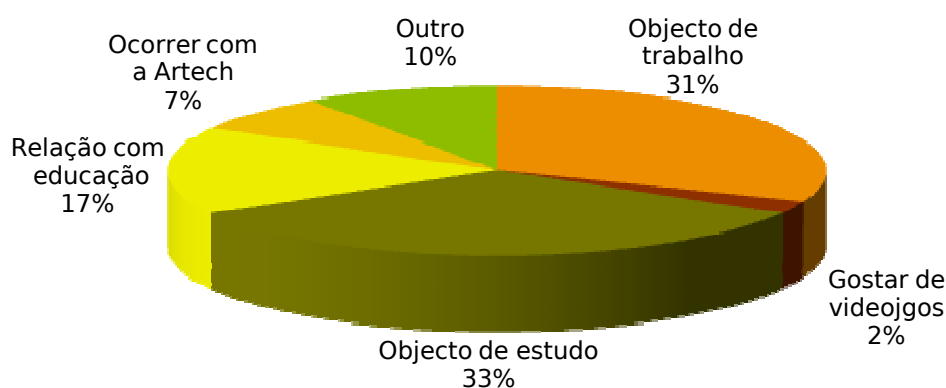


Gráfico 3. Principal motivação para participar

Para terminar, apenas um inquirido (2%) responde que a principal motivação para participar é o “gostar de jogos”. E, em “outro”, torna-se a referir esse aspecto, mas aliado ao facto de estar relacionado com o estudo e de se considerar entrar no negócio:

- «Gosto de videojogos / [está] relacionado com o meu estudo»
- «Considero entrar na área; gosto de longa data»

Outro aspecto mencionado foi ter sido desafiado a apresentar uma comunicação:

- «Propuseram a submissão de um artigo»

Finalmente, o interesse de um dos participantes, foi apenas...

- «De início, pura curiosidade»

Aspectos favoritos das participações

Na questão seguinte, pedia-se aos inquiridos que seleccionassem a comunicação, poster ou demo de que gostaram mais. Das 21 opções, 12 obtiveram pela menos uma preferência. Na Tabela 1, encontram-se as que foram seleccionadas 3 ou mais vezes.

Tabela 1. Contributo de que mais gostaram os inquiridos

Comunicação / Poster / Demo	Frequência (N=28)
João Vasco Costa, Pedro Correia, Samuel Almeida, Simão Oliveira; Mário Vairinhos e Ana Isabel Veloso, frogger.concept... (Full)	6
Ana Torres, Cognitive Effects of Videogames on Older People (Full)	4
André Pereira, Carlos Martinho, Iolanda Leite, Rui Prada e Ana Paiva, Designing a pervasive chess game (Full)	4
Pedro A. Santos, Games, Refining the Model (Full)	4
João Martinho Moura, Jorge Sousa e Nelson Zagalo, You Move You Interact... (Full)	3

Sublinha-se o facto de todos esses trabalhos serem comunicações longas. De resto, o âmbito é bastante diferente, podendo ser agrupadas em três grupos:

- *Resulta de trabalhos práticos, protótipos ou instalações: Frogger.concept (n=6), Designing a pervasive chess game (n=4) e You Move You Interact... (n=3);*
- *O relato de um estudo: Cognitive Effects of Videogames on Older People (n=4);*
- *Uma discussão teórica: Games, Refining the Model (n=4).*

O objectivo não era fazer uma votação pela votação, mas antes entender tendências. É necessário, também, ter em conta que nem todos os inquiridos terão assistido à apresentação de todos os trabalhos, sendo que os posters e as demos não tiveram tanta visibilidade. Para além disso, nos inquiridos estão incluídos também os intervenientes, que poderiam seleccionar a sua própria comunicação, poster ou demo, apesar de nas definições do questionário estar determinado que só se podia preencher e submeter uma vez por computador.

Mas os dados que mais interessam são, talvez, as justificações da escolha. Por isso, a questão seguinte, que era aberta, pedia aos respondentes que indicassem o motivo por que tinham gostado. Das respostas obtidas (N=25), uma não era pertinente. Em seguida, na

Tabela 2, estão divididas por categorias, acompanhadas das respectivas expressões dos inquiridos.

