



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA – UFBA**  
**FACULDADE DE EDUCAÇÃO**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO**

**LYNN ROSALINA GAMA ALVES**



**GAME OVER: JOGOS ELETRÔNICOS E VIOLÊNCIA**

Salvador  
2004

**LYNN ROSALINA GAMA ALVES**

**GAME OVER: JOGOS ELETRÔNICOS E VIOLÊNCIA**

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para obtenção do grau de Doutora em Educação.

Orientador: Professor Dr. Edvaldo Souza Couto.

Salvador  
2004

---

Alves, Lynn Rosalina Gama

Game over: jogos eletrônicos e violência/ Lynn Rosalina Gama Alves. –  
Salvador: L. R. G. Alves, 2004.  
249f.

Orientador: Professor Dr. Edvaldo Souza Couto

Tese (doutorado) – Universidade Federal da Bahia, 2004.

1. Jogos eletrônicos. 2. Violência. 3. Interatividade. 4. RPG. – I. Couto,  
Edvaldo Souza. II. Universidade Federal da Bahia. Faculdade de Educação.  
III. Título.

CDD 794.8

---

# TERMO DE APROVAÇÃO

**LYNN ROSALINA GAMA ALVES**

## **GAME OVER: JOGOS ELETRÔNICOS E VIOLÊNCIA**

Tese aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Doutora em Educação, Universidade Federal da Bahia, pela seguinte banca examinadora:

Suely Dadalti Fragoso \_\_\_\_\_  
Doutora em Comunicação, University of Leeds, Leeds, Inglaterra

Cláudio Luiz Pereira \_\_\_\_\_  
Doutor em Ciências Sociais, UNICAMP

Maurício Nogueira Tavares \_\_\_\_\_  
Doutor em Comunicação e Semiótica, PUC-SP

Teresinha Fróes Burnham \_\_\_\_\_  
Doutora em Filosofia, U. Southampton, Inglaterra.

Edvaldo Souza Couto – Orientador \_\_\_\_\_  
Doutor em Educação, UNICAMP

## AGRADECIMENTOS

A minha vida sempre foi repleta de pessoas especiais, anjos da guarda que iluminam o meu cotidiano de diferentes formas. São essas pessoas que merecem o meu eterno agradecimento.

A minha mãe, minha vó, minhas irmãs e meus sobrinhos pela escuta, acalento e amor em todos os momentos, principalmente nos mais difíceis.

A Jacque, sempre presente nos dias ensolarados, nos dias nublados e principalmente nas tempestades.

A Arnaud, Alfredo, Tânia Batista, Arlene, Rosário, Andréa, Junior e Jorge companheiros sempre presentes nas diferentes caminhadas, escutando, ensinando e amando.

A Eliana (Liu), por acalantar a minha dor, compartilhar as minhas alegrias e cuidar de mim.

A João Gabriel, por ter surgido na minha vida no momento em que mais precisava, dando alegria e carinho.

Aos sujeitos da pesquisa, interlocutores que me ensinaram a ver o mundo de outro lugar.

A Helen, Anne, Gil e Lázaro, os meus amados bolsistas, filhos do coração.

A Gabriel por me ensinar a jogar RPG.

A Cris por me ensinar muitas coisas.

Ao professor Doutor Edvaldo Souza Couto, por me desafiar constantemente para produzir o melhor.

Ao professor Doutor Cláudio Pereira, interlocutor sempre disponível e atento ao meu processo de construção.

A professora Doutora Teresinha Fróes Burnham, meu eterno ideal de ego.

A professora Doutora Suely Dadalti Fragoso, pela atenção e carinho tanto virtualmente e quanto presencialmente.

Ao professor Luís Felipe Perret Serpa pela presença constante na minha caminhada acadêmica na FACED.

A Direção, aos professores, funcionários e colegas da FACED.

A Clerivan e Nalini por darem a forma e a estética a esta tese e ao CD-Rom, tornando-os sedutores.

A todos vocês muito obrigado, por se fazerem presentes em mais uma etapa da minha vida.

A todos vocês muito obrigado, por se fazerem presentes em mais uma etapa da minha vida.

Os videogames são uma janela para um novo tipo de intimidade com máquinas, que caracteriza a cultura de computador nascente. O relacionamento especial que os jogadores estabelecem com os videogames tem elementos comuns a interações com outros tipos de computador. O poder dominador dos videogames, o seu fascínio quase hipnótico, é o poder dominador do computador. As experiências de jogadores de videogames ajudam-nos a compreender esse poder dominador e algo mais. No fulcro da cultura de computador, está a idéia de mundos construídos, “governados por regras”. Utilizo o jogo de videogame para iniciar um debate sobre a cultura de computador como uma cultura de regras e simulação (TURKLE, 1989, p. 58-59).

## RESUMO

A tese analisa a influência dos jogos eletrônicos no cotidiano dos jogadores e suas possíveis implicações em um comportamento “violento”, que supostamente poderia refletir nos ambientes sociais e, principalmente, na escola. Foi estabelecido amplo diálogo com autores que refletem sobre esta questão e com um grupo de jogadores em Salvador. A escuta sistemática dos entrevistados possibilitou desmistificar e trazer à tona o cenário dos sujeitos que jogam e constroem inúmeras relações entre os games e suas vidas. Ao ouvir os discursos de pessoas que vivem intensamente no universo dos games, foi possível confirmar que, na perspectiva destes autores e atores, estes suportes tecnológicos se constituem em espaços de elaboração de conflitos, medos e angústias, mas também na criação de novos espaços de sociabilidade, prazer, divertimento e aprendizagem; questões ligadas às suas subjetividades. A tese aponta que os games podem se constituir em espaços de aprendizagem e ressignificação de desejos, atualizando-os, sem necessariamente levar os jogadores a comportamentos e atitudes hediondas e socialmente inaceitáveis. Dentro desta perspectiva, o trabalho enfatiza que é fundamental analisar a violência mediante os aspectos sociais, econômicos, culturais, afetivos, etc, já que este fenômeno se constitui em uma linguagem que o sujeito utiliza para dizer algo. A investigação conclui que os jogos eletrônicos e de RPG devem ser explorados principalmente nos ambientes escolares, já que possibilitam a construção de conceitos vinculados aos aspectos sociais, cognitivos, afetivos e culturais. E também, que os jogos eletrônicos de diferentes narrativas e conteúdos atuam na Zona de Desenvolvimento Proximal dos sujeitos, de forma lúdica, prazerosa e atrativa.

**Palavras-chave:** Jogos. Jogos eletrônicos. Violência. Interatividade. RPG. Espaços de aprendizagem.



## **ABSTRACT**

This thesis analyses the influence of electronic games into daily life of players and its possible implications onto a violent behaviour, which could appear in social environments and, mainly, at school. An ample dialogue with Salvador's authors who think about this question and with a local group of players has been established. The systematic listening to the interviewees has made possible to demystify and to bring up the scenery of the people that play and construct innumerable relationships between games and their lives. Listening to the experience of players who live intensively in the universe of the games, has given confirmation to the fact that, from the perspective of those who were investigated, these technological supports constitute themselves not only in spaces for elaboration of conflicts, fears and worries, but also in new spaces for sociability, pleasure, amusement and learning; questions connected to the interviewees' subjectivities. This thesis points out that games can create opportunities for learning and re-signification of desires through updating, without necessarily leading the players to hideous and socially unacceptable behaviours and attitudes. From this outlook, the work emphasizes that it is basic to analyse the violence by means of such aspects as social, economic, cultural, affective, etc, since this phenomenon is a language that the player uses to say something. This thesis concludes that the electronic games and RPG must be explored mainly in academic environments since they make possible the construction of concepts entailed to the social, cognitive, affective and cultural aspects. Also, the electronic games of different narratives and contents act in the Zone of Proximal Development of the players, in a playful, pleasant and attractive way.

Key words: Electronic games. Violence. Interactivity. RPG. Spaces for lear

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Mosaico de imagens dos jogos Tomb Rider, Counter-Strike, Quake e Tony Hawke	Capa
Figura 2 – Imagem do jogo Tomb Rider	13 a 249
Figura 3 – Imagem do jogo Resident Evil	63
Figura 4 – Visões da guerra de Salvador Dali	68
Figura 5 – Imagem de uma Lan House na Pituba	87
Figura 6 – Imagem do jogo Counter- Strike	90
Figura 7 – Imagem do jogo Carmageddon	97
Figura 8 – Imagem do jogo Quake	100
Figura 9 – Imagem do jogo Chrono Cross	105
Figura 10 – Imagem do avatar de Caótico	123
Figura 11 – Imagem do avatar de Conan, o Bárbaro	133
Figura 12 – Imagem do avatar de Expert	146
Figura 13 – Imagem do avatar de Tony – jogo Tony Hawke	161
Figura 14 – Imagem do avatar de Narciso, a intensidade dos sentimentos	172
Figura 15 – Imagem do salão de jogos do parque Futuroscope	191

# SUMÁRIO

<b>1. Introdução</b>	<b>13</b>
1.1. Gamer over?	13
<b>2. Brincar é coisa séria!</b>	<b>18</b>
<b>3. Cultura e jogos eletrônicos</b>	<b>24</b>
<b>4. O universo dos videogames</b>	<b>30</b>
4.1. Games e cinema	38
4.2. Interatividade e novos avatares	45
4.3. Classificação dos games	54
4.4. Jogos eletrônicos e violência	63
<b>5. Faces da violência</b>	<b>68</b>
5.1. A violência como linguagem	74
5.2. Espetacularização e estetização da Violência	77
<b>6. Games como catarse</b>	<b>80</b>
<b>7. Imersos no universo das Lan Houses</b>	<b>87</b>
7.1. Counter-Strike	90
7.2. Nem heróis nem bandidos, apenas Terrors e CTs	92
7.3. Entrando no jogo	93
7.4. Carmaggedon	97
7.5. Quake	100
7.6. Chrono cross	105
<b>8. Caminhos metodológicos</b>	<b>110</b>
8.1. Os autores e atores da pesquisa	120
<b>9. Narrativas Caleidoscópicas</b>	<b>123</b>
9.1. Da cultura do Caos à cultura Gótica = Caótico	123
9.2. Conan, o Bárbaro	133
9.3. O Expert do Counter-Strike	146
9.4. Tony Hawke, o skatista	161
9.5. Narciso, a intensidade dos sentimentos	172

<b>10. Conclusão</b>	188
10.1. Jogos Eletrônicos e Violência — um Caleidoscópio de Imagens	188
10.2. O lugar dos jogos eletrônicos	191
10.3. RPG, leitura, escrita e novas possibilidades narrativas	193
10.4. A violência e os jogos eletrônicos	194
<b>Referências</b>	201
<b>Apêndice</b>	212
Os “participantes” entrevistados	214
Caótico	214
Conan, o bárbaro	216
O Expert do Counter-Strike	218
Tony Hawke, o skatista	219
Narciso, a intensidade dos sentimentos	221
Organização do estudo	222
<b>Nas teias dos discursos</b>	225
Interação com os suportes tecnológicos, em especial, com os jogos eletrônicos	225
Jogos eletrônicos	227
RPG, leitura, escrita e novas possibilidades narrativas	235
Aprendizagem	238
Violência	241

# 1. Introdução

## 1.1. Game Over?

É sempre difícil começar a escrever. Lima, em 1982, já dizia que a escola ainda não tinha entrado na Galáxia de Gutenberg<sup>1</sup>. Vinte e dois anos depois percebemos a dificuldade em interagir com a escrita, uma técnica que existe há mais de vinte séculos. Registrar e sistematizar as nossas idéias, a partir da interlocução com os teóricos e com a nossa prática, requer disciplina e desejo de produzir algo novo.

É neste contexto que nasce a tese *Game Over: Jogos Eletrônicos e Violência*, fruto de uma caminhada profissional de oito anos na área de educação e tecnologia, buscando sempre compreender as relações que se estabelecem entre estes dois campos de conhecimento, mediante a imersão, distanciamento e apropriação dos discursos teóricos e da escuta dos sujeitos que vivenciam esta articulação.

Esta investigação tem como objeto a relação jogos eletrônicos / violência, desvendada a partir dos discursos de cinco jovens, que vivem imersos no mundo dos games e em interlocução com teóricos que abordam, direta ou indiretamente, a problemática. Busquei, assim, aprofundar e desmistificar a relação linear e, muitas vezes, maniqueísta que vem sendo estabelecida em torno da temática, especialmente, pela mídia televisiva e impressa.

Nesse sentido, é preciso estar claro que o meu objeto não se delimita apenas aos jogos eletrônicos nem, por sua vez, ao fenômeno da violência, mas à relação que se estabelece entre essas duas categorias e as implicações no comportamento dos jogadores.

Logo, o problema central que norteou a investigação pode ser sintetizado da seguinte forma:

A interação com os jogos eletrônicos que exibem cenas de violência provocam alterações no comportamento dos sujeitos que vivem imersos no mundo tecnológico?

---

<sup>1</sup>LIMA, Lauro de Oliveira. *Mutações em educação segundo McLuhan*. Rio de Janeiro: Ed. Vozes, 1982.



Para responder, dentro dos limites de um estudo qualitativo, a esta questão, divido a tese em oito capítulos, que atuam como trilhas para desmistificar e compreender a relação entre os jogos eletrônicos e a violência, tomando como referência os sujeitos que vivem imersos neste ambiente tecnológico.

O primeiro capítulo, denominado *Brincar é Coisa Séria!*, tem o propósito de discutir, de forma ampla, a importância dos jogos para o desenvolvimento social, cognitivo, cultura e afetivo dos sujeitos.

No segundo capítulo, intitulado *Cultura e jogos eletrônicos*, discute-se a cultura como um sistema semiótico, repleto de signos que vão possibilitar a emergência de uma cultura da simulação.

O recorte para os games, é dado no capítulo *O Universo dos videogames*, no qual é apresentada uma visão panorâmica do histórico, da classificação, dos níveis de interatividade que foram evoluindo, desde o primeiro jogo de computador até as versões mais atualizadas dos jogos eletrônicos. Na tentativa de desvendar o universo destes elementos, é estabelecida uma interlocução com autores que discutem essa temática, assim como com a mídia e a legislação brasileira, as quais, muitas vezes, adotam uma postura apocalíptica no que se refere a estes suportes tecnológicos.

Nesse contexto, discuto as notícias trazidas pela mídia e por pesquisadores americanos e ingleses, que apontam uma relação direta entre jogos eletrônicos violentos e comportamentos agressivos nos adolescentes.

É importante ressaltar que a categoria jogo é compreendida como um espaço transicional<sup>2</sup>, no qual o sujeito exercita as suas questões de ordem afetivas, sociais e cognitivas.

Tomando os jogos eletrônicos como espaços transicionais, analiso as potencialidades e limites destes ambientes, no sentido de verificar se intensificam ou não a agressividade<sup>3</sup> nos sujeitos que interagem neste *locus*.

<sup>2</sup> Tomo aqui o conceito de objeto transicional, desenvolvido por Winnicott (1975) para se referir a uma área intermediária entre o corpo da mãe e o corpo da criança, no qual o bebê toma um objeto (que é externo) como seu, configurando-o na sua primeira posse. Como exemplo, podem ser citados o ursinho de pelúcia e o paninho usado para dormir, objetos que, a partir do significado que lhes é dado pela criança, ajudam a ressignificar a perda do corpo da mãe.

<sup>3</sup> Teoricamente, existe uma diferença entre violência e agressividade (ver esta discussão no segundo capítulo), mas, nesta tese, estes verbetes serão tomados como sinônimo.



Estudo ainda alguns filmes exibidos pelo circuito comercial como narrativas que apresentam, de diferentes formas, situações de violência, as quais remetem às discussões teóricas presentes nesta tese. A referência a esses filmes se fez necessária, por eles exercerem, desde os anos 80, uma forte influência na estrutura narrativa e estética dos jogos eletrônicos. Esse imbricamento é ampliado nos últimos cinco anos, a partir do momento em que o enredo, as ambientações e a montagem de alguns filmes começaram a se basear em jogos eletrônicos. Ressalto que essa relação games / filmes foi salientada, muitas vezes, pelos sujeitos da pesquisa, que trouxeram, nos seus discursos, as cenas de filmes, não se restringindo aos games, ratificando a premissa de que as produções cinematográficas e dos games estão cada vez mais próximas.

Cabe registrar também a dificuldade de encontrar autores brasileiros que trabalham com jogos eletrônicos. Isso fez com que a minha interlocução tivesse como base autores americanos, canadenses, mexicanos, espanhóis e australianos, que discutem a questão sobre diferentes prismas.

*Faces da violência* constitui o quarto capítulo. Nele, estudo o fenômeno da violência, cuja necessidade de aprofundamento foi apontada nos encontros da disciplina Projeto de Tese, devido à complexidade da categoria.

Portanto, o capítulo realiza uma contextualização dos diferentes olhares acerca da violência, buscando recuperar a diversidade de leituras existentes sobre o tema, tal como fazem a maior parte dos autores e pesquisadores que investigam, direta ou indiretamente, o fenômeno da violência, inclusive aqueles que trabalham com as mídias. Neste percurso, busco definir, dentre as inúmeras possibilidades de enfoques do fenômeno, o recorte que mais se adequa a esta investigação.

O capítulo apresenta ainda uma discussão mais específica sobre o fenômeno da violência, relacionada diretamente às mídias audiovisuais, incluindo o cinema, a TV e os jogos eletrônicos.

O leitor continuará a sua trilha pelo quinto capítulo, intitulado *Games: espaço de catarse*, no qual é discutido o potencial catártico dos jogos eletrônicos.



No sexto capítulo denominado *Imersos no universo das Lan Houses*, descrevo este locus de interação, apresentando os quatro jogos mais referenciados pelos jogadores durante as entrevistas, permitindo ao leitor uma visão panorâmica dos cenários que envolvem e seduz os *gamers*.

O sétimo capítulo - *Caminhos metodológicos* - se propõe a esclarecer o percurso metodológico que subsidiou o trabalho de campo, realizado através de entrevistas com jovens que vivem imersos no universo dos jogos eletrônicos.

Após desvendar a metodologia, o leitor se defronta com fragmentos das histórias de cada sujeito, com a leitura dos discursos a partir das categorias básicas da tese; violência e jogos eletrônicos, resgatando, assim, os conceitos teóricos desenvolvidos anteriormente. Este capítulo foi denominado *Narrativas caleidoscópicas* e nele é possível perceber claramente a influência da psicanálise na leitura dos discursos dos sujeitos. É importante ressaltar que esta leitura, deve-se ao fato de ter feito formação em psicanálise durante seis anos e ter formação em psicopedagogia com viés psicanalítico<sup>4</sup>.

Ao concluir a tese, após a análise do material colhido em campo e das articulações teóricas estabelecidas, revejo o problema central da investigação: A interação com os jogos eletrônicos que exibem cenas de violência provocam alterações no comportamento dos sujeitos que vivem imersos no mundo tecnológico?

Ainda na conclusão discuto *O lugar dos jogos eletrônicos*, e tomo as vozes dos sujeitos como caleidoscópicos na tentativa de desvendar a concepção de violência que permeia o discurso dos *gamers* e de como esse fenômeno emerge em suas vidas, gerando ou não comportamentos agressivos. São retomadas também questões relativas à interação com os suportes tecnológicos, jogos eletrônicos, RPG, leitura, escrita e novas possibilidades de narrativas, sociabilidade, aprendizagem e violência, construindo, assim, uma teia de significados entre estes ambientes e os sujeitos da pesquisa.

No final da tese apresento um apêndice com o discurso dos sujeitos da pesquisa analisados de forma diferenciada ao que foi apresentado no corpo do trabalho.

Acompanha a tese um CD-Rom, contendo a versão integral do trabalho, um glossário

---

<sup>4</sup> Outro dado importante que deve ser registrado é que faço análise há quase quinze anos.





com os jogos referenciados, os artigos produzidos a partir da investigação, o projeto de pesquisa que articula os jogos eletrônicos e o ensino *on-line*, um texto sobre RPG escrito por um dos autores e atores dessa tese e o roteiro do vídeo despertar produzido por Narciso, a intensidade dos sentimentos.



## 2. Brincar é coisa séria!

Neste capítulo, será introduzido o conceito de jogo como um elemento da cultura que contribui para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo dos sujeitos, se constituindo assim, em uma atividade universal, com características singulares que permitem a ressignificação de diferentes conceitos. Portanto, os diferentes jogos e em especial os jogos eletrônicos, podem ser denominados como tecnologias intelectuais.

A presença dos jogos na história da humanidade tem início com a própria evolução do homem, antes até de serem estabelecidas normas e regras de convivência, às quais os sujeitos se adaptavam ou propunham outros encaminhamentos que atendessem às suas demandas. Os rituais da caça, da guerra tinham um caráter lúdico, de entretenimento, de força e poder.

