

ZAGALO, N. (2013), FCA, LISBOA.

VIDEOJOGOS EM PORTUGAL

Liliana Costa,
Universidade de Aveiro, Portugal

Em “Videojogos em Portugal”, o autor Nelson Zagalo deixa ao leitor uma herança relativamente ao ingresso de Portugal na indústria dos videojogos. Desengane-se quem pense que o livro apenas elenca o que foi feito a nível nacional e tampouco se trata de um livro sobre o passado. De facto, Zagalo estabelece o diálogo entre gerações de alguns protagonistas desta história e através da recolha dos seus testemunhos, trilha um percurso, nem sempre pacífico, na criação e desenvolvimento de videojogos.

De 1970 a 2012, a narrativa desenrola-se em oito capítulos, desde o

Nascimento dos Videojogos, os Pioneiros Nacionais [1970-1990], passando por Do MS-DOS ao CD-Rom [1990-2004], Criação da Comunidade Nacional [1998-...], Fase Móvel [2002-2006] e O Mundo Online [2003-...] até à Entrada nas Consolas [2008-...] e A Nova Distribuição [2009-...].

A interação entre o homem e a máquina bem como a inteligência artificial têm despertado, ao longo do tempo, o interesse da sociedade. O Capítulo 1 – *Nascimento dos Videojogos* contextualiza a obra no panorama internacional desde os estudos de Wiener sobre cibernética; a apresentação do jogo *Tennis for Two* em 1958; a competição entre Baer e Bushnell pelo jogo *Pong*; a extensão da ficção científica para o jogo espacial *Spacewar*; o processamento e armazenamento de informação em microprocessadores; a introdução do *ZX Spectrum* e o despoletar dos primeiros movimentos de criação e alteração de videojogos.

O Capítulo 2 – *Os Pioneiros Nacionais [1970-1990]* é dedicado à fase embrionária dos videojogos no contexto português. Num período em que o primeiro computador português (ENER 1000) é implementado e os microcomputadores são introduzidos em Portugal, emergem os primeiros videojogos com “nacionalidade” portuguesa. O autor narra a história de José Oliveira, um jovem que em 1981 recria o jogo do galo para calculadora a partir do qual a sua curiosidade seria a alavanca para a criação dos jogos LASER e BALA. Outros jogos surgiram desde então, assumindo diferentes géneros – nomeadamente, a aventura gráfica, jogos para adultos e gestão de equipas de futebol.

Apesar de não ter sido referenciado em nenhum dos testemunhos como é que o *crash* norte-americano da indústria de videojogos que decorreu de 1983 a 85 foi sentido no contexto português, é patente ao longo deste capítulo a escolha por outras plataformas (ex.: calculadora, ZX Spectrum) em alternativa ao desenvolvimento de jogos para a ATARI. De facto, a turbulência que se fazia sentir no momento, em que o mercado dos videojogos começava a ficar saturado, despoletou uma enorme recessão.

O jogo *Extra-Terrestrial E.T* lançado pela ATARI no Natal de 82 continua a ser lembrado como o símbolo de um fracasso (Wolf, 2012) sem precedentes pelo que se sugere que este

tenha sido causado, entre outros fatores, por: (a) tentar reproduzir, num período de tempo muito limitado, uma experiência que igualasse a “experiência ótima” (Csikszentmihalyi, 1990) que a audiência já tinha tido com outro *medium* (filme); (b) não envolver o público-alvo quer na fase concepção ou teste do jogo, o que causou um desfasamento entre o modelo concetual do jogador e a complexidade do jogo e; (b) não reconhecer e garantir a exclusividade dos *designers* no processo, o que levou a que muitos produzissem os seus próprios jogos.

Este *crash* gera novas potencialidades no desenvolvimento de videojogos e o lançamento da *Nintendo Entertainment Systems* bem como a emergência do *ZX Spectrum* e da *Commodore* acabam por fazer com que os videojogos intervenham fortemente no espaço doméstico. A indústria dos videojogos é então relançada por criadores de jogos independentes e acredito que este movimento tenha inspirado, ainda que inconscientemente, os desenvolvedores de jogos portugueses.

As diferentes tipologias de jogos nacionais também acabam por espelhar os jogos introduzidos a nível internacional como as aventuras gráficas de *Donkey Kong em* 1980, a aventura gráfica *Legenda de Zelda* em 1986 ou até mesmo os jogos para adultos como o *Leisure Suit Larry*. É de realçar que ao longo do livro pode-se verificar uma clara influência dos jogos internacionais nas convenções utilizadas pelos jogos nacionais (ex.: Presença de um vilão, avatar, divisão em níveis, vista em perspectiva, tipologia de jogos, Elementos de ecrã de jogo (HUDs) como a coleção de itens –armas, feitiços, sistemas de combate, tipo de conflito,...). Esta semelhança com o que era produzido internacionalmente pode ser também reflexo do código disponível e bibliotecas de programação que eram partilhadas. Porém, verifica-se, ao longo do tempo, uma predominância das convenções dos jogos internacionais e a falta da influência da cultura nacional sobre este *medium* (que apenas se tem manifestado em alguns casos nos jogos educacionais em termos da narrativa).