Tabela 2. Motivos por que se gosta de uma comunicação / poster / demo

Categoria e Frequência (N=25)	Expressões dos inquiridos
Originalidade/ Novas perspectivas 4	<ul style="list-style-type: none"> - «Originalidade do conceito de jogo» (1) - «Novas possibilidades para os jogos, novos jogadores» (3) - «Apresentou os jogos num outro contexto que não é habitual mas que pode e deve ser estudado» (5) - «A abordagem pedagógica permitiu aumentar a minha percepção sobre uma área que não domino» (42)
Tema/ Conteúdo com interesse 4	<ul style="list-style-type: none"> - «Tema» (7) - «Gostei da ideia» (19) - «Interessante e pertinente» (15) - «Achei que tinha o conteúdo mais interessante» (18)
Apresentação 3	<ul style="list-style-type: none"> - «Pela apresentação clara; pela ideia de relacionar videojogos e idosos» (4) - «Bem estruturada, consistente e original» (13) - «Achei a apresentação muito interessante e informativa» (11)
Jogabilidade 3	<ul style="list-style-type: none"> - «Jogabilidade colaborativa» (17) - «Jogo MMOs e achei interessante a abordagem realizada à forma como as equipas destes jogos interagem» (8) - «O grupo adoptou um jogo clássico de Arcadia "Frogger" e transformou-o numa "body driven interactive" game» (12)
Viabilidade 3	<ul style="list-style-type: none"> - «Creio que é um modelo de jogo que tem grandes hipóteses no futuro. A interacção completa entre jogador e jogo parece-me um passo em frente na área dos jogos» (2) - «Por ser uma inovação simples e prática e que pode muito bem ser expandida como uma ferramenta interessante» (23) - «Gostei da ideia e sua aplicabilidade prática» (6)
Ir de encontro ao seu trabalho 2	<ul style="list-style-type: none"> - «Tem relação com minha área de estudo» (21) - «É onde tenho desenvolvido o meu trabalho» (22)
Gerador de interacções 1	<ul style="list-style-type: none"> - «De alguma forma gerou conversa sobre o que é um jogo» (16)
Contributo teórico 1	<ul style="list-style-type: none"> - «Pareceu-me procurar contribuir para uma reflexão sobre os videojogos» (14)

Sentido estético	1	- « <i>Apelo estético (...)</i> » (9)
Cientificidade	1	- « <i>Trabalho criativo, exaustivo e testado</i> » (10)
Humanismo	1	- « <i>Por ser a única que procura humanidade</i> » (24)

São variados os aspectos mencionados, revelador das diferentes perspectivas de cada um dos participantes. O Tema/Conteúdo (n=4) e a Apresentação (n=3) são dos factores que mais podem suscitar interesse por um determinado trabalho. Os outros aspectos são Originalidade / Novas Perspectivas (n=4), a Jogabilidade (n=3) e a Viabilidade (n=3), o que se compreende num contexto de discussão de videojogos.

Os restantes inquiridos dividiram-se por outras justificações: gostaram de apresentação porque “foi ao encontro do seu trabalho” (n=2), ou então “porque gerou interacção” (n=1), pelo “contributo teórico” (n=1), “pelo sentido estético” (n=1), pela “cientificidade” (n=1) ou, curiosamente, pelo “humanismo” (n=1).

A terminar, fica a ressalva. Para se ficar com uma percepção mais clara, isenta e rigorosa da aceitação e do interesse que as comunicações provocaram teria sido importante encontrar uma estratégia que distinguisse participantes de intervenientes.

Avaliação geral

A avaliação que os inquiridos fazem de alguns dos aspectos da Conferência está representada no Gráfico 4, de que destacamos dois: Qualidade Científica da Conferência e Prestação dos Keynote's.