Na perspectiva de Huizinga, o jogo se constitui em uma atividade universal anterior à própria cultura, dado que esta, “mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana” (2001, p. 3) e que os próprios animais já realizam atividades lúdicas.

No decorrer do tempo, os jogos passaram a ser compreendidos pelo senso comum apenas como atividades de entretenimento. Contudo, jogar vai além da distração na medida em que

O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo o jogo significa alguma coisa (HUIZINGA, 2001, p. 4).

Para este autor, o jogo apresenta cinco características fundamentais e se torna um elemento da cultura, um dos pilares da civilização. A primeira se refere ao fato de ser livre, de ser uma escolha dos jogadores, peculiaridade de qualquer atividade lúdica, que, geralmente, é praticado, nos momentos de ócio.



A segunda particularidade, totalmente atrelada à primeira, vincula-se ao fato de que o jogo não é vida “corrente” nem vida “real”. A criança, o adolescente e o adulto, quando se entregam ao jogo, estão certos de que se trata apenas de uma evasão da vida “real”, um intervalo na vida cotidiana, embora encarem esta atividade com seriedade.

A terceira característica se configura pela distinção entre o jogo e vida “comum”, tanto pelo lugar, quanto pela duração que ocupa. Existe, portanto, um início e um fim para o jogo, assim como uma fronteira espacial deste com a vida “real”.

Como quarta característica, Huizinga cita o fato de que o jogo cria ordem e se configura nela própria, se organiza através de formas ordenadas compostas de elementos como tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião; e a menor desobediência a esta ordem “estraga o jogo”. O autor marca também a aproximação do jogo com a estética:

É talvez devido a esta afinidade profunda entre a ordem e o jogo que este, como assinalamos de passagem, parece estar ligado ao domínio da estética. Há nele uma tendência para ser belo. Talvez esse fator estético seja idêntico aquele impulso de criar formas ordenadas que penetra o jogo em todos os seus aspectos. [...] O jogo lança sobre nós um feitiço: é “fascinante”, “cativante”. Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia (2001, p.13).

E, finalmente, como quinta característica há o fato de imprevisibilidade, incerteza e o acaso do jogo gerarem tensão. Isso pode provocar o engajamento passional que implicará no desenvolvimento de um senso ético, quanto ao estabelecimento dos limites dentro da atividade. São as regras que definem o que é possível, permitido ser feito ou não. Contrariar estas premissas implica em colocar em cheque a existência da comunidade dos jogadores. Talvez, aqui, encontremos uma explicação para a atração que os jogos exercem sobre os indivíduos.

É através da realização contínua dessas atividades, bem como da sua posterior socialização, que o jogo pode ser considerado um fenômeno cultural, na medida em que, mesmo depois de ter chegado ao fim, “permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória” (HUIZINGA, 2001, p.12-13) e, ao ser transmitido, torna-se tradição.



Essas reflexões colocam em xeque o posicionamento de muitos pais e professores que argumentam: quando as crianças e adolescentes jogam, estão somente se divertindo. Para muitos, há apenas lazer, o que, muitas vezes, é visto como perda de tempo. Dessa forma, o fato de que brincar preenche as necessidades das crianças é constantemente esquecido (VYGOTSKY, 1994; FREUD, 1976). Contudo, no que se refere aos teóricos e especialistas, existe uma unanimidade em torno das contribuições cognitivas e sociais (PIAGET, 1978, 1983, 1990; WALLON, 1989; VYGOTSKY, 1993, 1994, 2001; ELKONIN, 1998; entre outros), afetivas (FREUD, 1976; WALLON, 1989; WINNICOTT, 1975; KLEIN, 1995; ROZA, 1999) e culturais (HUIZINGA, 2001; BENJAMIM, 1994), potencializadas pelos diferentes jogos.

Para Vygotsky (1994), o brincar e a interação com os jogos possibilitam à criança a aprendizagem de regras e a sujeição às ações impulsivas pela via do prazer. Logo, para ele, os jogos atuam como elementos mediadores entre o conhecimento já cristalizado, construído, presente no nível de desenvolvimento real, nas possibilidades e potencialidades existentes na Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP).

A ZDP se caracteriza pela faixa intermediária entre aquilo que o sujeito já é capaz de fazer sozinho sem a ajuda do outro e as suas possibilidades de ampliar o seu desenvolvimento e aprendizagem. Nesse espaço de transição, os novos conhecimentos estão em processo de elaboração e, frente à mediação dos instrumentos, signos e interlocutores, serão consolidados e ou ressignificados.

Para as teorias psicogenéticas<sup>5</sup>, o brincar vai possibilitar a ressignificação do pensamento intuitivo, na medida em que as crianças podem exercitar situações do mundo dos adultos, através do faz-de-conta, por exemplo, aprendendo, desta forma, a conviver com regras sociais. Assim, estes sujeitos saem de um estado de anomia para a internalização e ressignificação das normas, valendo-se do outro e da linguagem, o que caracteriza a situação de heteronomia e, posteriormente, de autonomia individual.

Por intermédio das regras construídas nos jogos, as crianças aprendem a negociar, a renunciar à ação impulsiva, a postergar o prazer imediato, o que contribui para a

---

<sup>5</sup> Teorias que estudam gênese dos processos psíquicos. Ver Piaget, Vygotsky, Wallon, Ferreiro e Teberosky entre outros.



concretização dos desejos, através da assimilação e acomodação. Esses são processos aqui compreendidos na perspectiva piagetiana.

Para este autor,

pode-se dizer que toda necessidade tende: primeiro, a incorporar as coisas e pessoas à atividade própria do sujeito, isto é, 'assimilar' o mundo exterior às estruturas já construídas; segundo, a reajustar estas últimas em função das transformações ocorridas, ou seja, 'acomodá-las' aos objetos externos (PIAGET, 1978, p.15).

Assim, as crianças constroem o significado da cooperação e da competição entre os seus iguais. São regras que podem ser transmitidas de geração em geração ou ser espontâneas, elaboradas de forma momentânea por sujeitos da mesma ou de idades diferentes.

O brincar se torna, então, uma atividade que deve ser incentivada e encarada com seriedade pelos adultos, respeitando-se os momentos em que crianças e adolescentes desejam brincar, jogar, enfim, construir algo novo, valendo-se da elaboração dos conhecimentos existentes.

Dentro desta perspectiva, podemos inferir que os jogos são tecnologias intelectuais, compreendidas por Lèvy (1993, 1998) como elementos que reorganizam e modificam a ecologia cognitiva dos indivíduos, o que promove a construção ou reorganização de funções cognitivas, como a memória, a atenção, a criatividade, a imaginação, e contribui para determinar o modo de percepção e intelecção pelo qual o sujeito conhece o objeto. No dizer, desse autor, essa ecologia é formada por um coletivo pensante de homens-coisas, com singularidades atuantes e subjetividades mutantes.

Na interação com os jogos eletrônicos, essas funções cognitivas são intensificadas a cada dia, o que permite às crianças, adolescentes e adultos a descoberta de novas formas de conhecimento, que hoje também ocorrem por meio da simulação de novos mundos. As regras construídas nos espaços virtuais podem ser classificadas como espontâneas, visto que são reorganizadas constantemente. Os professores devem estar atentos para o surgimento desses novos caminhos, que emergem cotidianamente na vida dos alunos, interatores do processo de produção e construção de conhecimento e cultura.



No que se refere ao potencial catártico dos jogos, os psicanalistas afirmam que, através deles, é possível desencadear processos de repetição, recordação e elaboração. Esses processos possibilitam ao indivíduo crescer, constituir-se como sujeito, vencendo os seus medos. Este potencial catártico dos jogos foi ilustrado por Freud (1976), quando observava o jogo do *fort-da*, criado pelo seu neto. O jogo consistia no arremessar e puxar um carretel amarrado com um cordão e na pronúncia de palavras interpretadas por este autor como *fort*, que, em alemão, significa longe, que partiu. A criança pronunciava esta palavra toda vez que o carretel desaparecia do seu campo visual. A palavra *da*, que quer dizer aqui, era emitida quando o carretel podia novamente ser visto. Assim,

A interpretação do jogo tornou-se então óbvia. Ele se relacionava à grande realização cultural da criança, a renúncia instintual (isto é, a renúncia à satisfação instintual) que efetuara ao deixar a mãe ir embora sem protestar. Compensava-se por isso, por assim dizer, encenando ele próprio o desaparecimento e a volta dos objetos que se encontravam a seu alcance. (...) A criança não pode ter sentido a partida da mãe como algo agradável ou mesmo indiferente. Como, então, a repetição dessa experiência aflitiva, enquanto jogo, harmonizava-se com o princípio de prazer? Talvez se possa responder que a partida dela tinha de ser encenada como preliminar necessária a seu alegre retorno, e que neste último residia o verdadeiro propósito do jogo (FREUD, 1976, p. 27).

A repetição e a alternância também foram pontuadas por Huizinga (2001) como elementos que constituem o fio e a tessitura do brincar. E, para a psicanálise, a repetição traz uma produção de prazer de outro tipo, uma produção mais direta, o que permite ao sujeito trocar de lugar, sendo, em determinados momentos, sujeito e, em outros, objeto. Isso o leva a sair da situação de oprimido para opressor e, assim, elaborar perdas e angústias.

Para Freud,

[...] em suas brincadeiras as crianças repetem tudo que lhes causou uma grande impressão na vida real, e assim procedendo, ab-reagem à intensidade da impressão, tornando-se, por assim dizer, senhoras da situação. Por outro lado, porém, é óbvio que todas as suas brincadeiras são influenciadas por um desejo que as domina o tempo todo: o desejo de crescer e poder fazer o que as pessoas crescidas fazem. Pode-se também observar que a natureza desagradável de uma experiência nem sempre a torna inapropriada para a brincadeira. Se o médico examina a garganta de uma criança ou faz nela alguma pequena intervenção, podemos estar inteiramente certos de que essas assustadoras experiências serão tema da próxima brincadeira; contudo, não devemos, quanto a isso, desprezar o fato de existir uma produção de prazer provinda de outra fonte. Quando a criança passa da passividade da experiência para a atividade do jogo, transfere a experiência desagradável para um de seus companheiros de brincadeira e, dessa maneira, vinga-se num substituto (FREUD 1976, p. 28-29).



A repetição também foi discutida por Benjamin, que a concebe como

[...] a grande lei que, além de todas as regras e ritmos individuais, rege o mundo da brincadeira em sua totalidade: a lei da repetição. Sabemos que a repetição é para a criança a essência da brincadeira, que nada lhe dá tanto prazer como “brincar outra vez”. A obscura compulsão de repetição não é menos violenta nem menos astuta na brincadeira que no sexo. [...] Com efeito, toda experiência profunda deseja, insaciavelmente, até o fim de todas as coisas, repetição e retorno, restauração de uma situação original, que foi seu ponto de partida. “Tudo seria perfeito, se pudéssemos fazer duas vezes as coisas”: a criança age segundo essas palavras de Goethe. Somente, ela não quer fazer a mesma coisa apenas duas vezes, mas sempre de novo, cem e mil vezes. Não se trata apenas de assenhorear-se de experiências terríveis e primordiais pelo amortecimento gradual, pela invocação maliciosa, pela paródia; trata-se também de saborear repetidamente, do modo mais intenso, as mesmas vitórias e triunfos (1994, p. 252-253).

Para os três autores acima referenciados, a repetição se constitui em um fundamento do brincar, na medida em que reviver a ação lúdica anterior ressignifica e elabora sentimentos, emoções, através da imitação e/ou criação da vida cotidiana, constituindo-se em formas de comunicação entre crianças, adolescentes e adultos. Tal constatação explica o prazer vivenciado pelos jogadores de diferentes idades na interação com os jogos de maneira geral e em especial, com os games eletrônicos que emergem como elementos da cultura da simulação.

Atentas a essa possibilidade de repetir e elaborar que se encontram presentes no brincar, mas preocupados, sobretudo, com o mercado, as empresas infantis e de entretenimento, cotidianamente, investem em diferentes artefatos que possam seduzir as crianças, os adolescentes e até os adultos para o prazer de jogar.

Nesse processo de busca de novos ícones sedutores, acompanhamos a evolução dos diferentes elementos tecnológicos presentes nas brincadeiras, do velho cavalo de madeira, aos sofisticados jogos eletrônicos.

No próximo capítulo será dado destaque ao conceito de cultura e em especial a cultura da simulação na qual os games se constituem em um dos seus ícones.





### 3. Cultura e jogos eletrônicos

Neste segundo capítulo, apresenta-se o conceito de cultura como um sistema semiótico, dando destaque para a cultura da simulação na perspectiva de Turkle (1997), que aponta os modelos computacionais como seus representantes e os jogos eletrônicos como elementos que compõem estas representações. Representações que instauram uma lógica não linear e fazem parte do universo da Geração NET.

O conceito de cultura não se limita apenas a um conjunto de costumes, instituições e obras que constituem a herança cultural de uma comunidade. Na perspectiva de Geertz, a cultura deve ser entendida como

(...) sistemas entrelaçados de signos interpretáveis (o que eu chamaria símbolos, ignorando as utilizações provinciais) ... a cultura não é um poder, algo ao qual podem ser atribuídos casualmente os acontecimentos sociais, os comportamentos, as instituições ou os processos: ela é um contexto, algo dentro do qual eles podem ser descritos de forma inteligível – isto é, descritos com densidade (1989, p.10).

Nessa abordagem, a cultura passa a ser vista como um sistema semiótico, que envolve textos, sons, imagens, luz, cores, formas e gestos, que são percebidos, armazenados e divulgados mediante a função cognitiva da memória, a qual não se estrutura de forma individual, mas, coletiva. Esses elementos são construídos pelos homens<sup>6</sup> por intermédio de uma teia de significados contextuais e históricos, transmitidos de geração em geração. Assim, a cultura é “assumida como sendo essas teias e a sua análise; portanto, não como uma ciência experimental em busca de leis, mas como uma ciência interpretativa, à procura do significado” (GEERTZ, 1989, p.4).

Compreender a cultura como um sistema semiótico implica em atentar para um elemento que emerge na sociedade a partir da década de cinqüenta e que intensifica a imersão em um novo ambiente semiológico, constituído basicamente de signos, ícones e sinais: a informática. Elementos que permeia mais intensamente a sociedade. Ao desvendar o enigma dos suportes informáticos e suas implicações culturais, defrontamo-nos com uma nova cultura, a “cultura de simulação”<sup>7</sup>, que está presente nos modelos computacionais e, de forma mais intensa, nos jogos eletrônicos.

<sup>6</sup> O vocábulo homens será utilizado nesse trabalho para referir-se a espécie humana, não necessariamente ao sexo masculino.





Para Turkle,

Os videogames são uma janela para um novo tipo de intimidade com máquinas, que caracteriza a cultura de computador nascente. O relacionamento especial que os jogadores estabelecem com os videogames tem elementos comuns a interações com outros tipos de computador. O poder dominador dos videogames, o seu fascínio quase hipnótico, é o poder dominador do computador. As experiências de jogadores de videogame ajudam-nos a compreender esse poder dominador e algo mais. No fulcro da cultura de computador, está a idéia de mundos construídos, “governados por regras”. Utilizo o jogo de videogame para iniciar um debate sobre a cultura de computador como uma cultura de regras e simulação (1989, p. 58-59).

Esta cultura se caracteriza por formas de pensamento não-lineares. Estas envolvem negociações, abrem caminhos para diferentes estilos cognitivos e emocionais; arrastam os adultos criados em uma outra lógica a percorrer estas novas trilhas, a participar das suas metamorfoses virtuais, a escolher diferentes personagens, avatares, a ressignificar a sua forma de ser e estar no mundo, tendo em vista que a interação com os computadores facilita o “pluralismo nos estilos de utilização. Oferecem coisas diferentes a pessoas diferentes; permitem o desenvolvimento de diversas culturas da computação” (TURKLE, 1997, p. 66).

Os avatares se caracterizam como uma persona virtual, assumida pelos participantes de jogos e de diferentes comunidades virtuais,

que inclui uma representação gráfica de um modelo estrutural de corpo (presença de braços, tentáculos, antenas, etc.), modelo de movimento (o espectro de movimento que esses elementos, juntos, pode ter), modelo físico (peso, altura, etc.), e outras características. Um avatar não necessita ter a forma de um corpo humano, pode ser um animal, planta, alienígena, máquina, ou outro tipo e/ou figura qualquer. Alguns sistemas interativos no ciberespaço, que incorporam o conceito de avatar, foram criados a partir de 1995, em função da tecnologia VRML Virtual Reality Modeling Language), e são conhecidos como MUD (Multi-Users Domains). São espaços virtuais onde estabelecemos contatos sensoriais com outros indivíduos, de diferentes partes do mundo, e que estão se transformando também em palco de experimentações artísticas (PRADO e ASSIS, s/d)<sup>8</sup>.

<sup>7</sup> Nesta tese o conceito de cultura da simulação será discutido a partir da perspectiva Turkle que enfatiza os suportes informáticos, incluído os jogos eletrônicos como seus representantes.

Contudo, os leitores poderão buscar interlocução com Baudrillard. Este autor indica que o processo de simulação vem evoluindo desde as sociedades primitivas na qual o real e os signos estão perfeitamente relacionados, passando para representação dos mesmos como um significado determinado pela classe, o prestígio e o status. Posteriormente, no período marcado pela Revolução Industrial, os signos são reproduzidos sem referência direta, mas baseado na lei do valor comercial. E finalmente na sociedade contemporânea, os signos já são pura simulação (tecnologia de informação, genética). Ver BAUDRILLARD, Jean. Simulacros e simulações. Lisboa, Relógio D'Água, 1991.

<sup>8</sup> PRADO, Gilberto e ASSIS, Jesus de Paula. Dois experimentos recentes em ambientes virtuais multiusuário: Imateriais 99 e Desertesejo. Disponível na URL: <[http://wawrw.iar.unicamp.br/GTcompos2001/gtto\\_assis.html](http://wawrw.iar.unicamp.br/GTcompos2001/gtto_assis.html)>. Acesso em 30.03.03.



Assim, o universo tecnológico vem dando origem aos filhos da “cultura da simulação”, que interagem com diferentes avatares para representá-los. Uma geração que vive imersa em diferentes comunidades de aprendizagem e que abre várias janelas ao mesmo tempo e resolve problemas fazendo “bricolagens”, na medida em que organiza e reorganiza os objetos conhecidos sem um planejamento prévio. Nessa perspectiva, esses indivíduos - na maior parte das vezes, adolescentes e jovens<sup>9</sup> - aprendem “futucando”, uma característica que, cada vez mais, também vem sendo exercitada pelos adultos.

Segundo Turkle, “os amantes da bricolagem abordam a resolução de problemas estabelecendo com os seus instrumentos de trabalho uma relação que se assemelha mais a um diálogo do que a um monólogo” (1997, p. 76). A possibilidade de fazer bricolagens atrai crianças e jovens para interagir com os elementos tecnológicos e, em especial, com os games, o que contrapõe à premissa desenvolvida por Piaget (1990) de que a necessidade do concreto vai sendo diluída no estágio de desenvolvimento operatório formal, uma vez que a simulação permite a manipulação dos objetos virtuais em diferentes telas.

Ao explorar esses modelos computacionais,

interatamos com um programa, aprendemos a aprender o que ele é capaz de fazer e habituamo-nos a assimilar grandes quantidades de informação acerca de estruturas e estratégias interagindo com um dinâmico gráfico na tela. E, quando dominamos a técnica do jogo, pensamos em generalizar as estratégias a outros jogos. Aprende-se a aprender (TURKLE, 1987, p.59).

Por conseguinte, a simulação presente nas imagens interativas, na Realidade Virtual (RV), nos jogos eletrônicos e nas diferentes telas nas quais estamos imersos, ampliam a imaginação e o pensamento.

Ratificando essa idéia Lèvy, conceitua o virtual como um “modo de ser fecundo e poderoso, que põe em jogo processos de criação, abre futuros, perfura poços de sentido sob a platitude<sup>10</sup> da presença física imediata (1996, p. 12)”.

<sup>9</sup>A categoria jovem será compreendida nessa tese como sujeitos que vivem uma crise psíquica que emerge a partir da necessidade de adotar um novo papel, imposto pelo Outro e pelo social. Assumindo, assim, novos encargos, uma responsabilidade que não é apenas legal, mas evidentemente psíquica. (Aberastury e Knobel, 1981)

<sup>10</sup> Conforme o dicionário Aurélio, platitude refere-se a: qualidade ou caráter de uniforme, monótono, enfadonho; qualidade ou caráter de banal, trivial, insulso; Qualidade ou caráter de medíocre ou inexpressivo; mediocridade.

