

Apresentação do Dossier Temático

Carlos Ceia

Universidade Nova de Lisboa
cceia@fcsh.unl.pt

O Centre for English, Translation and Anglo-Portuguese Studies (CETAPS) da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas (NOVA FCSH) da Universidade NOVA de Lisboa, a Cátedra CIPSH de Humanidades Digitais na Educação, a Faculdade de Letras da Universidade do Porto e a Universidade Aberta de Portugal, em colaboração com as unidades de investigação: o Instituto de História Contemporânea e o seu Laboratório de Humanidades Digitais; o ICNOVA (Instituto de Comunicação NOVA) e o LE@D - Laboratório de Educação à Distância e *e-Learning* da Universidade Aberta (Universidade Aberta) - organizaram a International Conference on The Impact of Video Games on Culture and Education, nos dias 17 e 18 de Fevereiro de 2022, na NOVA FCSH, em Lisboa e por videoconferência.

Foram oradores convidados principais Espen Aarseth, professor de estudos sobre jogos da IT-University of Copenhagen, Dinamarca, Jesper Juul, investigador dinamarquês de videojogos, e Nelson Zagalo, professor da Universidade de Aveiro.

Os videojogos são hoje tema de investigação universitária em todos os níveis de estudo e merecem os holofotes de uma conferência académica internacional sobre as humanidades digitais. Mais de 50 participantes tiveram a oportunidade de apresentar e discutir investigação de ponta sobre videojogos na educação e cultura. Na convocatória para este evento, chamámos a atenção para que os videojogos se tornaram um dos meios de comunicação mais difundidos na sociedade, gerando milhares de milhões de dólares e euros todos os anos, tanto nos EUA como na Europa, sobrepondo-se às maiores cidades do mundo sempre que se anuncia o jogo mais recente, levando as universidades a criar programas e cursos relacionados com ou especificamente sobre videojogos. A comunicação social publicita de uma forma simplista, sem reflexão crítica partilhada, a realidade dos videojogos; não raro, opta por falar deles apenas como meios de promoção da violência, invadindo salas de aula em todo o mundo para motivar os estudantes a não os usar, por neles não encontrarem qualquernexo pedagógico. Compete-nos redireccionar a abordagem dos videojogos para aquilo que podemos aprender com eles. Propusemos os seguintes tópicos de análise:

- Tradução Audiovisual em Videogames
- Jogos Digitais e Inteligência Artificial
- Gamificação
- Jogos a sério

- Simulação
- Transmedia
- Mundos Virtuais, etc.

De todas as conferências plenárias, palestras convidadas, apresentações orais e discussões frutuosas sobre questões científicas e tecnológicas com especialistas de todo o mundo, reunimos, neste número da RE@D, algumas das melhores contribuições, que incluem trabalhos de jovens investigadores cujas contribuições são exemplares em termos de investigação.