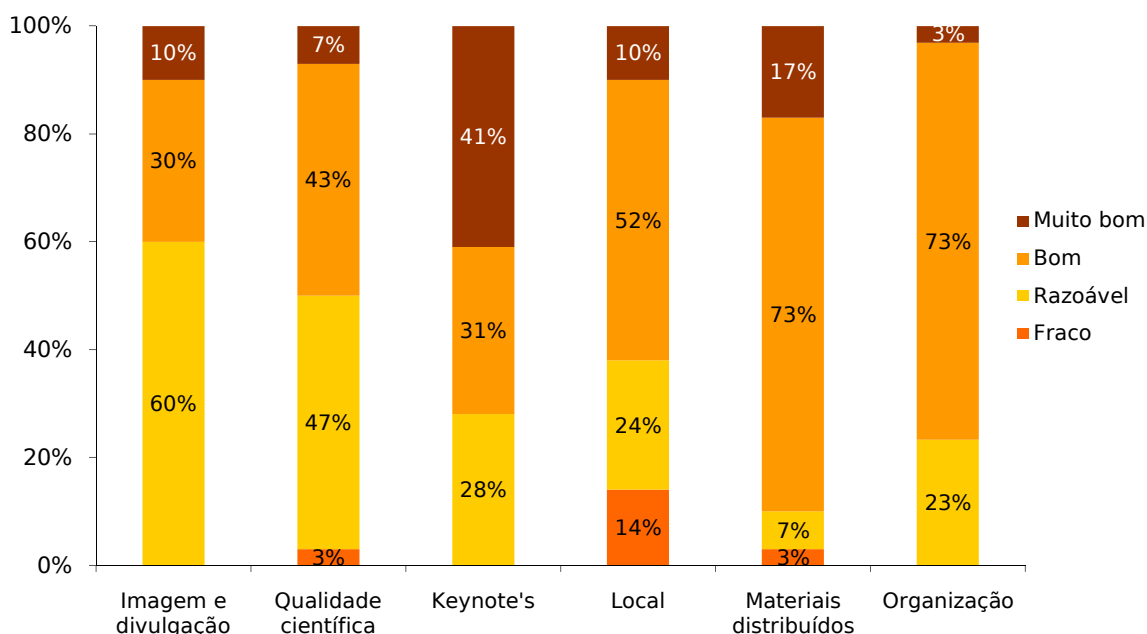


Gráfico 4. Avaliação da conferência em aspectos variados

A Qualidade e Prestação dos Keynote's foi considerada "muito boa" por 41%, embora 28% a classifique apenas como "razoável". A Qualidade Científica desta Conferência situa-se, segundo os inquiridos, sobretudo entre "razoável" e "boa", por uma percentagem próxima, 47% e 43%, respectivamente.

No cômputo geral, e tendo em conta as expectativas pessoais, o Gráfico 5 mostra que a sensação global relativamente a este evento é de "bastante satisfação" para 50% dos inquiridos, de "satisfação" para 33% e de "pouca satisfação" ou "plena satisfação" para 10% e 7%, respectivamente. Não houve qualquer menção à hipótese "insatisfeito".

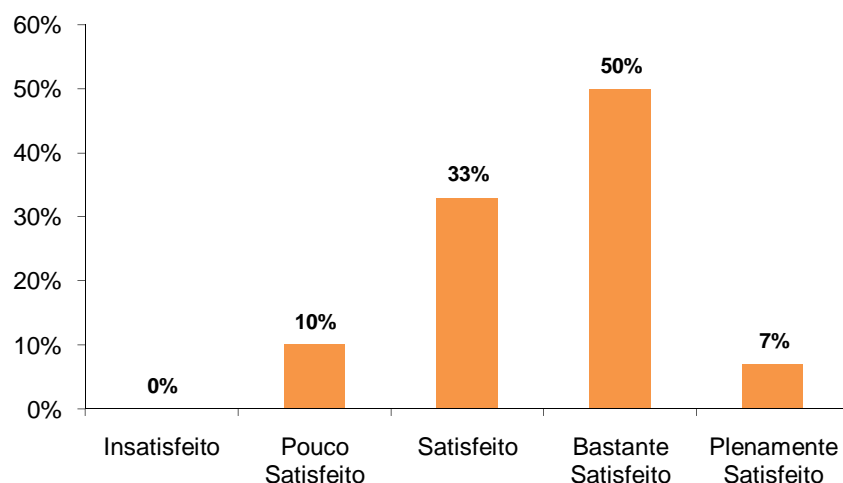


Gráfico 5. Sensação global, relativamente à Conferência

Principais ideias sobre os videojogos

A última questão inquiria sobre qual tinha sido a ideia mais forte desta Conferência relativamente aos videojogos. Nesta questão aberta, são vários os aspectos sublinhados (N=25), alguns deles até contraditórios, que categorizámos da seguinte forma:

- **Diálogo entre as várias entidades** (n=6)
 - «Os videojogos são uma área multidisciplinar e é difícil, mas interessante, colocar pessoas das diversas áreas em diálogo» (4)
 - «Colocar as diversas comunidades a falar sobre os vários aspectos envolvidos nos videojogos e fazer a ponte entre as universidades e a indústria» (5)
 - «O conhecimento científico e os videojogos devem cada vez mais operar em conjunto» (8)
 - «Ligação da academia ao tecido empresarial» (16)
 - «Para mim foi tudo uma grande novidade, mas as possibilidades de usar o desenvolvimento de jogos para desenvolver tecnologia e perceber até que ponto a academia pode participar neste aspecto» (17)
 - «A índole científica associada» (18)