DICIONÁRIO Aurélio - Século XXI, versão 3.0, dezembro de 1999, em cd-rom. São Paulo: Nova Fronteira



Logo, as experiências mediadas por tecnologias que utilizam a realidade virtual, abrem novas janelas nos processos de criação, transformando os modos de ser. Nessa mesma perspectiva, encontramos a elaboração de Kerckhove que compreende a realidade virtual como

uma realidade que se pode tocar e sentir, ouvir e ver através dos sentidos reais – não só com ouvidos ou olhos imaginários. Agora podemos juntar o pensamento à “mão da mente”. Penetrando na tela com a luva virtual, a mão real transforma-se numa metáfora técnica, tornando tangíveis as coisas que anteriormente eram apenas visíveis. A partir de agora podemos querer tocar os conteúdos do pensamento. Antes da invenção da RV, ninguém imaginaria o conceito de “uma mão mental”. O conceito em si nem sequer era imaginável. Não parecia haver necessidade de sentir os objetos que não preenchiam a mente. Hoje, a inclusão do tato entre as restantes extensões tecno-sensoriais e psicotécnicas podem mudar a forma com nós, ou os nossos filhos, pensamos que pensamos (KERCKHOVE, 1997, p. 80).

Portanto, a presença dos diferentes dispositivos informáticos e telemáticos existentes na cultura da simulação, exigem formas de compreensão divergentes, uma imersão no universo dos sujeitos que se constituem os filhos da cultura da simulação ou, na abordagem de Rushkoff (1999), os filhos do caos.

O autor aponta como os primeiros filhos do caos, os surfistas. Estes aprendem a entender a lógica não linear das ondas, assim como os matemáticos o fizeram no domínio acadêmico. Os skatistas<sup>11</sup>, os snowborders<sup>12</sup>, a galera do hip hop<sup>13</sup> e os jogadores de videogames vão também compor a geração dos filhos do caos: os screenagers!

Estas novas formas de compreender a geração screenagers são estudadas pelos autores referenciados anteriormente, a exemplo de Turkle (1987, 1995), Kerckhove (1997),

<sup>11</sup>O **skate** surgiu nos Estados Unidos no final dos anos 30, inventado pelos surfistas que enfrentavam dificuldade para encontrar ondas apropriadas para o surf. A invenção tomou como referência as rodas de patins (“skate”) que foram afixadas em uma placa de madeira (“board”), permitindo o surfe em terra firme, nas ruas ou dentro de estádios cobertos. Portanto, skatistas são os praticantes desse esporte que cresceu muito nos últimos anos. Disponível em: <<http://www.mingaudigital.com.br/Minforma/SeuEsporteFavorito/skate.html>>. Acesso em: 25/12/2003.

<sup>12</sup>O **snowboard** foi inventado em dezembro de 1966, pelo o engenheiro norteamericano Sherman Poppen que prendeu os dois esquis lado a lado, colocou tiras de couro e um pedaço de madeira em forma de cruz para servir de apoio para os pés. A partir daí a invenção foi sendo aperfeiçoada para garantir a segurança e o prazer dos praticantes deste esporte radical que surfam na neve. Disponível em: <<http://www.snowbrasil.com.br/snowbrasil/historia/historia.htm>>. Acesso em: 25/12/2003.

<sup>13</sup>O **HIP HOP** foi o movimento que surgiu nos meados dos anos 70, nos EUA, a partir da influência da cultura negra e caribenha, que quer dizer *saltar mexendo os quadris*. O movimento unifica três matrizes de manifestação cultural: a dança, a música e o grafite. (DIOGENES, Glória. Cartografia da cultura e da violência: gangues, galeras e o movimento hip hop. São Paulo: AnnaBlume, 1998).



Lèvy (1999) e Babin e Kouloumdjian (1989), entre outros. Mas, se Babin e Kouloumdjian enfatizavam muito a tecnologia do vídeo como portadora de nova dimensão subjetiva<sup>14</sup>, os demais autores referenciados centram sua atenção, sobretudo, nas tecnologias digitais, que acabam também englobando aspectos da TV e do vídeo.

Para Rushkoff (1999), a geração screenagers que nasceu na década de oitenta, que interage com os controles remotos, joysticks, mouse, Internet, pensam e aprendem de forma diferenciada. Aprendem com a descontinuidade, aceitam que as coisas continuem mudando sem se preocupar com um final determinístico.

Segundo esse autor, a cultura do caos apresenta as seguintes características: uma linguagem icônica e sonora que possibilita a compreensão rápida da mensagem a partir das imagens e do contexto no qual estão inseridas; a possibilidade de surfar na TV, ou melhor, de zapear, escolhendo o que é mais interessante em determinado momento. Assim, tem-se a possibilidade de acompanhar diferentes canais de programação ao mesmo tempo, rompendo com uma proposta televisiva linear, em que o espectador não tinha o poder do controle remoto nas mãos. As crianças e adolescentes vivem essa iconosfera de forma muito intensa, incorporando-a inclusive no seu corpo, através das marcas e senhas que os diferenciam dos adultos e os separam em tribos, em clãs.

A interatividade e a interconectividade, favorecidas pelas tecnologias digitais, pela cultura da simulação, vêm também contribuindo para a instauração de uma outra lógica que caracteriza um pensamento hipertextual, o que pode levar à emergência de novas habilidades cognitivas, tais como a rapidez no processamento de informações imagéticas; disseminação mais ágil de idéias e dados, com a participação ativa do processo, interagindo com várias janelas cognitivas ao mesmo tempo. Aqui, não existe uma preocupação com a duração da atenção dedicada às atividades. O importante é a capacidade de realizar multitarefas, fazer simultaneamente diferentes coisas.

---

<sup>14</sup> Ver também o livro de Jamenson, quando ele se refere à transposição da estética do videoclip para as formas de visualização do mundo dos jovens contemporâneos, mudando a maneira que os homens têm de apreender o mundo. JAMESON, F. *Pós-Modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática, 1991. (Capítulo 2: teoria do pós-moderno: vídeo) Ver também o livro de Regis Debray, no qual ele defende a idéia de que estaríamos vivendo num novo momento histórico, denominado por ele de iconosfera. DEBRAY, Regis. *Vida e morte da imagem*. Petrópolis: Vozes, 1993.



Estas mudanças acabam por nos assustar, porque nós, adultos, ainda estamos vivendo essas transformações sob outra lógica, ainda presos à linearidade, às verdades absolutas, resistindo ao novo, a adentrar no mundo dos screenagers.

Para entender esse distanciamento geracional, Tapscot (1999) sinaliza a diferença entre o grupo que ele denomina de *N-Geners* (Geração Net ou Digital), o que denomina de *Baby Boomers* e os *Baby Busts*, terminologias apresentadas para compreender o intervalo simbólico de três gerações. Os *Baby Boomers* são pessoas nascidas entre 1946 e 1964, no período pós-guerra, contexto em que se vivenciou uma explosão demográfica e a Época de Ouro da Economia Européia na qual a mídia mais característica é a televisão. O segundo grupo nasceu no período de 1965 a 1976, quando houve um decréscimo de quinze por cento nas taxas de natalidade e o início de uma crise econômica. Este grupo apresenta um nível de interação com as tecnologias do vídeo e da informática diferente do primeiro. A Geração Net são os filhos da era digital, versados em mídias, que exigem interatividade. Para Tapscot, a “mudança de difusão pública para interatividade é a base da Geração Net. Eles querem ser usuários e não apenas espectadores ou ouvintes” (1999, p. 3). Estes sujeitos vivem imersos na cultura da simulação.

Logo, somos todos forasteiros em uma nova cultura. A autora Turkle traduziu a sensação de ser um estranho em uma comunidade, em um grupo: “uma pessoa abandona a sua cultura para enfrentar um meio que desconhece e, ao regressar a casa, verifica que esta se tornou estranha – e pode ser vista com um novo olhar” (1997, p. 325).

Forasteiros, estrangeiros, imigrantes de uma nova terra, na qual temos que observar como os *Screenagers* e ou Geração Net aprendem algo que, para nós, é uma nova língua, uma nova cultura (RUSHKOFF, 1999). Por conseguinte, é fundamental compreender e interagir com uma geração que vive em processo de completa metamorfose.

No próximo capítulo, o universo dos videogames será desvelado ao apontar diferentes pontos de vista da interação com estes dispositivos tecnológicos.



## 4. O Universo dos Videogames<sup>15</sup>

Quando as crianças de hoje estão em frente de um videogame, existe contato entre a criança física e a máquina física. Mas existe igualmente outro contato: entre a cultura da criança e uma cultura da simulação (TURKLE, 1987, p.69).

Este capítulo contextualiza a emergência dos videogames em suas diferentes fases, constituindo-se em uma nova mídia que além de criar outras mídias e possibilidades de narrativas estabelecem interlocução com outras linguagens, a exemplo do cinema e da escrita, o que desperta pontos de vista divergentes quanto a sua relevância.

Para compreender o fascínio que estes suportes tecnológicos exercem na geração Net é fundamental conhecer um pouco da história dos videogames.

A primeira tentativa de criar um videogame diferente dos jogos eletrônicos de salão surge em 1958, com a criação de um jogo de tênis desenvolvido por Wily Higinbotham. Contudo, o criador subestimou a potencialidade da sua invenção e não patenteou o seu invento.

Na década de sessenta, Ivan Sutherland defende sua tese de doutorado no Instituto de Tecnologia de Massachusetts - MIT, ao apresentar um desenho do que podemos considerar o primeiro sistema interativo em tempo real de criação de gráficos para computadores, dando origem ao precursor dos atuais geradores para produção de programas de multimeios e videogames.

Em 1962, Steve Rusell, outro estudante do MIT, criou o que seria considerado o primeiro videogame informático, o Space War, apresentado em uma tela de raios catódicos<sup>16</sup>, o que foi um avanço significativo no conceito dos jogos eletrônicos. A concepção de console ou plataformas de videogames só surge em 1966, quando Ralph Baer desenha o primeiro protótipo para ser conectado a uma televisão doméstica.

<sup>15</sup>Todas as informações registradas no capítulo **O universo dos videogames** tiveram como fonte os seguintes autores: Levis, Turkle, Naisbitt, Murray, Provenzo, Fragoso, entre outros. Há também outros elementos que subsidiaram a construção do histórico dos videogames: os manuais de jogos e os sites. Os endereços dos sites e os dados dos livros utilizados já estão na referências bibliográficas e webgráficas. Os dados relativos ao histórico presente nessas fontes não encontram-se em apenas uma página ou outra mas ao longo de todo o livro, em especial nos livros de Turkle e no de Levis, por isso, considerando as orientações da norma da ABNT - NBR 10520, não foram indicadas as páginas das citações indiretas.

<sup>16</sup> Originado da palavra catódico, que quer dizer *eletrodo negativo*, eletrodo de onde partem elétrons e para onde se dirigem os íons positivos.

DICIONÁRIO Aurélio - Século XXI, versão 3.0, dezembro de 1999, em cd-rom. São Paulo: Nova Fronteira





A década de 1970 foi marcada pelo surgimento, nos EUA, de grupos de pesquisadores oriundos das universidades californianas, que desenvolveram os computadores pessoais; isso ampliou e socializou o uso da informática para além das grandes empresas (LEVIS, 1997)<sup>17</sup>.

Estes jovens passaram a utilizar o espaço de suas garagens para criarem novos inventos na área, a exemplo de Steve Jobs, Steve Wozniak (colaboradores da Atari e posteriormente criadores da Apple), Bill Gates (Microsoft) e Nolan Bushnell (Atari), entre outros, o que favoreceu também a criação de uma nova concepção de games.

A partir da referência do jogo idealizado por Rusell, no período anterior, Bushnell criou uma versão simplificada do Space War, denominando-a de Computer Space. Esta nova versão apresentou uma série de circuitos integrados conectados a um televisor em preto e branco, específico para este jogo, o que barateou os custos de fabricação. Contudo, é através da criação do Pong que o futuro criador da Atari vai surpreender o mundo. Assim, como pontua Turkle, “ao contrário do Space War, que só se podia jogar tendo acesso a grandes computadores, o Pong pôde ser posto à disposição do público em geral” (1987, p. 67). O Pong foi fabricado em uma caixa menor que as de flippers, sendo disponibilizado em diferentes locais: cinemas, bares, lojas etc., sendo que os jogadores ainda podiam comprar uma versão especial para jogarem em suas residências.

Após várias tentativas fracassadas de encontrar investidores, Bushnell decidiu criar a empresa que se constituiu em sinônimo de videogames, presente na memória da geração da década de 1970 e, de forma mais intensa, dos anos oitenta: a Atari. A empresa lança, em 1972, o Odyssey, o que definiu um novo conceito de games que evoluiu da popular máquina de milhão — o Pinball —, presente nos salões de bilhar para os jogos inspirados nos esportes (como o basquete, o tiro ao alvo, as corridas de cavalo e de moto) e, finalmente, para games com design mais arrojados, miniaturizados, com temáticas e narrativas mais complexas, ampliando, assim, os níveis de interatividade entre o(s) usuário(s) e o programa<sup>18</sup>.

<sup>17</sup> Tradução feita pela pesquisadora, como todas as demais tiradas dos livros em língua estrangeira.

<sup>18</sup> Game o quê? Disponível em: <[http://www.itaucultural.org.br/\\_imprensa/imprensa.cfm?cd\\_noticia=2053](http://www.itaucultural.org.br/_imprensa/imprensa.cfm?cd_noticia=2053)>. Acesso em: 30/08/2000. A história do videogame, Disponível em: <<http://www1.uol.com.br/jogos/reportagens/historia>>. Acesso em: 23/08/2000. A história dos Videogames. Disponível em: <<http://outerspace.terra.com.br/retrospace/materias/consoles/historiadosconsoles1.htm>>. Acesso em: 10.08.2000.



Nessa época, a queda nos preços dos microprocessadores permitiu um salto qualitativo dos videogames, o que tornou possível a criação do Sprint (uma simulação de uma corrida de cavalos) pela Atari, o primeiro jogo a incorporar um microprocessador em sua estrutura de funcionamento. Este jogo, que estava disponível nos salões recreativos, exigia da máquina reações muito mais rápidas e realistas do que as existentes até então (LEVIS, 1997).

Bushnell, na busca por parceria com investidores para atender os desafios propostos para este tipo de indústria de entretenimento, vende, em 1976, a Atari para Warner Communications. Além da Atari, existiam mais de vinte empresas que, neste período, competiam por esta promissora fatia de um mercado em processo de gestação. A busca de novas possibilidades marcou a trajetória dessas empresas.

Os consoles coloridos, com cartuchos intercambiáveis, aparecem em 1977, ano importante na evolução da indústria dos games e no futuro nascimento dos videogames domésticos.

Os fabricantes de games começam a estabelecer grandes expectativas com a emergência destas novas máquinas. Expectativas que, ao longo do tempo, se frustraram, visto que as novas plataformas não tiveram a aceitação esperada, o que resultou na primeira crise do setor, em 1976 e em uma queda considerável dos investimentos no ramo, com exceção da Atari e da Coleco, que permaneceram no mercado. Como causas do fracasso, os analistas financeiros da época apontaram a inexistência de programas atrativos e a incompatibilidade dos produtos disponíveis para o consumidor, que exigiam mais interatividade destes suportes.

A alternativa para reaquecer o mercado ocidental veio do oriente, do império japonês que, no período de 1979 a 1982, fez a sua incursão no mundo dos jogos eletrônicos, com a chegada dos novos games para salões recreativos, tendo como estrela o Pac Man. A Atari consegue a permissão para a comercialização exclusiva da versão doméstica do Pac Man e do Space Invaders (uma versão limitada do jogo americano Space War), marca do início da cultura dos videogames.





Como Fênix, a Atari ressurgiu das cinzas e viveu durante três anos um período de grande expansão, tendo as suas vendas multiplicadas por mais de dez vezes. Este crescimento não pode ser analisado isoladamente, uma vez que tem relação direta com as dificuldades sofridas por outros setores do entretenimento, como a indústria cinematográfica hollywoodiana que, neste contexto, enfrentou uma crise, a qual, dentre outros aspectos, refletiu na baixa da venda dos ingressos, superada numericamente pelo mercado das discotecas e dos games.

Contudo, o crescimento deste último setor foi pontual, com um mercado que se mostrava oscilante, abalado novamente com o lançamento, em 1981, pela IBM, dos microcomputadores domésticos, o Personal Computer, o conhecido PC. Isso implicaria, dois anos depois, no declínio das empresas de consoles, na proporção em que aumentavam o número de usuários dos computadores pessoais e que estes passavam a oferecer programas mais abertos, incluindo os games, que estimulam a participação de editores de jogos independentes e que, assim, podem potencializar, os aspectos técnicos, narrativos e estéticos dos mesmos (LEVIS, 1997).

A guerra de preços estabelecida entre as empresas, à falta de renovação tecnológica dos consoles e a criatividade limitada apresentada nos jogos existentes, bem como as restrições físicas dos cartuchos — que não apresentavam alta capacidade de armazenamento de dados — se contrapunham às múltiplas possibilidades que os PC's pareciam oferecer. Os computadores, além de surgirem com intenção de mediação das atividades profissionais, propunham-se a ocupar o espaço de entretenimento e desenvolvimento de atividades pedagógicas. Frente a esse novo universo de alternativas, as empresas de games começaram a desaparecer do cenário. Decretou-se, portanto, a morte dos videogames.

No entanto, o desenvolvimento das tecnologias e o curso do mercado econômico nem sempre caminham numa linha reta. E o império japonês contra-atacou. Contrariando as previsões de que os consoles teriam definitivamente sido substituídos pelos PC's, a Nitendo<sup>19</sup> conseguiu mais uma vez fazer reviver o sucesso dos videogames,

<sup>19</sup> NES – Nitendo Entertainment System.



ao ocupar o mercado norte-americano e, depois, se expandir para boa parte do mundo<sup>20</sup>.

A Nintendo iniciou sua trajetória com a comercialização de um jogo em miniatura, intitulado *Game & Watch*, que se tornou famoso no período de 1977 a 1983, mas, logo depois, entrou em crise e deixou de ser fabricado, em 1985.

Posteriormente, a empresa lançou o programa *Donkey Kong*, criado em 1981, que tinha como característica básica o fato de, comparativamente aos produtos do mercado, apresentar cenas com baixos níveis de violência, contrapondo-se aos programas existentes cuja temática eram as guerras galácticas. É neste jogo que aparece pela primeira vez o personagem Mário, que se tornaria um ícone da Nintendo e que, posteriormente passou a ser conhecido como *Super Mário*.

Em 1984, a Nintendo tentou introduzir no mercado americano a sua console *Famicon*, com design e robustez superior às então existentes. Todavia, o suporte estava “além do seu tempo”, na medida em que se propunha a interligar periféricos como teclado, leitor de discos, capacidade de memória para receber programas mais elaborados e trocas de dados, por meio da instalação de um modem que permitiria a conexão, via rede telefônica, com outros jogadores, através de um servidor central.

O fato de o invento ir além das demandas dos usuários, fez com que os empresários da Nintendo repensassem o lançamento do produto, com receio de que o alto custo do mesmo pudesse provocar uma reação negativa do mercado e o preconceito dos “tecnofóbicos”. Optaram por uma simplificação do invento, lançando o *Famicon* (numa feira de eletrônica, em 1985) que, mesmo mais simples, conseguiu superar os suportes existentes, visto que os jogos deste console podiam conter até trinta e duas vezes mais informações do que os jogos mais potentes fabricados pelas grandes corporações americanas na área de games.

A apresentação gráfica, os sons e a animação dos personagens destes jogos eram mais fluídos, rápidos e melhores em relação aos existentes. Nos últimos anos, a Nintendo,

---

<sup>20</sup> Game o quê?

Disponível em: <[http://www.itaucultural.org.br/\\_imprensa/imprensa.cfm?cd\\_noticia=2053](http://www.itaucultural.org.br/_imprensa/imprensa.cfm?cd_noticia=2053)>. Acesso em: 30/08/2000.

A história do videogame. Disponível em: <<http://www1.uol.com.br/jogos/reportagens/historia>>. Acesso em: 23/08/2000.



apesar da sua contestada política comercial, dos ataques e ações judiciais acionadas pelos EUA (que se apoiavam no caráter nacionalista anti-japonês), criou controles de qualidades e tecnologias para construir um universo midiático singular, no qual os produtos são sempre atualizados. Isso resulta na produção de novas gerações de consoles mais sofisticadas tecnologicamente para atender as demandas dos usuários que se tornavam cada vez mais exigentes (LEVIS, 1997).