O autor Zagalo lembra ainda que em Portugal, os jogos “foram considerados uma categoria menor” (p.36). É curioso verificar que este facto também ocorreu em Portugal quando na mesma época, este problema se estendia a outros países. Por exemplo, nas Filipinas os videojogos foram proibidos pelo presidente Marcos e as pessoas eram obrigadas a entregar os jogos às autoridades policiais ou até mesmo o caso do jogo *Barbarian – The Ultimate Warrior* (1987) que foi proibido na Alemanha pelo conteúdo sangrento. Denota-se, assim, o papel crucial que os jogos têm vindo a assumir como artefactos culturais e que a sua produção resultava de um *hobby*, reflexo da sua importância atribuída pela sociedade.

Na década de 90 em que se inicia o acesso generalizado dos computadores, surgem os jogos *Doom* e *Myst* que vêm dar um novo alento à indústria de videojogos, introduzindo novos elementos como o jogo em rede, a narrativa ou a imersão num mundo ficcional. *Do MS-DOS ao CD-Rom* reflecte uma época em que o ambiente gráfico dos jogos torna-se mais próximo do real e em que a fase do CD-Rom motivou fortemente a criação de jogos de aprendizagem como *A Viagem de Bartolomeu Dias*, *As Aventuras da Peregrinação*, *Vasco da Gama: A Grande Viagem*, *Portugal 1111*, entre outros.

A *Criação da Comunidade Nacional* ocorre anos mais tarde, quando se procede a uma pulverização da cultura de *modding* (alteração de *software*) e a criação de motores de jogo. As equipas *True Dimensions* e *Gamelords* dão os primeiros passos enquanto que o fórum GameDev-PT gera comunidades de prática, convidando à participação e partilha de conhecimentos (Howard, 2010; Pearce, Boellstorff, & Nardi, 2011; Preece, 2000). Estas comunidades reúnem também a Academia que marca presença em eventos (como por exemplo, as conferências de Videojogos promovidas pela Sociedade Portuguesa dos Videojogos - SPCV).

Na *Fase do móvel*, o jogo volta a sair do espaço privado para o espaço público. Numa época em que há uma diluição do tempo e do espaço, os videojogos não só se prolongam na mente

do jogador após a experiência, como também passam a estar acessíveis em qualquer momento e em qualquer local. A permanência da interação é uma realidade e a identificação espacial que caracteriza as plataformas móveis dá lugar a novas tipologias de jogo – jogos baseados na localização que a empresa portuguesa *Ydreams* abordou desde cedo.

A estrutura reticular das relações entre indivíduos da sociedade (Castells, 2002) é também transportada para os videojogos (Costa, 2013). No momento em que aparecem no panorama internacional, os títulos *Ultima Online* (1997), *EverQuest* (1999), *Sims* (2000) e *World of Warcraft* (2004) que conectam milhares de jogadores, o fenómeno em rede e a componente social são alvo dos jogos de empresas nacionais como a *Ework Studios*, *Ignite Games*, *Real Time Solutions* e *BlitPop*.

Em 2008, algumas empresas conquistam o mercado das consolas (ex.: jogos da *Nintendo* da Biodroid e a Seed Studios) e em 2009, a distribuição de jogos em novas plataformas (ex.: Mercado da App Store) teve também impacto na produção nacional pelo que há uma forte aposta de jogos nacionais no *Miniclíp* Portugal, *Steam* ou *Facebook*. O livro poderia terminar neste último capítulo com A Nova Distribuição, à semelhança de vários livros que se limitam aos fatores de sucesso. O autor optou por não o fazer e por essa razão é que afirmo que o mesmo deixa ao leitor uma herança no sentido em que nos apresenta alguns casos que falharam e promove a reflexão sobre alguns aspectos a considerar no desenvolvimento de jogos como: (a) a integração de equipas multidisciplinares e a (b) delineação de estratégias e modelos de distribuição e *marketing* eficazes. Porém, acrescem-se outras medidas que podem ajudar a relançar e fortalecer a indústria dos videojogos a nível nacional, como: (c) envolver o público-alvo no processo de conceção e teste dos artefactos (Costa, 2013; Veloso, 2006); (d) tornar os jogos acessíveis a diferentes públicos-alvo e ter em conta questões de usabilidade e acessibilidade e; (e) transportar a identidade portuguesa (através da música, literatura, cinema...) para o ambiente de jogo e introduzir novos produtos no mercado que possam marcar a diferença.

É de salientar ainda que poucos têm sido os livros (ex.: *Grand Thieves & Tomb Raiders: How British Video Games Conquered the World* (Levene, & Anderson, 2012); *Libro blanco del desarrollo español de los videojuegos* (DEV Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimento, n.d); *L'histoire des jeux video en France: 40 anos de news retro* (Sanchez, 2014); *Power-Up: How Japanese Video Games Gave The World An Extra Life* (Kohler, 2004)) que abordam o posicionamento de um país face à história dos videojogos pelo que estas publicações são cada vez mais importantes para compreender os jogos enquanto artefacto que reflecte a identidade e cultura de uma sociedade. Neste sentido, importa compreender as influências internacionais na criação dos videojogos nacionais bem como a exportação de conceitos de jogo nacionais.

Por fim, termino afirmando que 'Videojogos em Portugal' é uma fonte de inspiração para os que querem fazer história, os que querem inovar, os que não têm medo de arriscar, os criativos e os que estão preparados para um grande desafio.