- **Área em desenvolvimento** (n=6)
 - «O crescimento do interesse por videojogos, do seu estudo e do seu mercado» (6)
 - «É uma indústria que se está a tornar cada vez maior» (11)
 - «Os videojogos devem ser uma aposta tecnológica do futuro, quer aplicados aos domínios da educação, quer do lazer e do entretenimento» (12)
 - «Que eles têm um futuro muito bom, e que ainda temos muita coisa para descobrir, principalmente no que diz respeito à relação entre educação e videojogos» (23)
 - «Existe muita investigação na área dos videojogos e é uma área científica em que se deveria apostar muito mais» (15)
 - «Os videojogos são uma área em constante crescimento e quem apostar nessa área, em princípio não se dará mal» (2)

- **Possibilidade de se produzirem videojogos** (n=3)
 - «Portugal pode, deve e consegue criar/desenvolver a sua própria indústria de jogos se houver união» (7)
 - «Indicar o caminho e mostrar que há indústria em Portugal. Gostei muito de conhecer as faces de quem vai fazendo coisas no nosso país e partilhar informação» (9)
 - «O mercado dos videojogos em Portugal existe, mas tem ainda um longo caminho a percorrer. O importante é que há vontade e iniciativa, o que dá grandes esperanças para o futuro» (25)

- **Produção de videojogos incipiente ou inexistente** (n=3)
 - «Pouco se faz por cá» (1)
 - «Há muito trabalho por fazer» (3)
 - «É complicado criar videojogos em Portugal» (19)

- **Perspectiva social e educativa** (n=2)
 - «Coloca o tema "videojogos" no cerne social, económico e claro num propósito motivacional pedagógico no quadro de ensino superior português» (10)
 - «Fornecer um olhar sobre o estado da arte sobretudo em Portugal, acompanhando-o de alguma reflexão de ordem social» (14)

- **Pouca investigação** (n=1)
 - «Que não há ainda trabalho de investigação suficientemente forte» (13)

- **Entretenimento puro** (n=1)
 - «Os videojogos quase só servem para entretenimento» (21)

- **Outros** (n=3)
 - «A exploração de novos paradigmas de interacção» (20)
 - «O tema» (22)
 - «Como evento científico não consigo apontar nenhum» (24)

“Diálogo entre as várias entidades” (n=6) é uma das ideias mais mencionadas, o que vai ao encontro de um dos objectivos desta Digital Games 2008.

Para alguns, a “possibilidade de se produzirem videojogos” (n=3) é real, por isso é um caminho a seguir, numa área que vários sublinham “estar em desenvolvimento” (n=6). Mas, na opinião de alguns dos inquiridos desta Conferência, fica a ideia de que, em Portugal, a “produção de videojogos é incipiente ou inexistente” (n=3), ou então que há ainda “pouca investigação” (n=1).

Finalmente, se há quem considere que os jogos são apenas “entretenimento puro” (n=1), para outros, a perspectiva mais importante é a “social e educativa” (n=2).

São diferentes as perspectivas das pessoas que passaram pela Conferência Digital Games 2008, resultantes dos diferentes contextos e formas de encarar os videojogos de cada um e também das expectativas que traziam.

A concluir, através deste trabalho, pensamos que podem ser desenhadas tendências sobre o perfil de quem se dedica a estudar os videojogos, sobretudo no nosso país (eventualmente, algumas das respostas ao questionário poderão não ter vindo de Portugal, uma vez que havia inscritos estrangeiros, mas o questionário não contemplava essa distinção).

Estes dados são especialmente relevantes para uma área que é relativamente nova e multidisciplinar e que procura saber ocupar um espaço, que não seja exclusivamente o do *campus* universitário.

Num evento de carácter científico, é normal que a presença de professores, estudantes e investigadores seja mais notada, mas fica a ideia de que o diálogo entre as várias entidades é, necessariamente, um aspecto a manter e que deve ser reforçado em próximas iniciativas.

Anexo

QUESTIONÁRIO

Zon | Digital Games 2008 - Avaliação

Este questionário é dirigido aos participantes da **Zon - Digital Games 2008** para fazerem a avaliação desta Conferência.

Se estava inscrito, mas não participou, responda apenas às 3 primeiras questões, por favor.

Os resultados obtidos servirão de base de reflexão para a organização da próxima conferência.

Obrigado pelo seu contributo.