Contudo, o sucesso desta empresa só se concretizou a partir de 1986, tendo sofrido um abalo com o surgimento, no final do ano de 1989, da Sega (outra empresa japonesa), que lançou no mercado o Megadrive, um console considerado superior aos produtos da Nitendo.

A disputa entre as empresas que produziam videogame - a Nitendo e a Sega – foi intensificada com um terceiro concorrente, a Sony, que fez a sua primeira investida no mercado de videogames em 1991, ao propor o lançamento de um CD-ROM, o PlayStation, para o Super NES, desenvolvido pela Nitendo. O periférico melhoraria as capacidades gráficas e sonoras com o novo formato em CD. Esta parceria foi rompida no ano seguinte por questões políticas e financeiras que envolveram as duas empresas.

A história dos videogames se constituiu por oscilações no mercado destes produtos, por ações na justiça envolvendo estas corporações e pela eterna busca por superar os concorrentes no desenvolvimento de novos produtos.

A Nitendo e a Sony ainda se mantêm líderes na produção de consoles e se constituem nos dois grandes impérios de games no mundo inteiro, apesar de o crescimento dos jogos em computadores e em ambientes de rede irem de encontro a todas as previsões pessimistas propaladas nos meados da década de oitenta e da inserção da Microsoft no desenvolvimento de consoles<sup>21</sup>.

Estas empresas trabalham, tanto com jogos de cartucho, quanto com CD-Rom. Os primeiros produtos a serem lançados em CD-Rom foram o Mega CD e o Amiga CD 32, produzidos pela Sega e Commodore, respectivamente, em 1993. Atualmente, todas as empresas de games produzem jogos em CD-Rom e a Microsoft (Xbox) e a Nitendo

<sup>21</sup> A história do videogame. Disponível em: <<http://www1.uol.com.br/jogos/reportagens/historia>>. Acesso em: 23/08/2000.



(Gamecube), para atender às novas demandas do mercado, desenvolvem uma nova geração de consoles, com acesso à web<sup>22</sup>.

Com o objetivo de melhorar a interface usuário/games, os computadores pessoais podem ter acoplado o joystick, periférico ideal para jogos de tiro, que exigem maior mobilidade de movimento, diferente do mouse e do teclado, mais indicados para situações que exigem uma interação mais complexa.

As atuais plataformas de jogos permitem obter uma “resolução de imagem e uma fluidez de movimentos próximos aos da televisão, conseguindo a renderização (processo de reconhecimento) em tempo real de cenários e personagens em três dimensões” (LEVIS, 1997, p.39), o que favorece a criação de jogos que possibilitam experiências imersivas, realistas e cinemáticas mais intensas.

Nessa linha, Turkle afirma que os criadores dos novos jogos eletrônicos têm buscado conceber estes suportes através de simulações cada vez mais próximas do real e, para isso, “recorrem a manipulações gráficas, animação, sons e interatividade (1997, p.100).

Em uma cooperação técnica entre Microsoft France<sup>23</sup>, Thomson<sup>24</sup> e Infogames-Atari<sup>25</sup>, o parque Futuroscope<sup>26</sup>, situado em Poitiers, na França, apresenta um pouco desse universo do game em rede utilizando o console Xbox (Microsoft), no que eles denominam cidade digital. Neste espaço tecnológico, é possível visualizar as etapas de construção de um jogo, fases essas que levam em torno de dois anos e envolvem cinquenta profissionais, distribuídos nas seguintes áreas: cenário e roteiro, gráfico, modelização, textualização, animação, nível de design, som e programação. Depois de desenvolvido, o jogo é testado por crianças. A idéia dos produtores é promover simulações o mais realistas possíveis (evidentemente, dentro de um padrão cultural assimilado pela maioria da população das grandes cidades), motivando o jogador a imergir nestes ambientes.

O visitante do Futuroscope pode ainda imergir no universo sonoro e visual dos gameplays, através das telas desenvolvidas pela Thomson, vivenciando o prazer de jogar

<sup>22</sup> Existem sites que vem disponibilizando programas de simulação (os chamados emuladores), que permitem aos jogadores baixar em seus computadores pessoais os jogar clássicos dos videogames e fliperamas. URL: <http://www.emulacao.com.br>.

<sup>23</sup> <<http://www.microsoft.com/france/>>

<sup>24</sup> <<http://www.thomson.net/gb/00/index.htm>>

<sup>25</sup> <<http://www.atari.com>>

<sup>26</sup> <<http://www.futuroscope.com>>



nos sessenta consoles distribuídos na cidade digital com os lançamentos mais recentes dos jogos de corrida, de esportes, de aventura etc., todos em rede.

Outra atração importante do parque são as animações e vídeos, através dos quais utilizando os óculos 3D, o usuário imerge totalmente na trama da história.

No processo de desenvolvimento de novas tecnologias que tornam possível uma interação mais realista com as imagens, está em fase de teste a nova criação da Sony, o Eye Toy - para o Playstation II, uma câmara de vídeo que traz doze mini-jogos e permite a gravação de pequenas mensagens de vídeo com som, custando em torno de cento e quarenta e seis dólares e noventa e nove cents (U\$ 146,99), sem frete e impostos (EUA e Brasil).

Na utilização desse suporte, o *gamer*<sup>27</sup> só precisa mexer os braços e a cabeça para atingir o adversário. O joystick e o mouse são periféricos dispensáveis neste novo invento, que além de captar a imagem e o movimento do corpo do jogador, permite a realização de jogos em rede com pessoas de todo o mundo, o que prenuncia mais uma revolução na história dos videogames; a Sony, por exemplo, já anuncia consoles capazes de gravar programas de TV em formato digital e de passar para DVD.

Esse realismo das imagens faz com que o *gamer* se sinta dentro do jogo, participando mais ativamente da trama. É como se ele se transformasse no próprio personagem (num processo de identificação com pontos de vista semelhantes ao que ocorrem no cinema) e, para que isso se efetive de maneira mais concreta, é importante que ele veja e escute o que acontece com os mesmos padrões de sua vida fora dos games. Não é por acaso que a grande parte dos novos jogos eletrônicos trazem imagens em primeira pessoa, através da chamada “câmera subjetiva”, na qual a visão do jogador corresponde exatamente àquela que ele teria com o ponto de vista do seu próprio olho.

Estes avanços, que se intensificam cada vez mais pelas novas versões de games, potencializam a qualidade destes produtos ao ponto de fazerem concorrência com a qualidade dos filmes exibidos no cinema, com a vantagem de serem produtos interativos.

E esta aproximação dos jogos com o cinema não se dá apenas pela qualidade das

<sup>27</sup> Expressão utilizada para referir-se aos jogadores de games. Nesta tese, o termo será utilizado para referir-se aos jogadores do sexo masculino e feminino.



imagens. Percebe-se que, progressivamente, os games trabalham com narrativas mais complexas, que introduzem técnicas e modelos discursivos cinematográficos — tipos de planos, enquadramentos, montagem, ritmo, foco narrativo, elaboração de personagens, narrativas em primeira pessoa etc. —, nos quais os jogos transformam-se em histórias interativas, construídas pelos próprios usuários, obviamente, dentro dos limites permitidos pelos dispositivos.

## 4.1. Games e cinema

Assim como os games procuram se aproximar da qualidade dos filmes e introduzir suas características, também se aventuram em explorar o sucesso dos jogos, ao criar filmes baseados em games de sucesso e adotar sua estética e ritmo, embora, muitas vezes, essas tentativas não tenham revelado êxito. Essa transposição dos games para tela do cinema nem sempre consegue ser “fiel” à riqueza dos jogos, o que resulta no fracasso de algumas produções.

O editor de games Viliegas<sup>28</sup>, ao analisar os filmes *Double Dragon*, *Super Mário Bros*, *Street Fighter: a Batalha Final*, *Mortal Kombat: Aniquilação*, *Pokémon: o Filme*, *Wing Commande*, *Tomb Rider*, *Final Fantasy* e *Resident Evil*<sup>29</sup> registrou que, com exceção de *Mortal Kombat*<sup>30</sup> e *Resident Evil*, todos eles apresentam pouca semelhança com o que acontece na tela dos videogames. Para Viliegas, a adaptação dos games

<sup>28</sup> VILIEGAS, Renato. Vida digital. Revista Set, edição 169 de julho de 2001, p. 30-31.

<sup>29</sup> Título original: Double Dragon. Tempo de duração: 98 min, Ano de lançamento (EUA): 1993. Direção: James Yukich, com: Mark Dacascos, Scott Wolf, Robert Patrick e Alyssa Milano.

Título Original: Super Mario Bros. Tempo de Duração: 100 minutos. Ano de Lançamento: EUA, 1999. Direção: Rocky Morton e Annabel Jankel, com: Bob Hoskins, John Leguizamo e Dennis Hopper.

Título Original: Street Fighter: The Ultimate Battle. Tempo de Duração: 104 minutos. Ano de Lançamento: EUA, 1994. Direção: Steven F. de Souza, com: Jean-Claude Van Damme, Raul Julia e Kylie Minogue.

Título original: Mortal Kombat: Annihilation. Tempo de duração: 95 min. Ano de lançamento (EUA): 1997. Direção: John R. Leonetti, com: Robin Shou, Talisa Soto, James Remar, Sandra Hess, Lynn “Red” Williams e Brian Thompson.

Título original: Pokémon: The First Movie. Tempo de duração: 96 min. Ano de lançamento (EUA): 1999. Direção: Michael Haigney e Kunohiko Yuyama, com: James Remar, Sandra Hess, Lynn “Red” Williams e Brian Thompson.

Título Original: Wing Commander. Tempo de Duração: 104 minutos. Ano de Lançamento: EUA, 1993. Direção: Rocky Morton e Annabel Jankel, com: Freddie Prinze Jr., Matthew Lillard Saffron Burrows.

Título original: Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life. Tempo de duração: 117 minutos. Ano de lançamento (EUA) 2003. Direção: Jan de Bont. Com: Angelina Jolie, Gerard Butler, Ciarán Hinds, Chris Barrie. Título Original: Final Fantasy: The Spirits Within. Tempo de Duração: 106 minutos. Ano de Lançamento: EUA/Japão, 2001. Direção: Hironobu Sakaguchi, Vozes Originais de: Ming-Na, Alec Baldwin e Donald Sutherland. Título Original: Resident Evil. Tempo de Duração: 100 minutos. Ano de Lançamento: EUA, 2002. Direção: Paul Anderson, com: Milla Jovovich, Michelle Rodriguez e Eric Mabius (Matt)





para filmes se constitui em uma tarefa bem difícil, visto que os jogos geralmente têm personagens cativantes, mas os enredos são superficiais e não funcionam na linguagem cinematográfica. Pontuou ainda que a grande dificuldade é manter o meio-termo entre os elementos do game e a linguagem fílmica, o que evitaria produções desastrosas. Para ele, *Mortal Kombat* e *Resident Evil* se constituem nas melhores adaptações de um jogo para o cinema, ambos dirigidos pelo mesmo diretor (Paul Anderson<sup>31</sup>).

Segundo o editor, no filme *Mortal Kombat*, o enredo estava fiel ao jogo, as caracterizações dos personagens e os golpes de luta se aproximavam do game. No caso do *Resident Evil*, os elementos dos games são vistos no filme através de pequenos detalhes como o trem de transporte e a mansão em Raccon City, ou ainda de personagens marcantes como os seres Hunter e Licker. Dessa forma, o roteiro conseguiu tomar a liberdade necessária para dar sentido a uma história sem mexer muito com o clima principal do game.

E, para concluir a análise, o editor escreveu que o filme *Tomb Rider* atrai o público pela presença do personagem principal, Lara Croft, heroína do jogo, considerada “símbolo sexual cibernético”, mas não se aproxima da lógica do jogo.

Outra tentativa realizada pelas produtoras de cinema foi o filme *Final Fantasy*, que se propôs a criar uma animação digital hiper-realista. A película foi dirigida por Hironobu Sakaguchi, produtor do jogo do mesmo nome, que, até agosto de 2001, havia vendido trinta e três milhões de unidades.

O filme foi protagonizado somente por atores digitais, provocando mudanças nos alicerces da arte cinematográfica<sup>32</sup>. A intenção do diretor foi criar um desenho que fosse quase impossível de se distinguir de um filme com atores de verdade, sem perder a linguagem visual semelhante à dos jogos. Um dos aspectos mais relevantes, pontuado pelo diretor, foi à reprodução realística da face humana, que é uma das coisas mais difíceis de se construir através da computação gráfica, modelagem e criação de imagens

<sup>30</sup>Título original: *Mortal Kombat*. Tempo de duração: 95 minutos. Ano de Lançamento (EUA): 1995. Direção: Paul Anderson, com: Christopher Lambert, Robin Shou e Linden Ashby

<sup>31</sup>O filme *Mortal Kombat: Annihilation* foi dirigido por John Leonetti.

<sup>32</sup> Um exemplo ficcional da presença de atores digitais nos filmes foi à comédia *Simone*, dirigida por Andrew Niccol em 2002, com Al Pacino.



de síntese.<sup>33</sup>

No que se refere a esse filme, Viliegas assinalou que

O filme foi um fracasso tremendo e deu um prejuízo gigantesco a Square, a produtora do jogo. Como animação, ele é fantástico, conseguindo um realismo jamais visto no gênero. Mas tem um enredo confuso, centrado em uma história que agrada mais aos japoneses do que aos ocidentais. Não tem absolutamente nenhuma relação com qualquer jogo da série, a não ser rápidas referências a alguns personagens. Poderia ter qualquer outro nome que não mudaria nada<sup>34</sup>.

Para Provenzo, essa influência dos videogames no cinema sugere

uma importante mudança na natureza e na influência da mídia na nossa cultura. Até recentemente, videogames se sustentavam como forma de mídia. Eles não criavam outra forma de mídia. [...] Agora, os videogames criam fundamentos para novos filmes. Esta mudança é de extrema importância. Ela sugere que os videogames têm um maior poder de narrativa do que era o caso há alguns anos – um que é primário em lugar de derivado (sic), comparado com outra mídia competitiva como o cinema (2001, p.163).

Outro exemplo significativo da animação digital no cinema são as cenas de ação do filme *Matrix Reloaded*<sup>35</sup>, nas quais os atores são substituídos por versões digitais deles próprios. Tudo é gerado por computador — dos personagens aos detalhes do cenário, passando pelos velozes movimentos da câmera. A fidedignidade das cenas só foi alcançada depois de uma vasta coleção de imagens reais dos intérpretes, digitalizadas e usadas como referência<sup>36</sup>.

No caso do *Matrix*, houve uma inversão, isto é, o filme deu origem ao jogo *Enter The Matrix*, criado pela Atari e roteirizado pelos irmãos Larry e Andy Wachowski, responsáveis pelo filme<sup>37</sup>.

<sup>33</sup> Dados extraídos da entrevista de Hironubu Sakaguchi, concedida a Revista Set em agosto/2001, com o título Final fantasy, na seção Cinema, p. 40-43.

Texto parcial da entrevista disponível no site <<http://set.peixes.uol.com.br/set/filmes/filmes.asp?cod=177&sub=3>>

<sup>34</sup> VILIEGAS, Renato. Vida digital. Revista Set, edição 169 de julho de 2001, p. 30-31.

<sup>35</sup> Título original: The Matrix Reloaded. Tempo de duração: 138 min. Ano de lançamento (EUA): 2003. Direção: Larry e Andy Wachowski, com: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie Anne-Moss, Jada Pinkett-Smith, Hugo Weaving, Monica Belucci.

<sup>36</sup> Reportagem com John Gaeta, Disponível em: <http://www.warnerbros.com.br/matrix>. Acesso em 05 mai 03.

<sup>37</sup> NETO, Vito Zanella. Matrix Reloaded na telinha e na telona. Disponível em: <<http://www.mixnews.net/Game6.htm>> Acesso em 05 mai 03.





Ao entrar no universo do game, os jogadores podem encarnar os avatares de Niobe e Ghost, dois rebeldes que, como no filme, lutam ao lado de Neo, Trinity e Morpheus. O enredo do game se desenvolve conforme os personagens passam de uma cena à outra, como em um filme. A trama corre em paralelo à história de *Matrix Reloaded*, sendo que elas têm pontos de intersecção em alguns momentos, como a missão de salvar a raça humana das máquinas que a escravizaram no interior de Matrix.

O game foi produzido pela Atari e, além de trazer uma hora de cenas inéditas gravadas nos sets do filme *Matrix Reloaded*, possibilita que os personagens tenham acesso a armas, lutem kung-fu, corram pelas paredes, esquivem-se das balas e dos agentes; traz ainda a famosa cena do *bullet time*, em que o jogador faz as balas voarem em câmera lenta em direção ao alvo, parando-as no ar, se desejar.

O jogo está disponível em quatro CDs legendados, mantém as vozes dos atores do filme e também está sendo comercializado para rodar no Playstation II (Sony), Gamecube (Nintendo) e Xbox (Microsoft), podendo os *gamers* jogar também em um PC.

Nessa via de múltiplas trilhas em que os filmes tentam se aproximar dos games e vice-versa, vale a pena ressaltar a proposta do cineasta Alain Resnais, que fez a tentativa de produzir os filmes interativos *Smoking e No smoking*<sup>38</sup>, concebidos sob a influência direta dos atuais meios informatizados. Desta forma, foi introduzida a possibilidade virtual de interatividade, mesmo utilizando um dispositivo linear como o cinema, que ainda apresenta uma técnica de projeção seqüencial dos fotogramas, um atrás do outro, com começo, meio e fim. Segundo Machado, o filme se constitui em uma narrativa labiríntica, permutativa e combinatória, que se multiplica em vinte e quatro possibilidades de ocorrência cuja base é uma situação inicial simples. As histórias se desenvolvem a partir de seis personagens, os quais são representados por apenas dois atores que encenam três papéis diferentes e que, ao longo da narrativa, experimentam diferentes combinações. Isso favorece a evolução da trama que, embora ocorra no sentido horizontal, tem as suas possibilidades de ocorrência multiplicadas, ao invés de seguir um fio narrativo

---

<sup>38</sup>Título original: *Smoking and No Smoking*. Tempo de duração: 147 min. Ano de lançamento (França), 1993. Direção: Alain Resnais, com: Pierre Arditi, Sabine Azéma.



linear. Durante todo o filme, “as situações se bifurcam, as ações retrocedem para um novo recomeço e a narrativa, em vez de progredir, vai se multiplicando em novas e mais novas possibilidades de resolução das mesmas situações” (MACHADO, 1997, p. 259).

Este autor escreve ainda que o mais interessante nesse filme é o caráter dos personagens: tipos distintos, com diferentes características psicológicas e motivações, uns em relação aos outros, o que tornou praticamente impossível enquadrá-los em modelos monológicos, aproximando-os da complexidade da vida. O autor sinalizou que, apesar de um avanço na narrativa fílmica, o filme ainda não pode ser concebido como uma obra interativa plena e assumida, uma vez que o espectador não pode intervir diretamente sobre o destino da película, mas “já prepara o cinema para um momento em que o espectador poderá, mediante a disponibilidade das variantes e das bifurcações possíveis de uma história, intervir diretamente sobre o desenvolvimento do enredo cinematográfico” (MACHADO, 1997, p. 260).

Recentemente, outros diretores fizeram a tentativa de experienciar possibilidades combinatórias e múltiplas em suas narrativas, sem, contudo superar Resnais. É o exemplo do filme *Corra, Lola, Corra*, do diretor Tom Tykwer<sup>39</sup>, no qual a protagonista, a partir de uma situação inicial, tem três possibilidades diferentes de escolhas. O filme é todo apresentado em uma linguagem que lembra a dos videoclipes e videogames. A montagem é muito rápida e as cenas fragmentadas. Nelas, o espectador tem a impressão, em alguns momentos, de estar seguindo labirintos, nos quais, em cada esquina, novas possibilidades podem se abrir, a depender do enredo que estiver sendo contado. A música no estilo tecno acompanha todas as imagens e mantém o público atento ao que virá.

Já o filme *Timecode*<sup>40</sup>, dirigido por Mike Figgis, testa as possibilidades narrativas do cinema digital e é o resultado da montagem, numa única tela, de quatro histórias distintas, gravadas sem corte por quatro câmeras. Todo o filme se passa em tempo real e foi feito sem roteiro estruturado, baseando-se apenas na improvisação dos atores. O enredo é construído por quatro histórias que, apresentadas simultaneamente, se cruzam

<sup>39</sup>Título Original: *Lola Rennt*. Tempo de Duração: 81 minutos, Ano de Lançamento (Alemanha): 1998. Direção: Tom Tykwer, com: Franka Potente, Moritz Bleibtreu e Herbert Knaup

<sup>40</sup>Título original: *Timecode*. Tempo de Duração: 93 minutos. Ano de Lançamento (EUA): 2000. Direção: Mike Figgis, com: Xander Berkeley, Golden Brooks, Saffron Burrows, Viveka Davis e Salma Hayek



de maneiras inesperadas. Timecode segue estes personagens com a tela dividida em quatro partes, revelando seus cruzamentos e interconexões, dando a idéia da ubiqüidade dos fatos<sup>41</sup>.

No Brasil, cito o exemplo do filme *Amores Possíveis*<sup>42</sup>, de Sandra Werneck. Nele se conta a história de dois personagens, Carlos e Julia, a partir de três possibilidades distintas, mas apenas uma delas é real, sendo que a outra é fictícia e a terceira é a que ele gostaria realmente de viver. Para descobrir qual destas narrativas é a vida real de Carlos, é preciso voltar no tempo e conhecer o que realmente aconteceu com ele após a espera por Julia no hall de um cinema, evento que se apresenta como ponto comum entre as três versões.

No entanto, essas tentativas de ampliar as possibilidades interativas dos filmes não conseguem nem se aproximar do nível de interatividade dos atuais games disponíveis no mercado, que, ao utilizar um suporte tecnológico diferente, como os CD-Rom e os ambiente da Internet e Intranet, possibilitam ao *gamer* dispor de várias opções, alternativas, trilhas que permitem ao jogador ter diferentes histórias ao mesmo tempo e ainda decidir, no coletivo ou no individual, suas ações e a de outros personagens. O jogador assume, assim, a cada jogo, a posição de diretor de uma história que ele mesmo vai construindo.

Todavia, inversamente, constata-se que, por mais evoluídas que estejam as estruturas narrativas dos jogos, elas não conseguem se equiparar às cinematográficas. A maior parte dos jogos se concentra na perspectiva da ação ou da estratégia; o conteúdo das suas histórias são preteridos para dar ênfase em outros aspectos como evidencia Turkle.

A maioria dos adultos descreve as “histórias” dos videogames como engraçadas, mas basicamente irrelevantes para o jogo, dizendo que gosta de um determinado jogo para aperfeiçoar uma “habilidade” específica. As crianças identificam-se mais diretamente com as características do jogo em que são perseguidas, cercadas [...] (1987, p. 63).

<sup>41</sup> URL: <<http://www.sonypictures.com/movies/timecode/>>

<sup>42</sup> Título Original: *Amores Possíveis*, Tempo de Duração: 90. Ano de Lançamento (Brasil): 2001, Direção: Sandra Werneck, com: Murilo Benício, Carolina Ferraz, Emílio de Melo e Beth Goulart



Diante do exposto, questiona-se: não seria a síntese dos games com as narrativas cinematográficas a via que conduziria à concretização de uma nova mídia, articuladora de níveis elevados de interatividade com tramas complexas? No entanto, percebe-se que as análises existentes que tentam articular essas duas linguagens ainda se encontram muito embrionárias, necessitando de trabalhos (teóricos e de aplicação) mais aprofundados.

No que se refere à emergência de uma nova mídia, Santaella registra que:

Desde a invenção da fotografia, a arte não foi mais a mesma. Aquilo que hoje chamamos de meios audiovisuais teve início na fotografia, pois esta foi o primeiro meio técnico de produção de imagens e, sem o progresso das tecnologias midiáticas, os meios audiovisuais não poderiam ter surgido. Mas o primeiro meio efetivamente audiovisual foi o cinema. O desenvolvimento tecnológico deu, a seguir, origem à televisão, ao vídeo e, hoje, às tecnologias hipermidiáticas. O clímax da galáxia hipermidiática se encontra na perspectiva dos mundos virtuais (2002, p. 9).

Os games emergem nesse cenário, enquanto representantes de uma nova mídia e, apesar da pobreza narrativa de muitos jogos, podemos encontrar no mercado alguns títulos que possibilitam ao *gamer* a criação de tramas mais complexas. Estes rompem com a linearidade do discurso, escolhendo diferentes possibilidades, a partir de uma situação inicial, para a construção de sua história, definindo a trilha que o seu personagem seguirá e várias outras características do jogo, com fortes implicações para o desenrolar do enredo. Um exemplo desta narrativa labiríntica é o jogo Chrono Cross, que apresenta a mais de treze possibilidade de desfechos. Podemos citar ainda o The Sims, no qual o *gamer* vai compondo os personagens que formam a sua família segundo uma lógica singular: indica sexo, personalidade, tipo físico, profissão etc. No decorrer do jogo, os personagens percorrem os labirintos de suas vidas, fazendo escolhas que podem implicar em perdas ou vitórias.

Como foi previsto por Provenzo, os últimos anos da década de 1990 assistiram à emergência e à definição dos videogames como uma “nova forma de mídia da mesma maneira que o final dos anos 40 e princípio dos anos 50 viram a televisão surgir como uma poderosa força social e cultural” (2001, p.166).



Dentro desta perspectiva, os videogames representam, “para a infância contemporânea, os primeiros estágios na criação de um novo tipo de televisão — um meio interativo tão diferente da televisão tradicional quanto a televisão é do rádio” (PROVENZO, 2001, p.166).

Para Levis, os videogames influenciaram significativamente a transformação do computador: de uma máquina de trabalho para a possibilidade de ser também um espaço de entretenimento, de ócio informático. O autor afirma que “entre outras coisas, [os videogames] propiciaram a incorporação de uma tela colorida à informática pessoal e foram os programadores de jogos quem criaram, pela primeira vez, um circuito de reprodução de som em um computador” (1997, p.27).

E, na perspectiva de Turkle,

Os jovens estão a edificar a cultura da sua geração agora; os videogames e os computadores encontram-se entre os materiais de que se servem. Crescer com uma tecnologia é um tipo de experiência muito especial. Embora se tornar perito em fazer coisas novas seja importante durante toda a vida, existe uma altura, durante o crescimento, em que isso quase se torna sinônimo de identidade. Os jovens do presente encontram os jogos nessa altura. Para eles, os jogos não são lembrança de um sentimento de controle sobre um desafio. São uma fonte primária para o desenvolvimento desse sentimento (1987, p.80).

É essa diversidade de alternativas presentes nos videogames que mobiliza os sujeitos de diferentes faixas etárias para interagir com os suportes tecnológicos.

## 4.2. Interatividade: Novos Avatares

O termo interatividade é originário do substantivo interação, junção do prefixo inter e do substantivo ação, que designa um ato exercido mutuamente entre duas ou mais coisas, ou duas ou mais pessoas; ação recíproca, que também gerou o adjetivo interativo [inter + ativo], relativo “àquilo em que há interação”. Interatividade [interativo + - (i) dade] seria, portanto, o caráter ou condição de interativo, ou ainda a capacidade (de um equipamento, sistema de comunicação ou de computação etc.) de interagir ou permitir interação<sup>43</sup>.



<sup>43</sup> DICIONÁRIO Aurélio - Século XXI, versão 3.0, dezembro de 1999, em cd-rom. São Paulo: Nova Fronteira.



Na teoria da comunicação, seu aparecimento se deu no início do século XX. Em 1932, BRECHT, citado por Machado (1997), já se referia à interatividade quanto à possibilidade que os rádios traziam para uma interação comunicacional mais livre. Mas foi em finais dos anos 60, a partir do desenvolvimento da semiologia e da semiótica, que o conceito começou a ser mais difundido e relacionado mais diretamente às tecnologias eletrônicas. A interatividade passa a ser concebida como um processo de permuta contínua das funções de emissão e recepção comunicativa. Artistas, comunicólogos, engenheiros eletrônicos começam a desenvolver projetos no sentido de criar produtos cujos resultados semióticos derivariam de uma intervenção direta dos emissores e receptores. Uma obra que nunca estaria pronta: seu conteúdo só se concretizaria no momento de sua atualização, de interação do emissor e receptor que, nesse sentido, se constituiria num co-autor desse produto. No Brasil, a obra tropicalista de Lygia Clark, Hélio Oiticica é um exemplo significativo dessa concepção (SILVA, 2000).

Por conseguinte, a interatividade se constitui na pedra de toque das novas mídias. A maleabilidade e flexibilidade dos bits, assim como a rapidez nas consultas e respostas dos seus sistemas, propiciam condições técnicas infra-estruturais para uma comunicação muito mais interativa do que as experiências anteriores. Acrescenta-se a isso uma possibilidade de interação simultânea de um número muito maior de comunicantes.

Assim, muda-se o caráter da interatividade, devido a razões quantitativas (número de pessoas interagindo) e qualitativas (variedade, riqueza e natureza das interações) (MACHADO, 1997, p. 147). A interatividade passa então a levar em consideração a possibilidade de imersão, navegação, exploração e conversação presentes nos suportes de comunicação em rede, privilegiando um visual enriquecido e “recorporalizado”, em contraponto a um visual retiniano (linear e seqüencial), que recompõe uma outra hierarquia do sensível (COUCHOT, 1997, p.139), instaurando, assim, uma lógica que rompe com a linearidade, com a hierarquia, para dar lugar a uma lógica heterárquica, rizomática, hipertextual.

Teríamos a possibilidade de alcançar aquilo que Lèvy denominou de terceiro nível de interatividade, não mais do tipo Um - Todos, nem Um - Um, mas do tipo Todos - Todos



(1994, p. 50), em que os sujeitos podem trocar, negociar e intercambiar diferentes saberes ao mesmo tempo.

Portanto, a interatividade passa ser compreendida como a possibilidade de o usuário participar ativamente, interferindo no processo com ações, reações, intervenções, tornando-se receptor e emissor de mensagens que ganham plasticidade, permitem a transformação imediata (LÉVY, 1999, p. 60), criam novos caminhos, trilhas, cartografias, valendo-se do desejo do sujeito. Acrescenta-se também a capacidade desses novos sistemas de acolher as necessidades do usuário e satisfazê-lo (BATTETINI, 1996, p. 67).

Nessa perspectiva, os produtos e, em especial, os games não mais “chegariam” prontos ao destinatário. A este caberia o desafio de remodelar, ressignificar e transformar o produto com o qual estivesse interagindo, de acordo com sua imaginação, necessidade ou desejo — obviamente, dentro dos limites técnicos dos suportes. Isso abre maiores chances para que os discursos se tornem mais abertos e fluídos, o que diminui bastante as fronteiras e distâncias existentes no processo de comunicação entre emissores e receptores, sem que, com isso, os agentes produtores percam a sua singularidade. É a própria escrita do mundo, confundida com sua leitura, que tende a se tornar coletiva e anônima.

Assim, a textualidade produzida pelos discursos não pode “ser considerada um sistema fechado de signos: ela é sempre uma ação em *devir (in fieri)*”. (BATTETINI, 1996, p.69).

O fato de as informações estarem dispostas em redes digitais acaba elevando o grau de metamorfose constante dos produtos e saberes, o que dificulta a cristalização de idéias, conceitos e estéticas. Isso implica na ampliação do caráter coletivo do saber, fruto da viabilidade da troca dinâmica e instantânea de saberes singulares de um grande número de agentes produtivos. Por sua vez, torna possível que muitos sejam, ao mesmo tempo, produtores, difusores e consumidores de discursos, viabiliza as condições para a concretização de uma situação, na qual não existiriam mais centros exclusivos de produção, descaracterizando (ao menos parcialmente), assim, o chamado “consumo de





massa”. Nesse sentido, o próprio saber poderia se transformar num grande hipertexto, construído e reconstruído, por milhares de mãos e cérebros, sem eixos centrais. Algumas características técnicas desses novos dispositivos permitem ainda uma utilização mais constante e criativa de lógicas hipertextuais e não-lineares.

Embora a hipertextualidade não tenha sido criada pelas novas tecnologias, visto que ela pertence à própria forma de raciocínio dos homens, estas aumentam significativamente as possibilidades de sua utilização no processo de produção cultural e acadêmica e no armazenamento e consulta de fontes e dados por parte dos usuários.

A hipertextualidade é aqui compreendida na perspectiva de Lèvy, como uma

imensa rede associativa que constitui nosso universo mental e encontra-se em metamorfose permanente. As reorganizações podem ser temporárias e superficiais quando, por exemplo, desviamos momentaneamente o núcleo de nossa atenção para a audição de um discurso, ou profundas e permanentes como nos casos em que dizemos que ‘a vida’ ou ‘uma longa experiência’ nos ensinaram alguma coisa. (1993, p. 24).

Logo, os saberes e as informações passam, então, a serem dispostos de forma associativa na rede ao qual pertencem, modificando a lógica de acesso aos mesmos.

Hoje, podemos encontrar esse tipo de interatividade aplicada facilmente em algumas tecnologias síncronas, como nos chats, na videoconferência, nos jogos de RPG<sup>44</sup> e nos MUDS<sup>45</sup>, mas ainda não muito desenvolvidas em larga escala, devido a alguns problemas técnicos momentâneos e aos preconceitos e barreiras culturais colocadas no mundo do conhecimento, visto que esse processo toca em questões ainda controvertidas, a exemplo da problemática autoral<sup>46</sup>. Mas muitos avanços vêm sendo conquistados no universo da

<sup>44</sup> Roleplaying games – Jogo de tabuleiro que surgiu na década de setenta nos Estados Unidos, no qual o participante vive uma história sem ter de obedecer a uma posição apenas passiva, sendo parte ator, parte roteirista de um texto que ainda não foi completamente escrito. As regras se constituem em um apoio e podem, ou não, ser utilizadas; não há ganhadores: todos se divertem e todos ganham. Este tipo de jogo vem sendo adaptado para a WEB.

PAVÃO, Andréa. **A aventura da leitura e da escrita entre mestres de role-playing games**. São Paulo: Devir, 2000.

<sup>45</sup> São jogos *on line*, nos quais os participantes podem construir diferentes personagens, atuando no mundo virtual, exercendo o poder da palavra por meio do teclado.

TURKLE, Sherry. **A vida no ecrã – a identidade na era da Internet**. Lisboa: Relógio D’água, 1997.

MURRAY, Janet H. **Hamlet em la holocubierta – el futuro de la narrativa em el ciberespacio**. Barcelona: Paidós, 1999.

<sup>46</sup> Vale a pena citar que, atualmente, existem experiências que permitem ao leitor interagir com o livro, na medida em que o autor está escrevendo. O autor Mário Prata escreveu o livro “Anjos de Badaró” *on-line*; nele, os internautas acompanharam a elaboração de cada parágrafo do romance. Começam a aparecer sistemas de criação de textos escritos coletivamente, mas o seu desenvolvimento poderia estar bem mais avançado por conta das possibilidades técnicas, o que não acontece por esbarrarem nos preconceitos e resistências culturais. Para maior detalhamento consultar as URLs: <http://www.editoras.com/objetiva/337-6.htm>, [http://www.livrosmania.com.br/loja/product\\_info.php?products\\_id=204](http://www.livrosmania.com.br/loja/product_info.php?products_id=204), <http://metodista.br/artcom/text7/text/marioprata.htm>,





arte tecnológica e de áreas de pesquisa específicas, como a robótica e a realidade virtual. Entretanto, ainda são, em certo sentido, limitados, devido a problemas de velocidade de transmissão de dados numa rede como a Internet. Couchot afirma que:

No momento, por causa da relativa lentidão da rede, a interatividade se limita à troca de informações visuais e textuais. Mas é certo que, em breve, formas mais elaboradas de interatividade, solicitando modalidades sensoriais, como a percepção visual em três dimensões e o tato, tornar-se-ão possíveis (1997, p.139).

No que se refere à interatividade dos games, percebe-se um avanço significativo nesses elementos tecnológicos. Lèvy descreve estas potencialidades:

No videogame, cada jogador, ao agir sobre o joystick, dataglove ou outros controles, modifica em um primeiro tempo sua imagem no espaço do jogo. O personagem vai evitar um projétil, avançar rumo a seu objetivo, explorar uma passagem, ganhar ou perder armas, “poderes”, “vidas” etc. É essa imagem modificada do personagem reatualizado que modifica, em um segundo tempo lógico, o próprio espaço do jogo.

Para envolver-se de verdade, o jogador deve projetar-se no personagem que o representa e, portanto, ao mesmo tempo, no campo de ameaças, forças e oportunidades em que vive no mundo virtual comum. A cada “golpe”, o jogador envia ao seu parceiro uma outra imagem de si mesmo e de seu mundo comum, imagens que o parceiro recebe diretamente (ou pode descobrir explorando) e que o afetam imediatamente. A mensagem é a imagem dupla da situação e do jogador (1999, p.80).

A interatividade também está presente nos diferentes tipos de RPG. Nos jogos de tabuleiro, as condições de jogada são pré-definidas por um espaço delimitado, onde os jogadores têm que seguir os caminhos propostos pela estrutura do game. Logo, apresentam um nível de interatividade mais baixo em relação às diferentes modalidades dos jogos de RPG, como os de cartas, GURPS e Live Action. Neste último, o sujeito interage de forma bem mais ativa, dramatizando as situações inclusive, o que eleva a participação afetiva e sensório-motora. Para Murray, a atuação vai além da participação e da atividade e envolve a alteração dinâmica, na qual as narrativas vão se constituindo no processo:

A forma mais ativa de implicação dos sujeitos se dá nos jogos de RPG. Os fãs da literatura de aventura, desde Tolkien até as séries do espaço, se encontram para jogar o Live Action em que interpretam os personagens baseados nas histórias originais e jogam em um mesmo universo fictício (1999, p.53).

Dessa forma, a autora atribui ao RPG um nível muito elevado de interatividade. Dentro do sistema GURPS – Vampiro, os jogadores imergem em um mundo repleto por



Clãs que disputam constantemente o poder, exigindo o desenvolvimento de habilidades e estratégias para se manter vivo.

A dinâmica do jogo consiste na leitura do livro de regras

que em geral é lido pelo mestre que, nas sessões de RPG então, apresenta uma história, uma aventura, ao grupo de jogadores, criada por ele, a partir da leitura original. A aventura proposta deve conter enigmas, charadas e situações que exigirão escolhas por parte dos jogadores. Cada participante, tal como um autor de ficção, constrói um personagem para si, detalhando seu perfil psicológico, suas habilidades intelectuais e físicas, suas preferências e seus trunfos, assim como suas deficiências, que vão garantir o “tempero” da ficção. Esses personagens devem adequar-se a um ambiente, proposto pelo livro do mestre, no qual a trama se desenrolará. O ambiente onde se desenvolve a aventura, no linguajar desses grupos, é chamado de *mundo ou cenário* (PAVÃO, 2000, p.18-19).

Além da leitura, alguns Mestres de RPG também escrevem um texto introdutório para situar os *players*<sup>47</sup> no roteiro criado e, assim, iniciam a aventura. E, como aponta Pavão:

Há também notícias de mestres que escrevem contos a partir da aventura desenvolvida com a participação dos *players*. Os autores de RPG são em geral mestres que, insatisfeitos com os sistemas de jogo oferecidos no mercado, decidiram criar seu próprio sistema de jogo (PAVÃO, 2000, p.20).

Outra possibilidade de jogar RPG é através da WEB, com a utilização do teclado ou o bate papo. Na perspectiva de Murray, a realização dos jogos do tipo RPG e MUD, nestes ambientes, podem contribuir para a constituição de um grande grupo de teatro mundial:

O computador nos proporciona um novo cenário para o teatro participativo. Estamos aprendendo pouco a pouco a fazer o que fazem os atores: a representar emoções autênticas que sabemos que não são “reais”. Quanto mais persuasiva for a representação sensorial do espaço digital, mais presentes nos sentiremos no mundo virtual, e, portanto, seremos capazes de realizar muito mais ações. A facilidade com que os jogadores de MUD e RPG adaptam personagens sugere que há um grupo crescente capaz de representar outros papéis. Pouco a pouco, nós estamos nos convertendo em um grupo de teatro mundial, que pode adaptar papéis em histórias participativas cada vez mais complexas. Estamos iniciando a descoberta das convenções participativas que definiriam a quarta parede do teatro virtual: os gestos expressivos que enriqueceram e preservaram o encantamento da imersão (1999, p.138).

A rede, portanto, potencializa a interatividade e o nível de participação dos RPGs, criando ambientes que se transformam em verdadeiros filmes interativos, construídos a partir da participação de inúmeros interatores.



<sup>47</sup> Jogadores de RPG.



A possibilidade de criar caminhos e cenários inexistentes, nos quais o jogador utiliza os conteúdos que permeiam o seu imaginário para construir narrativas que não estão pré-definidas, caracteriza a interatividade, o que potencializa a imersão em um universo de histórias, em que o *player* ocupa o papel de interator.