Zon | Digital Games 2008 - Avaliação

1 Qual é a sua profissão?

2 Como tomou conhecimento da Conferência?

- Através de um site
 - Através de uma mailing-list
 - Por indicação de alguém meu conhecido
 - Através do cartaz/flyer
 - Através da conferência Artech
 - Outro. Diga qual, por favor:
-

3 Qual a principal motivação para participar na Zon - Digital Games 2008?

- Gosto de videojogos.
 - É/está relacionado com o meu objecto de trabalho.
 - É/está relacionado com o meu objecto de estudo.
 - Pela relação com a educação.
 - Por se realizar juntamente com a Artech.
 - Outro. Diga qual, por favor:
-

4 Dentre as comunicações (*full e short*), posters e demos, qual foi o contributo de que mais gostou? (estão pela ordem que aparecem no programa)

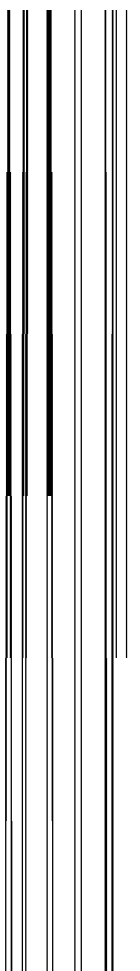
- Ana Torres, ***Cognitive Effects of Videogames on Older People*** (full)
- João Martinho Moura, Jorge Sousa e Nelson Zagalo, ***You Move You Interact...*** (full)
- Patrícia Oliveira e Ana Isabel Veloso, ***Clãs e Guilds - Dinâmicas, expectativas e motivações do jogar em equipa*** (full)
- Roberta Oliveira e Teresa Pessoa, ***Benefícios Cognitivos dos Videojogos: A Percepção dos Jovens Adultos*** (short)
- Alexandre Silva dos Santos Filho e Conceição Lopes, ***Brinquedo e Imaginação Lúdica...*** (poster)
- Rita Oliveira e Ana Isabel Veloso, ***Jogos Electrónicos - Distúrbios Psicológicos no Indivíduo*** (poster)
- Frutuoso Silva e Andreas Silva. ***Jogos em Dispositivos Móveis: OpenGL ES vs. M3G***, (poster)

- José Bernardo Rocha, Samuel Mascarenhas e Rui Prada. **Game Mechanics for Cooperative Games** (full)
- Pedro A. Santos, **Games, Refining the Model** (full)
- Pedro Lourenço, Miguel Almeida e João Madeiras Pereira, **Balloons, an augmented virtuality computer game** (short)
- João Vasco Costa, Pedro Correia, Samuel Almeida, Simão Oliveira; Mário Vairinhos e Ana Isabel Veloso, **frogger.concept...** (full)
- Vinicius Mano e Nelson Zagalo, **A Revolução do Controlador Wii** (full)
- Miguel Cunha e Nelson Zagalo, **A Narrativa na Arte Digital** (short)
- Tiago Gomes e Ana Carvalho, **Jogos Como Ferramenta Educativa...** (full)
- André L. Bataiola e Renato C. T. Costa, **Ludicidade nos jogos digitais educacionais...** (short)
- Nuno Monteiro, André Almeida, Miguel Barreiro e Carlos Martinho, **Attached! a União faz a Força** (demo)
- Luz Castro, **A Granja do Venâncio: jogos para PC em interação com o mando da Wii** (demo)
- Ana Patrícia Oliveira, Bruno André Farinha Abrantes, Marta de Sousa Ferreirinha, Rita Alexandra Oliveira, **Super Mario Sketch** (demo)
- Pedro Lourenço, Miguel Almeida, João Madeiras Pereira, **Balloons, an Augmented Virtuality computer game** (demo)
- José Bernardo Rocha, Samuel Mascarenhas e Rui Prada, **Geometry Friends** (demo)

- 5 Indique, por favor, o motivo por que gostou da comunicação/poster/demo que seleccionou:

- 6 Como avalia a Conferência Digital Games 2008, nos seguintes aspectos:

	1 Fraco	2 Razoável	3 Bom	4 Muito bom
Imagem e divulgação	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Qualidade científica da conferência	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Qualidade e prestação dos keynote	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Condições do local da realização (UCP)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



	1	2	3	4
Organização	1	2	3	4

- 7 Indique 2 aspectos desta conferência que considere importante **manter** na do próximo ano:

- 8 Indique 2 aspectos desta conferência que considere importante **corrigir** na do próximo ano:

- 9 No cômputo geral, e tendo em conta as suas expectativas, como se sente relativamente à Conferência?

- Plenamente Satisfeito
- Bastante Satisfeito
- Satisfeito
- Pouco Satisfeito
- Insatisfeito

- 10 Na sua perspectiva, qual a ideia mais forte desta Conferência relativamente aos videojogos?