Em contraponto à riqueza de narrativa dos jogos de RPG do tipo *Live Action*, estão os games. Para Turkle (1989, p. 71), nos games, as regras são definidas previamente e, para modificá-las, temos que entrar no mundo dos programadores que o criaram. No mundo dos games, existem muitas possibilidades, mas estas são finitas, diferente dos MUDS e RPGs, nos quais o desempenho de um papel tem sempre um final em aberto. Portanto, nos jogos de papéis, como no RPG, é possível imergir, experienciar e se transportar psicologicamente para um lugar que exige toda a nossa atenção e concentração com relação aos nossos sentidos. E, nesse processo, o que diverte é o

[...] movimento fora de nosso mundo habitual, surgindo à sensação de alerta quando se está em um lugar novo, e o prazer de aprender a se mover lá. A imersão pode levar a mente a se inundar de sensações e estimulação sensorial (MURRAY, 1999, p.111).

O autor Levis (1997, p. 36) discute também a interatividade dos jogos eletrônicos, ao registrar que os sistemas interativos apresentam dois aspectos. O primeiro se refere à possibilidade de atuação do usuário sobre o desenvolvimento da mensagem emitida pelo programa; o segundo se relaciona ao volume de informações que o sistema maneja. Portanto, são considerados interativos os programas que possibilitam uma maior abertura ao usuário. Dentro desta concepção, ele prevê que a evolução dos videogames pode potencializar o nascimento de uma nova linguagem cinematográfica interativa, que pode definir as formas da ficção do futuro.

Um exemplo das potencialidades interativas dos games são as Lan Houses<sup>48</sup>, isto é, casas de jogos multi-usuários, os quais permitem aos *gamers* se comunicarem e cooperarem uns com os outros, através da Intranet e/ou Internet. São espaços em que o jogador pode se tornar um protagonista virtual, nos quais os demais personagens estão

<sup>48</sup> As LANs (Local Area Network) Houses são casas de entretenimento com computadores ligados de última Geração em rede local e com a Internet, onde os usuários podem se associar ou não para jogar diferentes games em grupo ou individual.



sendo encarnados por outros *players*, situados em diferentes pontos do planeta ou em uma mesma LAN. Contudo, o potencial narrativo da maior parte dos jogos em rede ainda é bastante limitado e existem sempre situações de perseguições que levam, muitas vezes, à eliminação do adversário, sem questionamentos ou diálogos, perdendo, assim, o potencial para “criar poderosos momentos de revelação” (MURRAY, 1999, p. 65).

Estes jogos, na perspectiva de Murray, se contrapõem à perspectiva do jogo *Myst*<sup>49</sup> que, embora apresente uma escassez de ações dinâmicas, devido à simplicidade de programação apresentada, oferece ao *gamer* uma interface elegante e fluida na qual é possível imergir na história, desafiando-o sempre a resolver os enigmas mediante a decifração de sutis pistas auditivas. Estes dirigem a atenção do jogador, que inicia a sua viagem sendo convidado a registrar a sua vida no *Myst*, através da seguinte metáfora: “imagina que a tua mente é uma folha em branco, como as páginas deste diário”.

A possibilidade de interconexão não se limita apenas as LANs, visto que o usuário pode, de sua casa, se conectar com outros jogadores, através da Internet. Um dos jogos que possibilita essa interação é o *Quake*, um game de tiro em primeira pessoa, cujo personagem enfrenta monstros e soldados em ambientes futuristas. Hoje, as últimas versões são *Quake 3 Arena* e *Quake 3 Team Arena*. Nesta, é possível jogar em rede, em 12 novos mapas, sendo a vitória possibilitada apenas quando as estratégias de batalha se realizam coletivamente.

Esta possibilidade de ter adversários “reais”, com ampliação dos níveis de interatividade, pode estar gerando crescimento das *Lans Houses*. Este espaço de entretenimento foi exportado da Coreia, onde estão concentradas as mais famosas casas do gênero, num total de quinze mil lojas.

Em novembro de 2001, a cidade de Seul sediou a primeira olimpíada de games interativos, o *World Cyber Games*, com a presença de 400 competidores de 37 países. Já existe também uma liga mundial, a *Cyberathlete Professional League (CPL)*.

Este contexto ratifica as previsões de Levis ao apontar que a



<sup>49</sup> <http://www.myst3.com/html/exile.html>.



[...] progressiva incorporação de tecnologias cada vez mais sofisticadas nas aplicações informáticas destinadas ao entretenimento permite prognosticar mudanças importantes na indústria do videogame. Neste sentido, alguns observadores consideram que os videogames revolucionaram em curto prazo de tempo novas formas de entretenimento interativo (1997, p.30).

As Lans chegaram ao Brasil em meados de 2001, primeiramente em Brasília e em São Paulo e, progressivamente, invadem outras cidades do Brasil, inclusive Salvador, que conta hoje com mais de vinte Lan Houses, onde inúmeros *gamers*<sup>50</sup> passam horas em frente ao micro.

Portanto, as Lans Houses, assim como o desenho, o brincar e o jogo, promovem a emergência de avatares<sup>51</sup> que atuam como elementos mediadores na Zona de Desenvolvimento Proximal – ZDP dos seres humanos; permitem elaborações, isto é, a reconstrução mental de algo vivido, ou a ser vivenciado, constituindo-se, muitas vezes, em um momento catártico, no qual os conteúdos das realidades psíquicas e externas emergem, sendo construídos, desconstruídos e reconstruídos, estruturando o indivíduo em nível inter e intrapsicológico (VYGOTSKY, 1994, p. 60)

No enfoque sócio-interacionista, o meio social e cultural é fundamental para o sujeito construir o conhecimento, pois é na interação social que o indivíduo efetivará suas trocas cognitivas, com negociações com o(s) outro(s), recriações, reinterpretações, ressignificações das informações, conceitos e significados para, finalmente, se apropriar, internalizando, transformando as atividades externas e suas funções interpsicológicas em atividades internas e em funções intrapsicológicas.

Na linha teórica vygotskiana, o ser se desenvolve e constrói novas funções psicológicas superiores por intermédio do processo de internalização, que ocorre com base nos níveis inter e intrapsicológico. Por conseguinte, o desenho, o brincar, o jogo e a interação com a Internet atuam como elementos mediadores que permitem aos indivíduos se transformarem, se metamorfosearem.

<sup>50</sup> Tem havido um crescimento significativo de meninas nas Lan Houses. As cidades de São Paulo, Recife, Brasília e Salvador já pontuam esta mudança de perfil do usuário de jogos eletrônicos. Atentas a esta mudança, as indústrias de jogos já começam a se preocupar em lançar produtos específicos para este público. A Sega pretende lançar uma edição do *Dreamcast* voltada para os gamers femininos. O design do console é inspirado no personagem Hello Kitty e virá em duas versões: azul e rosa transparentes.

<sup>51</sup> Conceito apresentado no capítulo Cultura e jogos eletrônicos.



### 4.3. Classificação dos Games

A classificação dos jogos eletrônicos é feita normalmente pelos próprios *gamers* e revistas especializadas que dividem estes suportes em seis categorias básicas, porém não excludentes, na medida em que um mesmo jogo pode estar em mais de um grupo.

Atualmente, são aceitas as seguintes categorias: jogos de aventura, de estratégia, jogos de arcade, simuladores, jogos de esporte e RPG. Segundo Fragoso (1996)<sup>52</sup>, os jogos de aventura se constituem nos mais difíceis de serem identificados, porque a ação está presente em quase todos os tipos de games. Os de estratégia podem ser confundidos com os de guerra, com os de administração de recursos e jogos de mesa (como dama, xadrez etc).

Para Fragoso (1996), as definições apresentadas pelas revistas especializadas em games são mais fáceis de se operar objetivamente do que um sistema de classificação como o proposto por Myers, que tenta traça-lo, considerando o fluxo do jogo e as interações simbólicas do jogo/jogador, que diferem em cada gênero.

Esta categorização o está baseada nas principais características dos jogos de computador e levam em consideração as denominações aceitas pelos *gamers*.

Para a autora, os jogos para desktop foram desenvolvidos mediante duas exigências de aptidão: a **reação física** (baseada na coordenação viso motora) e o **planejamento estratégico**. Os primeiros estão nas seis sub-categorias abaixo, derivadas de expressões cristalizadas na área dos games.

JOGOS DE TIRO AO ALVO que enfatizam a coordenação viso-motora (Doom);  
 JOGOS DE COMBATE, nos quais os usuários tentam estabelecer ou evitar contato com as situações que são exibidas na tela (Kombat Mortal);  
 JOGOS DE PLATAFORMA (corrida), nos quais o jogador tem que navegar por edifícios que se assemelham a labirintos, andaimes e escadas, evitando perigos e colecionando símbolos (Squarex e o Pac Man);  
 JOGOS ADAPTADOS DE OUTRAS MÍDIAS VISUAIS como Aladdin, O Rei Leão;  
 JOGOS DE ESPORTES que simulam na tela, com variável nível de detalhe e precisão, diferentes esportes da vida real. O paradigma foi inaugurado por Pong (Atari), uma simulação de jogo de tênis de mesa que foi desenvolvido para máquinas de salões de jogos e, posteriormente, para jogos mais complicados como o Brett Hull Hockey 95.

<sup>52</sup> Original do texto **Computer games: a proposal for a structured classification**, citado nesta tese foi disponibilizado via e-mail pela autora, por isso não será informada a página das referências, preferindo adotar a especificação sem página, (s/p), para citações literais.





JOGOS DE CORRIDA, caracterizados por serem um tipo especial de Simulação Desportiva que descreve as corridas, variando dos que tentam evitar as colisões (como Screamer) ou buscar atropelar os pedestres (como Death Race). (FRAGOSO, 1996, s/p).

Considerando que a tese de Fragoso é de 1996, cabe aqui uma atualização dos títulos de jogos que foram produzidos deste período em diante, nas seguintes categorias: jogos de tiro ao alvo – Quake; jogos de combate – o Counter Strike; jogos adaptados de outras mídias visuais: Harry Potter, Pokemon, Batman, O homem Aranha, Enter the Matrix; jogos de esportes - Mário tênis; o Winning Eleven (um jogo de futebol apresenta maior jogabilidade) e o Tony Hawks e nos jogos de corrida, podemos citar o Carmageddom.

Nesses jogos de reação física, o jogador tem um curto espaço de tempo para estabelecer relação com as formas e com as consígnas que emergem da tela, sem necessidade de salvar o jogo em evolução, não sendo exigido nenhuma estratégia para economizar o tempo.

O segundo nível de categorização se relaciona com os jogos de estratégia, que requerem tempo para planejar as ações e possibilitam ao usuário trabalhar, exercitar o seu pensamento reversível, na medida em que simulam a ação, podendo voltar a situações anteriores e salvar o que já foi feito. Os jogos de estratégia apresentam duas sub-categorias: **uma que se desenvolve em torno de um enredo** e outra, **dentro de uma lógica abstrata** (incluindo os quebra-cabeças, os jogos de cartas e os jogos de mesa).

No primeiro caso, teríamos o exemplo dos RPG, MUDs, quebra-cabeças de aventuras (Monkey Island, Cruise for a Corpse, Under a Killing Moon, Phantasmagoria). No segundo grupo, estariam os jogos de cartas, os demais quebra-cabeças, os jogos de tabuleiro no computador (jogos de xadrez) e os God Games (toda a série Sim: Simcity, Simlife, Simant, The Sims), jogos de enredo que se baseiam na lógica abstrata. O personagem deste tipo de jogo tem o poder de escolher e modificar o destino de populações inteiras, como por exemplo: Populous, Civilization, Age of Empires etc (FRAGOSO, 1996).



É importante ressaltar que, em Salvador, se encontra em fase de desenvolvimento, um game interativo, que utiliza os recursos da realidade virtual e pretende contar um fragmento da história da Bahia (a invasão holandesa, ocorrida em 1624, no Forte da Barra)<sup>53</sup>, podendo ser categorizado no primeiro grupo dos jogos de estratégia apresentado por Fragoso.

A autora apresenta ainda o grupo dos jogos híbridos, que articulam os recursos de reações físicas e de planejamento estratégico, sem haver predominância em nenhum dos aspectos relacionados, como por exemplo: Warcraft: Orcs & Humans e Frontier Elite II.

Ao considerar a classificação dos jogos eletrônicos apresentada acima, podemos categorizar os títulos por níveis de interatividade, utilizando a categorização proposta por Lèvy (1994, p. 50), isto é, os games do tipo UM-TODOS se caracterizam por terem metas definidas, que levam o jogador a ganhar ou perder, uma vez que as regras são limitadas e restringem as possibilidades de jogadas.

No processo evolutivo dos games, essa interatividade foi ampliada para o nível UM-UM, onde estão os jogos que não estabelecem metas para serem alcançadas, definindo o vencedor ou o perdedor, a exemplo dos jogos do tipo Sim City e os Simuladores de Vôo.

No nível TODOS-TODOS, estão os títulos que permitem uma abertura maior das narrativas e possibilidades de jogadas; estas podem ser combinadas, discutidas e negociadas com um grupo maior de jogadores, a exemplo dos games em rede como o Counter Strike, Quake, Chrono Cross, entre outros.

Percebe-se que, nestas diferentes categorias de jogos, aparecem conteúdos considerados violentos, o que tem ampliado a discussão sobre essa temática no cenário nacional e internacional, inclusive com denúncias de que estas mídias estariam provocando comportamentos violentos nos adolescentes. São inúmeros os casos que fazem referência a esta interação, a exemplo do Massacre de Columbine e do episódio de outubro de 2001, em Belo Horizonte, quando a estudante Aline Silveira Soares, 18

<sup>53</sup> O responsável pela criação deste game é o estudante de Educação Artística e Computação Gráfica da Unifacs, Fábio Covolo. [http://www.atarde.com.br/materia.php3?mes=08&ano=2002&id\\_materia=1932](http://www.atarde.com.br/materia.php3?mes=08&ano=2002&id_materia=1932).





anos, foi assassinada, pairando a suspeita de que a vítima havia perdido uma partida do jogo Advanced Dungeons & Dragons, sendo punida com a morte<sup>54</sup>.

Frente a estas possíveis evidências, no Brasil, o Ministério da Justiça, através da Portaria nº 899<sup>55</sup>, de 3 de outubro de 2001, atribuiu à União a competência de classificar os jogos eletrônicos por faixa etária. De acordo com o Art. 2º da Portaria,

A classificação informará sobre a natureza dos videogames, considerando-se, para fim de avaliação, a faixa etária a que não se recomende, por conter violência, prática de atos sexuais e desvirtuamento de valores éticos e morais.

Segundo este Ministério, os jogos eletrônicos são classificados em cinco categorias:

- I - veiculação livre
- II - inadequado para menores de 12 anos
- III - inadequado para menores de 14 anos
- IV - inadequado para menores de 16 anos.
- V - inadequado para menores de 18 anos<sup>56</sup>.

Esta portaria sofreu alteração nos artigos 1º, 3º, 5º e 6º, através da Portaria nº 1.035, de 13 de novembro de 2001<sup>57</sup>.

As mudanças referem-se aos seguintes aspectos:

Artigo 1º. – inicialmente - colocava a veiculação como livre, posteriormente, foi retirada a palavra veiculação ficando apenas o vocábulo livre.

Artigo 3º. - a classificação indicativa, estabelecida em portaria do Ministério da Justiça, seria publicada em Diário Oficial da União, no prazo de trinta dias, a alteração foi para o prazo de dez dias úteis para os lançamentos, e de vinte dias úteis para os demais, a contar da data do seu protocolo.

Incluindo ainda o parágrafo único

Parágrafo único. Nos casos em que a classificação indicativa não seja estabelecida nos prazos do caput deste artigo, os distribuidores e representantes poderão comercializar os jogos eletrônicos, observando a classificação por eles sugerida na ficha técnica de classificação, até a publicação de portaria pelo Ministério da Justiça (NR).<sup>58</sup>

<sup>54</sup> <[http://www.atarde.com.br/materia.php3?mes=03&ano=2002&id\\_materia=2916](http://www.atarde.com.br/materia.php3?mes=03&ano=2002&id_materia=2916)>.

<sup>55</sup> Vide Portaria Nº 899, de 3 de outubro de 2001. Disponível na URL: <<http://www.mj.gov.br/snj/portaria%20899.htm>>. Acesso em: 20/11/2002.

<sup>56</sup> Idem

<sup>57</sup> Vide Portaria Nº 1.035, de 13 de novembro de 2001. Disponível na URL <<http://www.mj.gov.br/snj/portaria1035.htm>>. Acesso em: 20/11/2002.

<sup>58</sup> Idem



Artigo 5º. - especificava que os “distribuidores ou representantes, quando solicitarem classificação dos jogos, deverão apresentar ficha técnica e cd-rom, contendo as descrições completas de cada fase do jogo”, foi acrescido o seguinte texto:

Art. 5º Os distribuidores ou representantes, quando solicitarem classificação dos jogos, deverão apresentar ficha técnica e suporte eletrônico (cartucho, CD's, etc), juntamente com a sinopse de cada fase do jogo (NR).<sup>59</sup>

Artigo 6º. - estabelecia o prazo de sessenta dias para os responsáveis, fabricantes e distribuidores anexar as faixas etárias nos videogames já existentes no mercado. Este prazo foi ampliado para cento e vinte dias, sendo também incluído o seguinte parágrafo único:

Entende-se por jogos eletrônicos já existentes no mercado brasileiro, sujeitos à classificação, aqueles que tenham sido produzidos nos últimos 60 (sessenta) dias anteriores à vigência desta Portaria (NR).<sup>60</sup>

Tais atitudes reforçam o que Greenfield já registrava em 1988: os pais têm muito mais medo dos videogames do que da televisão. Arrisco a dizer que este medo pode estar relacionado com o nível de interatividade oferecido pelos games. Para Lèvy, mesmo o videogame clássico já oferecia mais interatividade que a televisão, pois, ao invés de

[...] desfilar suas imagens impertubavelmente na tela, o videogame reage às ações do jogador, que por sua vez reage as imagens presentes: interação. O telespectador pula entre os canais, seleciona, o jogador age (1999, p. 80).

Além das questões ligadas à violência, encontramos autores que adotam posturas que acentuam os aspectos negativos do imbricamento homem/máquina. Cito o exemplo de Setzer<sup>61</sup> (2001) que, sem ter realizado pesquisas de campo e apenas referendando o

<sup>59</sup> Ibidem

<sup>60</sup> Ibidem

<sup>61</sup> Este autor apresenta uma perspectiva apocalíptica em todo o livro referenciado e nos artigos que encontram-se disponíveis na Internet.



seu posicionamento em investigações realizadas por teóricos americanos, se constitui hoje, no Brasil, em um dos autores mais apocalípticos e catastróficos no que se refere à tecnologia de modo geral, incluindo os games.

Podemos apontar outros autores que também sinalizam um olhar apocalíptico para relação crianças e tecnologias, a exemplo de Armstrong e Casement<sup>62</sup> (2001) que, mediante o levantamento de artigos, publicações e pesquisas que discutem esta articulação, indicam ao longo do livro *A criança e a máquina – como os computadores colocam a educação de nossos filhos em risco*, mais de onze referências que enfatizam os aspectos negativos do jogar, a exemplo de problemas de saúde, registrando estudos<sup>63</sup> que fazem a correlação existente entre ataques epiléticos e videogames<sup>64</sup>. A pesquisa referenciada

relata ataques relacionados com o uso de videogames em 35 pacientes entre as idades de 1 e 36 anos, sendo o grupo formado principalmente por garotos adolescentes. Embora se saiba que luzes estroboscópicas e mesmo a luz do sol através de folhas de árvores podem causar ataques epiléticos, muitos dos pacientes desse estudo não eram sensíveis à luz. Os pesquisadores concluíram que os videogames causavam os ataques. Dos 35 pacientes estudados, 27 nunca haviam sofrido um ataque antes de serem expostos a um computador. A paciente mais jovem, uma garota de um ano de idade, estava ao lado de seu irmão enquanto ele jogava videogame. Embora os cientistas não pensem que os videogames causem epilepsia, eles acreditam que os jogos podem provocar um ataque. Na Holanda, exige-se que vendedores desse tipo de jogos incluam uma advertência contra tais ataques (ARMSTRONG & CASEMENT, 2001, p.167).

Na lista dos problemas de saúde causados pelos videogames, os autores indicam também o polegar Sega, uma lesão que vai ser gerada pela ação constante com o controlador do jogo e que exige uma ação contínua e rápida do polegar no manuseio do joystick. Todavia, é preciso pontuar que, na verdade, não apenas qualquer atividade com movimentos repetidos, se realizados em demasia, pode provocar o aparecimento da

<sup>62</sup> Idem a nota anterior

<sup>63</sup> Os autores fazem referência também ao episódio ocorrido em dezembro de 1997, quando 500 crianças japonesas tiveram ataques epiléticos ao assistirem, na televisão, ao desenho animado *Pocket Monster*, baseado em um jogo do mesmo nome da *Nintendo*. O ataque ocorreu após uma explosão seguida de um flash dos olhos de uma personagem do desenho (Armstrong & Casement, 2001, p. 174).

<sup>64</sup> O professor Akio Mori, da área de neurologia da Universidade Nipon (Tóquio), realizou uma pesquisa no Japão no período 1999-2001, com 240 pessoas, entre seis e vinte e nove anos de idade e concluiu que as pessoas que jogam entre duas e sete horas por dia não emitem ondas cerebrais beta, que medem a atividade do lóbulo frontal e servem para controlar as emoções e estimular a criatividade.



LER<sup>65</sup>, como qualquer atividade (nadar, correr, comer etc.), se feita desmensuradamente, pode provocar problemas de saúde, não se constituindo num problema específico dos videogames. O meu objetivo, ao mencionar essas questões é apontar para a teia complexa que envolve a relação homem e tecnologia.

E, no que se refere aos aspectos psíquicos, existem as reportagens realizadas pela mídia impressa, digital e televisiva, que, constantemente, afirmam os efeitos maléficos dos games, bem como as pesquisas realizadas por Stern e Leake, entre outros<sup>66</sup>. E, finalmente, os posicionamentos de Provenzo:

Estamos agora no umbral de uma nova geração de televisão interativa e videogames. Embora essa tecnologia tenha um potencial maravilhoso, também estou convencido de que, se nós continuarmos a usar esta tecnologia sem perceber e controlar as ramificações e o significado do conteúdo social dos videogames, estaremos então prestando um sério desserviço tanto a nós mesmos quanto a nossos filhos (2001, p.175).

Frente ao exposto, o trabalho desta tese pretende marcar um diferencial no que se refere às questões indicadas acima ao aprofundar a discussão, sem realizar uma leitura linear da relação sujeitos e videogames. A construção desse olhar visa também alertar a comunidade para as potencialidades que as tecnologias da inteligência (LÉVY<sup>67</sup>, 1993) podem oferecer para os sujeitos de maneira geral, porque se limitar a mostrar apenas os efeitos positivos e negativos implicaria em continuar a adotar uma postura maniqueísta,

---

<sup>65</sup> Lesões Por Esforços Repetitivos/Distúrbios Osteomusculares Relacionados ao Trabalho — abrangem diversas patologias, sendo as mais conhecidas a tenossinovite, a tendinite e a bursite, entre outras que atingem milhares de trabalhadores. Maiores detalhes na URL: <[http://www.uol.com.br/prevler/o\\_que\\_eh.html](http://www.uol.com.br/prevler/o_que_eh.html)>.

<sup>66</sup> Reportagens publicadas em um jornal de grande circulação no Brasil:

STERN, CHRISTOPHER. Jovens são alvo de produtos violentos, diz estudo nos EUA - Investigação mostra que a indústria do entretenimento quer seduzir adolescentes. Jornal O Estado de São Paulo, Caderno de Informática, 29.08.00. Disponível na URL: <<http://www.estado.com.br/editorias/2000/08/29/ger907.html>>. Acesso em 29 ago. 2000.

LEAKE, JONATHAN. Games tornam jovens mais violentos, diz estudo - Pesquisa fornece primeira evidência sólida da relação entre jogos e agressividade. Jornal O Estado de São Paulo, Caderno de Informática, 07.08.00. Disponível na URL: <<http://www.estado.com.br/editorias/2000/08/07/ger392.html>>. Acesso em 07 ago. 2000

Reportagem: Violência na TV não provoca comportamento violento da criança. 20/04/03, Disponível na URL: <<http://www.comciencia.br/reportagens/violencia/vio07.htm>>. Acesso em 10 nov. 2001

Descontrole remoto: Fictícia ou real, a violência na tevê afeta o dia-a-dia dos pequenos e deve ser motivo de acompanhamento e bate-papos entre pais e filhos. Reportagem de Camilo Vannuchi, Eliane Lobato e Rita Moraes. Disponível na URL: <<http://www.terra.com.br/istoe/>>. Acesso em 01 mai. 2003.

<sup>67</sup> O autor faz referência as Tecnologias da Inteligência em todo o livro, que tem o mesmo nome. Vide as notas anteriores que respaldam a opção de não indicar as páginas nesta citação indireta.



frente à presença dos agenciamentos sociotécnicos, postura que não cabe mais na sociedade contemporânea.

Apesar das controvérsias existentes, os jogos eletrônicos vêm se consolidando como ambientes de aprendizagem e socialização, que, por sua vez exigem, leituras críticas por parte dos usuários, que podem ser construídas através da mediação da escola, da família e dos próprios pares.

Para Matos, os jogos de Estratégia em Tempo Real (ETR) podem revolucionar os métodos de análise de personalidade baseados no ato de brincar, uma vez que

oferecem aos psicólogos uma grande oportunidade de avaliar traços de personalidade a partir das estratégias adotadas pelos jogadores e das habilidades intelectivas e cognitivas requeridas na dinâmica do jogo de ETR. De fato, jogos on-line em tempo real levam ao limite o traço marcante do campo lúdico na pesquisa psicológica: o envolvimento e a espontaneidade (MATOS, s/d, p.1).

No final da década de oitenta, Greenfield (1988, p. 80) realizou uma pesquisa com crianças que interagem com a televisão e os videogames e registrou aspectos que podem ressaltar as possibilidades de aprendizagem destes ambientes. A autora pontuou os seguintes aspectos: os games são elementos que introduzem as crianças no mundo dos computadores, onde elas deixam de ser meros consumidores passivos de informação; a linguagem televisiva não é aprendida na escola, mas, interagindo com esta tecnologia e por conta da imersão nessa linguagem, estes sujeitos apresentam muito mais talento para os jogos eletrônicos, uma vez que desenvolveram certas habilidades visuais pelo hábito de assistirem à televisão.

A possibilidade de “controle ativo” oferecida pelos games os torna uma tecnologia preferida pelas crianças e a autora traz relatos que ratificam esta posição:

— Na TV, se a gente quer matar alguém não pode. No Pac Man, se a gente quiser esbarrar num fantasma, pode. E ainda - Na TV a gente não pode dizer ‘atira agora’ ou com o Popeye, coma espinafre agora (GREENFIELD, 1998, p. 40).



Outro dado sinalizado pela autora se refere ao fato de que a familiaridade com os esquemas repetitivos que certos programas e jogos utilizam pode ajudar a criança a aprender conteúdos novos ou até a tentar prever a seqüência seguinte do que será apresentado. Este nível de compreensão pode desenvolver habilidades úteis na vida cotidiana, o que não acontece com os adultos, não habituados ao esquema. E, finalmente, para Greenfield, a televisão e os jogos lançam desafios mentais diferentes do livro, mas nem por isso têm menor valor.

Outra autora que expõe as contribuições cognitivas na relação com os games é Turkle:

Utilizando analogias com a televisão ou com as drogas, a popular controvérsia sobre videogames está cheia de imagens de jogadores apanhados numa “viciação acéfala”. Metade desta descrição está, sem dúvida, errada. Não há nada de acéfalo em dominar a técnica de um jogo de vídeo. Os jogos requerem capacidades complexas e diferenciadas. Alguns começam a constituir uma socialização na cultura do computador (1987, p.59).

As questões ligadas aos ganhos cognitivos da interação com os games encontram oposição em Levis (1997, p. 182) e Setzer<sup>68</sup> (2001), que alegam não existir nenhuma comprovação concreta de que a interação com estes elementos tecnológicos desenvolvem a coordenação viso-motora. Segundo Levis, as pesquisas desenvolvidas não se preocupam em explicar a utilidade disso para o cotidiano do sujeito.

No que se refere a estas críticas ao desenvolvimento cognitivo, Greenfield discorda, apoiando-se em Piaget, ao sustentar que-

as habilidades sensório-motoras como a coordenação viso-motora são a base para estágios posteriores do desenvolvimento cognitivo e, mesmo se não houvesse tal possibilidade, estas habilidades são importantes em si, na vida diária, e podem ser úteis em muitas ocupações. Além do que, esses jogos requerem muito mais do que coordenação viso-motora, porque eles incorporam outras complexidades (1988, p.37).

No grupo de teóricos que discutem as possibilidades cognitivas das tecnologias, está Lèvy. Para este autor, as tecnologias intelectuais “amplificam a imaginação individual e permite aos grupos que compartilhem, negociem e redefinam modelos mentais comuns” (1999, p.165).

<sup>68</sup> Aqui foi adotado também o mesmo procedimento já explicitado anteriormente para este autor.





E os aspectos afetivos ligados diretamente à subjetividade dos sujeitos? A comunidade acadêmica e a opinião pública também se dividem neste aspecto: adotam posturas maniqueístas, alegando que os sujeitos que interagem com as tecnologias se tornam anti-sociais, egoístas, violentos, individualistas; usam, além destes, toda sorte de adjetivos que enfatizem o papel nefasto dos suportes tecnológicos<sup>69</sup>.

#### 4.4. Jogos eletrônicos e violência

Em um morro de uma favela carioca, a rotina é afetada pela presença de um grupo de CT (contra terroristas) cuja missão é capturar os Terroristas e resgatar um refém.



<sup>69</sup> “Em um estudo feito pela equipe de Theodore E. Gardner, da Universidade de Oregon, em Eugene, mostrou que as crianças entre quatro anos e meio e seis anos que passavam mais tempo ao computador apresentaram possibilidade significativamente menor de serem aceitas por outras crianças da mesma idade. Além disso, elas tiveram mais dificuldade para se integrar a um grupo do que os amiguinhos com menos experiência tecnológica”. Disponível na URL: <<http://www.uol.com.br/folha/reuters/>>. Acesso em 10 mai. 2003.

Pesquisas como esta tendem a estabelecerem uma relação direta e acrítica da interação sujeitos – tecnologia – comportamento.

Em contraponto aos resultados da pesquisa acima, o Conselho de Audiovisual de Cataluña (CAC), da Faculdade de Ciências da Comunicação da Universidade de Ramon Llull, em um estudo realizado com 443 crianças na faixa etária de 7 a 12 anos, alunos de cinco escolas públicas de Barcelona, concluiu que estes sujeitos distinguem claramente entre o real e a ficção na televisão.

“A violência presente nos programas informativos e documentários é percebida normalmente por estas crianças como uma realidade mais intensa e mais grave que a violência que aparece nos programas de ficção. A violência mais intensa para os menores está conectada com o mundo real e está relacionada com acontecimentos como a guerra de Kosovo, o terrorismo de ETA, a pornografia e o vício das drogas. Por último, o estudo indica também que entre as crianças, sobretudo as dos grupos de maior idade, há uma certa fascinação pela violência, apesar de estarem conscientes de que algumas formas de violência sejam mal vistas socialmente”.

Disponível na URL: <<http://www.noticiasdot.com/publicaciones/2002/0702/1907/noticias1907/noticias1907-15.htm>>. Acesso em 10 mai. 2003.



Os CTs iniciam a exploração da área e definem estratégias de ataque e defesa. Percorrem becos, ladeiras, casas e bares na tentativa de encontrar os Terroristas. Nesse processo, é necessário estar atento a qualquer movimento para evitar o fracasso da missão.

O confronto é inevitável e são trocados tiros de Arctic Warfare Magnum (AWM/P) contra tiros da pistola H & K, usada pelos CTs. Após uma perseguição intensa com a morte de membros dos dois grupos, a batalha é finalizada com a morte do refém e da equipe de CT.

Esta cena ocorre cotidianamente nas Lan Houses de todo o Brasil, onde os jovens e adultos jogam Counter-Strike, no cenário CS\_Rio. Trata-se de um mapa criado por Matalone, que, em setembro de 2002, declarou que alteraria o CS\_Rio; por causa de várias matérias exibidas na Rede Globo e GloboNews.com, criticando o CS e argumentando, entre outras coisas, que o jogo induz os jovens à violência. Além do game, a central de televisão registra que o rap presente na trilha sonora do mapa também induz os jovens à violência. Contudo, o criador do mapa faz questão de afirmar:

eles também esqueceram de comentar que a Rede Globo, que critica e parece querer que este jogo seja banido, mantém vários servidores na Internet, além de patrocinar e promover campeonatos de Counter-Strike, através do seu portal Tilt Total<sup>70</sup>.

Enfatizados pela mídia, os jogos violentos como Counter-Strike, Carmageddon, Quake, Doom, entre outros, transformam-se, assim, em objetos adorados e odiados pela população. Da mesma forma ocorreu no passado, com brinquedos como o boneco Fofão<sup>71</sup>, criado na década de 1980, que invadiu as casas das crianças de classe média e alta e, logo depois, desapareceu, devido ao boato de que o mesmo possuía uma carga satânica. As pessoas foram induzidas a jogar fora a cabeça do tal boneco, livrando-se, assim, dos efeitos maléficos que este poderia produzir. Este medo de o boneco

---

<sup>70</sup> Disponível na URL:

<<http://www.counter-strikebr.net/noticias.asp?secao=P%C3%A1g.%20Inicial&pagina=3>>. Acesso em 01 out. 2002.

<sup>71</sup> Disponível nas URLs: <<http://www.contosurbanos.hpg.ig.com.br/mural/arquivo/fofao.htm>> e <<http://planeta.terra.com.br/lazer/urbanics/fofao.html>>. Acesso em 30 set. 2002.





ganhar vida e se tornar uma forma de ameaça aparece também em filmes como Chuck, o Brinquedo Assassino<sup>72</sup>.

Mas seria a violência um fenômeno tão simples de ser analisado? A interação com imagens violentas pode levar os sujeitos a reproduzirem estas cenas no seu cotidiano? Hoje este discurso foi atualizado para os jogos eletrônicos considerados violentos, que aparecem na mídia como responsáveis por comportamentos hediondos cometidos por adolescentes, que, supostamente, são influenciados pelo ambiente dos jogos para matar pessoas próximas ou desconhecidas. Cito o exemplo do massacre da escola de ensino médio Columbine, em Littleton, Colorado, em 1999, nos Estados Unidos, onde os adolescentes Eric Harris e Dylan Klebold, hipoteticamente inspirados no Doom (um dos jogos, na época, considerados como mais violentos, tendo sua venda inclusive proibida), entram na sua High School e saem atirando friamente nos colegas com quem conviviam diariamente. Os dois estudantes matam doze colegas e um professor e, depois, cometem suicídio<sup>73</sup>.

Outro caso de atos violentos provocados por adolescente foi o morticínio na cidade de Jonesboro, no Arkansas, em 1998, quando dois meninos de 11 e 13 anos mataram quatro colegas e uma professora<sup>74</sup>, e, mais recentemente, na escola de ensino médio Gutenberg, com cerca de 700 alunos entre 10 e 19 anos, na cidade de Erfurt – Alemanha, onde um estudante, de 19 anos, mata dezoito pessoas e, depois, também se suicida<sup>75</sup>.

Essas conclusões se mostram muito reducionistas, na medida em que a violência não pode ser compreendida mediante recortes que são convenientes a um ou a determinados grupos.

<sup>72</sup> Título Original: Child's Play. Tempo de Duração: 87 minutos, Ano de Lançamento (EUA): 1988, Direção: Tom Holland, com Catherine Hicks, Chris Sarandon e Alex Vincent

<sup>73</sup> Disponível nas URLs: <[http://www.armaria.com.br/corr\\_cid/correio080.htm](http://www.armaria.com.br/corr_cid/correio080.htm)> e <<http://www.saudebrasilnet.com.br/artigo/artigo.asp>>. Acesso em 20 mar. 2000.

Documentário exibido pelo canal de assinatura People em Arts em 27/07/2002 – O Massacre do Columbine. Outro documentário produzido sobre esta tragédia foi: Tiros em Columbine. Título Original: Bowling for Columbine. Tempo de duração: 120 minutos. Ano de Lançamento (EUA): 2002. Direção e roteiro: Michael Moore

<sup>74</sup> Disponível na URL: <<http://www.observatoriodaimprensa.com.br/aspas/ent050498b.htm>>. Acesso em 20 mar. 2000.

<sup>75</sup> A tragédia ocorreu no dia 26/04/02. Maiores informações, ver URL: <[http://www.atarde.com.br/materia.php3?mes=04&ano=2002&id\\_materia=4018](http://www.atarde.com.br/materia.php3?mes=04&ano=2002&id_materia=4018)>. Acesso em 26 abr. 2002.



A análise de fatos como este, muitas vezes, reduz as causas da uma suposta influência da mídia ou a responsabilidade dos pais que incentivam a utilização de armas de fogo pelos adolescentes.

A violência se constitui em um fenômeno complexo que envolve, ao mesmo tempo, questões sociais, econômicas, culturais, políticas e afetivas.

Pesquisas realizadas nos Estados Unidos e apontadas por Strasburger registram que

Embora a violência na mídia certamente não seja a causa principal da violência na vida real, ela é um fator significativo – e um fator muito mais facilmente suscetível a mudanças do que, por exemplo, racismo, pobreza, preconceitos sexuais, diferenças psicológicas individuais ou qualidade de cuidados parentais. Virtualmente, todos esses estudos e revisões diferentes concluem que a violência nos meios de comunicação pode (1) facilitar o comportamento agressivo e anti-social, (2) dessensibilizar os espectadores para a violência e (3) aumentar as percepções dos espectadores de estarem vivendo em um mundo mau e perigoso (1999, p.32).

Em estudo realizado recentemente na Inglaterra, o professor John Colwell, da Middlesex University, afirmou que há um número crescente de evidências que sugerem a existência de uma relação entre jogos de computador e agressividade. De acordo com a pesquisa, os jovens que ficavam muito tempo expostos a tais jogos<sup>76</sup> apresentaram um aumento de violência no comportamento.

No que se refere à violência na nova geração dos jogos eletrônicos, Levis (1997, p. 188) pontuou que os games simulam lutas e combates que põem em questão o suposto caráter simbólico da violência nos videogames.

O autor também indicou um outro aspecto que não pode ser esquecido: a violência vende. Atualmente, o mercado dos videogames é controlado pelas empresas japonesas Nintendo e Sega e, mais recentemente, pela Sony que, desde 1994, apresentam um significativo crescimento econômico (LEVIS, 1997, p. 190).

A violência vende por favorecer um efeito terapêutico, que possibilita aos sujeitos uma catarse, na medida em que canalizam os seus medos, desejos e frustrações no outro, identificando-se com o vencedor ou o perdedor das batalhas.

<sup>76</sup> LEAKE, JONATHAN. Games tornam jovens mais violentos, diz estudo - Pesquisa fornece primeira evidência sólida da relação entre jogos e agressividade. Jornal O Estado de São Paulo, Caderno de Informática. Disponível na URL: <<http://www.estado.com.br/editorias/2000/08/07/ger392.html>>. Acesso em 07 ago. 2000.



Os adolescentes se tornam consumidores em potencial das imagens de violência e são constantemente seduzidos pelas grandes empresas — que investem em um marketing pesado — a comprarem versões diferenciadas dos jogos considerados violentos. O acesso e a participação nesses jogos se constituem em senhas de reconhecimento de grupos dos quais fazem parte. Como afirmou o diretor-gerente da Sega-Ozisoft (distribuidora australiana da Sega), em maio de 1993,

O rápido crescimento tecnológico nos últimos cinco anos significou uma melhoria marcante na representação da violência em videogames a ponto dos produtos de lançamento mais recente utilizarem os atores ao vivo para representar papéis dentro de um ambiente de videogame. Essas tecnologias continuarão a serem produzidas, proporcionando aos produtores e criadores desses jogos maiores possibilidades de lançar produtos que trazem a experiência da fantasia de um videogame para mais perto da realidade (BERMEISTER apud PROVENZO, 2001, p.169).

Esta declaração pode ser lida de duas formas. A primeira confirma que as imagens violentas apresentadas pelos videogames podem potencializar comportamentos violentos. A segunda leitura pode sinalizar que a violência social, em movimento crescente, repercute nos produtos de entretenimento, na medida em que tais atos permeiam o imaginário e o cotidiano do consumidor/jogador.

As duas leituras são reducionistas e acríicas uma vez que não contextualizam o fenômeno da violência, limitando-se a visões fragmentadas. Para compreender por que os jogos eletrônicos, os filmes, as imagens violentas, enfim, atraem os consumidores que buscam cada vez mais viverem experiências realistas é fundamental compreender a violência enquanto um fenômeno que, segundo Minayo (1990 e 1999), resulta de três causas: da violência estrutural, também denominada de violência branca, da delinqüência e da violência revolucionária ou de resistência.

No que se refere à questão da violência presente nas diferentes mídias, e em especial nos jogos eletrônicos ressaltado, no próximo capítulo, a necessidade de desvelá-la, contextualizando assim este fenômeno que não pode ser compreendido de forma reducionista, mas a luz de diversos campos de saberes.



## 5. Faces da violência

Faces da violência, constitui o capítulo que discute as diferentes leituras sobre este fenômeno que não pode e não deve ser analisado a luz de apenas um referencial teórico, mas de forma contextualizada, já que está presente no nosso cotidiano de diversas formas.

As casas, escritórios e espaços de lazer têm a marca da “arquitetura do medo”<sup>77</sup>. Enzensberger (2002) se refere a essa situação como sendo de uma velada “Guerra Civil”, travada cotidianamente nas grandes metrópoles de todo o mundo, do “civilizado” ao mais subdesenvolvido. Todo o esforço é despendido no intuito de resguardar a segurança dos seres e de seus familiares. Estes mecanismos de suposta proteção acirram ainda mais a existência das diferenças sociais entre os que têm um poder aquisitivo alto e vivem enclausurados nos seus territórios e os “sem nada”, que podem se constituir numa ameaça ao patrimônio privado e público.

Rocha (1997) registra que toda essa assepsia do espaço público e privado termina por criar uma aparência que nos ameaça, na qual os objetos se voltam contra o criador. Contudo, as questões estruturais que trazem no seu bojo, as diferenças sócio-econômicas, as diferenças de raça, sexo, credo ou idade não se constituem na única causa da violência crescente dos últimos cem anos.

Pensar a violência na sociedade é um grande desafio para os pesquisadores das diversas áreas de conhecimento. A palavra violência tem sua origem no latim *Violentia*, que significa qualidade de violento, ato violento, ato de violentar, constrangimento físico ou moral, uso da força, coação<sup>78</sup>. Embora este significado apresente uma certa exatidão,



<sup>77</sup> Caracteriza-se pela utilização de medidas de segurança como muros altos com cercas elétricas; sistema de vídeo para monitorar até os elevadores, com exibição para cada apartamento, crescimento de empresas de vigilância privada.

<sup>78</sup> DICIONÁRIO Aurélio - Século XXI, versão 3.0, dezembro de 1999, em cd-rom. São Paulo: Nova Fronteira.



percebemos na literatura de maneira geral um leque bem diversificado de conceitos.

Para Michaud

Há violência quando, numa situação de interação, um ou vários atores agem de maneira direta ou indireta, maciça ou esparsa, causando danos a uma ou várias pessoas em graus variáveis, seja em sua integridade física, seja em sua integridade moral, em suas posses, ou em suas participações simbólicas e culturais (1989, p.11).

O conceito apresentado acima marca uma diferença significativa no que se refere à compreensão do senso comum do fenômeno violência, na medida em que sinaliza para uma violência simbólica, aquela que não deixa marcas no corpo, mas penetra na alma dos sujeitos, trazendo danos significativos.

Para Arendt, a agressão que emerge a partir dos atos violentos sinaliza a necessidade de um mundo que promova a equidade de condições, o que implica em relações de poder. Segundo a autora, a relação entre poder e violência não é de similaridade, mas de oposição, uma vez que

onde um domina absolutamente, o outro está ausente. A violência aparece onde o poder está em risco, mas, deixada a seu próprio curso, ela conduz à desaparecimento do poder. Isto implica ser incorreto pensar o oposto da violência como a não-violência; falar de um poder não-violento é de fato redundante. A violência pode destruir o poder; ela é absolutamente incapaz de criá-lo (ARENDDT, 2001, p. 44).

Os atos violentos podem ser gerados mediante uma demanda de poder que, para se instaurar ou se manter, precisa de instrumentos, ferramentas que o legalizem. Nesta perspectiva, a violência assume um caráter instrumental, dependendo sempre da orientação e legitimação de uma outra coisa para ser utilizada de forma racional e atingir objetivos que a justifiquem.

Esses objetivos podem se constituir em uma teia de acontecimentos que se constroem no campo desconhecido e maldito deste fenômeno, o que implica nas redes de sociabilidade dos atores que o praticam.

Para Diógenes,

A violência é limite e tensão, a violência é a tinta cartográfica que revela a multiplicidade de estilos, de marcas, de grupos sociais, de bairros segregados nas periferias, fazendo pulsar, através de suas práticas, uma dinâmica cultural sui generis, na qual quem se percebia esquecido torna-se incluído, cravando, a ferro e fogo, a sua condição de existência no corpo social (1998, p.138).



Para a autora, a violência se torna uma forma de dizer algo, explicitar as diferenças na qual os excluídos registram a sua existência, tornam públicas as suas redes de exclusão social, tirando da sombra do esquecimento as favelas, os espaços segregados das cidades.

Percebe-se então que a violência se constitui em uma teia de significações que devem ser analisadas mediante múltiplas dimensões. Seguindo essa linha de pensamento, Minayo e Souza (1999, p.20) enfatizam a necessidade de interpretar o fenômeno em uma perspectiva de rede, que tem ramificações nos eventos pelos quais se expressa, repercute e se reproduz.

Outro aspecto resgatado por estas autoras se refere à ambigüidade da violência, que ora pode ser considerada positiva, ora negativa, atribuindo-lhe, portanto, um caráter complexo que exige uma visão multidimensional para analisá-la, considerando as suas diferentes causas; isto significa analisar o fenômeno à luz dos aspectos sociais, políticos, afetivos, biológicos etc.

Para Rocha, a violência pode ser concebida “como parte de uma nova ordem sócio-cultural e espaço-temporal e caracteriza-se pela proliferação de seus centros, que se tornam múltiplos e instáveis” (1997, p. 29). Ao examinar esta assertiva, questiona-se: a violência estaria assumindo a forma de um hipertexto?

O hipertexto é definido por Lèvy como

um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, seqüências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos. Os itens de informação não são ligados linearmente, como em uma corda com nós, mas cada um deles, ou a maioria, estende suas conexões em estrela, de modo reticular. Navegar em um hipertexto significa, portanto desenhar um percurso em uma rede que pode ser tão complicada quanto possível. Porque cada nó pode, por sua vez, conter uma rede inteira (LÉVY, 1993, p. 33).

Embora o fenômeno se manifeste de forma fragmentária e difusa nos diferentes centros, existe uma interligação entre pontos que ordenam uma legitimidade circunstancial e arbitrária, dando forma a um grande hipertexto.

A violência se constitui em um fenômeno que deve ser analisado à luz de diferentes ciências, inclusive pela Saúde Pública, que a compreende como





um problema da sociedade, que desde a modernidade o tem tratado no âmbito da justiça, da segurança pública, e também como objeto de movimentos sociais. No entanto, dois fortes motivos tornam o assunto preocupação da área da saúde. O primeiro, porque, dentro do conceito ampliado de saúde, tudo o que significa agravo e ameaça à vida, às condições de trabalho, às relações interpessoais, e à qualidade da existência, faz parte do universo da saúde pública. Em segundo lugar, a violência, num sentido mais restrito, afeta a saúde e freqüentemente produz a morte (MINAYO E SOUZA, 1999, p. 11).

A criminalidade e os acidentes de trânsito contribuem para o crescimento assustador do índice de óbitos no Brasil. Segundo os dados da Organização Mundial de Saúde<sup>79</sup>, as causas externas são responsáveis por 64,4% dos óbitos em jovens na faixa etária de 15 a 29 anos em nosso país.

Minayo registra que, embora os principais determinantes que matam e adoecem os adolescentes estejam fora dos procedimentos estritamente médicos, a área de saúde não deve se eximir de uma atitude ativa e solidária em busca de mudanças profundas no país. “Porque todos sabemos que a violência na adolescência ou contra a adolescência tem a cara adulta da violência social brasileira” (1990, p. 291).

Uma outra concepção de violência é apresentada pelo psicanalista Costa, que a concebe “como uma particularidade do viver social, um tipo de ‘negociação’, que, através do emprego da força ou da agressividade, visa a encontrar soluções para conflitos que não se deixam resolver pelo diálogo e pela cooperação” (1984, p. 47).

Para esse autor, a violência se constitui em um artefato da cultura e não seu inventor, autor ou artífice, contrapondo-se à premissa da violência enquanto fenômeno instaurador da cultura, da lei, defendido por Freud (1994) e Girard (1998). Uma lei que se apresenta cada vez mais frágil, como se estivéssemos retornando à barbárie.

Freud, no final da década de 1920, quando escreveu o Mal Estar da Civilização, apresentou uma visão extremamente inatista da agressividade, revelando que as pessoas tendem a repudiar que a bondade não seja a essência dos seres humanos. Segundo o autor, os homens

não são criaturas gentis que desejam ser amadas e que, no máximo, podem defender-se quando atacadas; pelo contrário, são criaturas entre cujos dotes instintivos deve-se levar em conta uma poderosa quota de agressividade. Em resultado disso, o seu próximo é, para eles, não apenas um ajudante potencial ou um objeto sexual, mas também alguém que os tenta a satisfazer sobre ele a sua agressividade, a explorar sua capacidade de trabalho sem compensação,

<sup>79</sup> Disponível na URL: <<http://www.onuportugal.pt/oms.doc>>. Acesso em 10 jan. 2002.



utilizá-lo sexualmente sem o seu consentimento, apoderar-se de suas posses, humilhá-lo, causar-lhe sofrimento, torturá-lo e matá-lo. — Homo homini lupus<sup>80</sup> (1976, p. 133).

O autor argumenta que a inatividade das forças mentais contrárias à violência pode favorecer a libertação da nossa besta selvagem, provocando danos que afetam a existência humana, a exemplo das ações violentas e impiedosas de Gengis Khan e Tamerlão, os horrores da Primeira Guerra Mundial. Contudo, mais adiante, reconhece o caráter instrumental da violência e afirma que, normalmente, a agressividade considerada cruel emerge mediante alguma provocação ou frente a um objetivo que poderia ser alcançado por outros caminhos, como nos exemplos citados.

Freud conclui que

Em conseqüência dessa mútua hostilidade primária dos seres humanos, a sociedade civilizada se vê permanentemente ameaçada de desintegração. O interesse pelo trabalho em comum não a manteria unida; as paixões instintivas são mais fortes que os interesses razoáveis. A civilização tem de utilizar esforços supremos a fim de estabelecer limites para os instintos agressivos do homem e manter suas manifestações sob controle por formações psíquicas reativas (1976, p. 134).

Na teoria dos instintos, Freud ratifica a existência de duas pulsões. A pulsão de vida - Eros - e a pulsão de morte – Tanatos -, ambas de natureza erótica e idealista. A primeira se refere aos instintos de autopreservação e a preservação da espécie. A segunda, ao contrário, objetiva desfazer conexões e, assim, destruir coisas. “No caso do instinto destrutivo, podemos supor que seu objetivo final é levar o que é vivo a um estado inorgânico” (1976, p.173). As manifestações deste instinto podem ser dirigidas para fora e para dentro do sujeito. Existe a ubiqüidade e o imbricamento da agressividade e da destrutividade, mas a civilização busca métodos para torná-los enfraquecidos, desarmados e inócuos, estabelecendo no interior do aparelho psíquico um agente para cuidar dele. Assim, a

agressividade é introjetada, internalizada; ela é, na realidade, enviada de volta para o lugar de onde proveio, isto é, dirigida no sentido de seu próprio ego. Aí, é assumida por uma parte do ego, que se coloca contra o resto do ego, como superego, e que então, sob a forma de ‘consciência’, está pronta para pôr em ação contra o ego a mesma agressividade rude que o ego teria gostado de satisfazer sobre outros indivíduos, a ele estranhos. A tensão entre o severo superego e o ego, que a ele se acha sujeito, é por nós chamada de sentimento de culpa; expressa-se como uma necessidade de punição (1976, p. 146).

<sup>80</sup> “O homem é o lobo do homem” citação que Freud retirou de Plauto, Asinaria, II, v. 88





Não obstante, no caso dos psicopatas, este mecanismo não funciona, visto que, para os indivíduos com esta estrutura psíquica, não existe a culpa, no que se refere ao medo de uma autoridade ou ao medo do superego. Segundo FREUD, esses dois níveis se constituem na origem do sentimento de culpa. O primeiro consiste “numa renúncia às satisfações instintivas; [o] a segund[o]a, ao mesmo tempo em que faz isso exige punição, de uma vez que a continuação dos desejos proibidos não pode ser escondida do superego” (1976, p.151).

Na perspectiva desse autor, são os motivos orgânicos básicos que nos obrigam a ser pacifistas. Quando o homem recorre à violência, ele está seguindo o seu instinto de morte, de destruição. Encontramos nesse autor definições que vão desde tendência instintiva dos homens para matar, trazer sofrimentos para os seus pares, até a concepção de violência como elemento instaurador da cultura e da lei, da ordem e do direito (FREUD, 1975).

Segundo Costa (1984, p. 60), a obra de Freud apresenta um movimento oscilatório no que se refere ao conceito de violência, que ora é concebido como uma manifestação da agressividade instintiva, ora como um meio para garantir a lei, a paz e a ordem.

A partir da década de 20, Freud vai marcar uma diferença entre a agressão e a violência. Caracteriza a primeira como um instinto irracional, de ordem biológica e autônoma, que visa a autopreservação e está presente em todos os seres, em tempos de paz ou de guerra. Em contraponto, a violência nasce da agressividade, da inclinação instintiva dos homens para matar, fazer sofrer seus semelhantes.

De acordo com Costa, o instinto de destruição ou a agressividade não podem ser determinantes da violência, visto que esta pode ser racional ou irracional. Logo, a violência

é o emprego desejado da agressividade, com fins destrutivos. Esse desejo pode ser voluntário, deliberado, racional e consciente, ou pode ser inconsciente, involuntário e irracional. A existência destes predicados não altera a qualidade especificamente humana da violência, pois o animal não deseja, o animal necessita. E é por que o animal não deseja que seu objeto é fixo, biologicamente predeterminado, assim como o é a presa para a fera (1984, p.30).



Compreende-se então que a disparidade entre a violência e a agressividade consiste em que o primeiro tem uma intenção, é da ordem do desejo, que está presente em qualquer ação humana, e o segundo é da ordem da necessidade, marcando, assim, uma significativa diferença entre a agressividade animal e a violência humana. A agressividade é interpretada como algo instintivo, presente em todas as espécies, e a violência, como um fenômeno sócio-histórico-cultural que emerge a partir do desejo.

Só existe violência no contexto da interação humana, onde a agressividade é instrumento de um desejo de destruição. Quando a ação agressiva é pura expressão do instinto ou quando não exprime um desejo de destruição, não é traduzida nem pelo sujeito, nem pelo agente, nem pelo observador como uma ação violenta (COSTA, 1984, p. 30).

A violência é concebida como o marco na gênese e estruturação do psiquismo humano, na medida em que a criança é obrigada a introjetar ou interiorizar uma excitação sexual, cuja significação ultrapassa a sua capacidade de absorção biopsicológica. Costa discorda da posição dos psicanalistas que reiteram a idéia de que a cultura e o psiquismo só existem pela ação da violência.

Uma outra concepção de violência vem sendo discutida pela área de comunicação, a qual compreende este fenômeno como uma linguagem.

## 5.1. A Violência como Linguagem

Neste trabalho, a violência é compreendida como uma forma de expressão, uma linguagem construída pelos sujeitos mediante a sua imersão na cultura e à sua interação com os pares e com diferentes instrumentos e signos.

A linguagem, para Vygotsky (1993,1994), se constitui no mais importante instrumento do pensamento que medeia as relações cognitivas, afetivas, sociais e culturais, entre outras. É através deste sistema simbólico que o indivíduo traduz a sua leitura de mundo, estabelecendo elos de ligação entre as suas questões subjetivas, ressignificadas a partir da sua imersão no universo da linguagem, emitindo sinais da sua percepção do ambiente.



A linguagem é uma forma de dizer, de sinalizar algo, de apreender e interpretar o contexto, podendo ser manifestada através da oralidade, da imagem, da escrita, dos gestos e comportamentos. Nesta perspectiva, a violência é uma linguagem que os sujeitos utilizam para sinalizar que algo não vai bem. Para Rocha,

a linguagem da violência possui [...] uma “fala urbana”, que se constrói nos relatos, nos rumores, no “ouvir dizer”, no “caminhar” e no “construir”. Possui ainda uma palavra poética, na linguagem musical, na dança; tem também seu lado hard, endurecido, cristalizado nos comportamentos criminais, nos hábitos e práticas cotidianas, na violência como ato social, molecularizada, elemento constitutivo do dia-a-dia. Outra forma de “escrita” estaria no “ouvir ver”, na palavra televisiva, esta que, para Sfez, é uma das mais contundentes e visíveis expressões de uma sociedade tautista (ROCHA, 1997, p. 115).

Vivemos hoje diferentes manifestações desta forma de expressão, a qual pode ser verbalizada, representada por meio de imagens, que podem ter o corpo, a TV, os games e as músicas como telas de enunciação [da violência], através de tecnologias que combinam sons, imagens e texto, tudo ao mesmo tempo. Isso permite ao sujeito ser mais do que um simples espectador, na medida em que participa ativamente das situações apresentadas.

Os estudos realizados para avaliar o impacto da mídia no comportamento dos sujeitos lançam mão, na maior parte das vezes, dos referenciais experimentais, isolando os autores e atores do contexto social e cultural. No que se refere às investigações mais amplas sobre violência, MINAYO (1990) menciona que estas enfatizam a agressão física em detrimento das que apresentam efeitos sociais ou psicológicos.

Tendemos a considerar atos violentos apenas o que pode ser visualizado, desconsiderando, muitas vezes, a violência velada, simbólica, que deixa marcas indeléveis e invisíveis, que estruturam o sujeito pelo resto de suas vidas, definindo comportamentos que oscilam da ojeriza total a situações violentas para a sedução pelos conteúdos apresentados. Estas podem remeter as suas lembranças ou potencializar ações que podem ir, de olhares que recriminam, às mãos que machucam e podem até matar. Essa violência simbólica se constitui em uma forma de dizer, em uma linguagem que se constrói no social, no coletivo.



Na perspectiva de Vygotsky (1993, 1994), a linguagem se constitui em uma função cognitiva, desenvolvida em dois níveis. Inicialmente, no nível interpsíquico ou interpsicológico, e, posteriormente, no nível intrapsíquico ou intrapsicológico. Esse processo de internalização se dá no decorrer das interações sociais mediadas por instrumentos e signos, que são elementos mediadores, os quais atuam no nível externo e interno, respectivamente, possibilitando a transfiguração de funções psicológicas elementares em funções psicológicas superiores, constituindo-se, assim, parte integrante do processo da formação de conceitos, que atingirá o seu pleno desenvolvimento na adolescência.

Para Vygotsky, a formação de conceitos é uma operação dirigida pelo uso das palavras, que atuam como meio para centrar ativamente a atenção, abstrair determinados traços, sintetizar e simbolizar por meio de um signo.

A criança adquire consciência dos seus conceitos espontâneos relativamente tarde: a capacidade de defini-los por meio de palavras, de operar com eles à vontade, aparece muito tempo depois de ter adquirido os conceitos. Ela possui o conceito (isto é, conhece o objeto ao qual o conceito se refere), mas não está consciente do seu próprio ato de pensamento. O desenvolvimento de um conceito científico, por outro lado, geralmente começa com sua definição verbal e com sua aplicação em operações não-espontâneas - ao se operar com o próprio conceito, cuja existência na mente da criança tem início a um nível que só posteriormente será atingido pelos conceitos espontâneos (VYGOTSKY, 1993, p. 93).

No processo evolutivo, a linguagem tem um papel fundamental na construção do psiquismo do sujeito. Este sistema simbólico habilita as crianças a organizarem as suas idéias, superando a sua ação impulsiva, tendo em vista que planejam a solução para os problemas antes de executá-los, mediados pelos diferentes signos. Aprendem, assim, a controlar o próprio comportamento mediante o uso de instrumentos auxiliares, a sair do nível das ações para a metacognição, uma atividade mental que possibilita a passagem da ação para a abstração, mediada pelo discurso interior.

Em tempos de tecnologias digitais, não só a oralidade permite a estruturação do pensamento, mas os elementos que caracterizam a linguagem hipertextual<sup>81</sup> vêm também atuando como instrumentos de pensamento.

<sup>81</sup> Linguagem que se caracteriza pela interação com diversos signos ao mesmo tempo, por exemplo: som, imagem, texto.



Lèvy (1998) afirma que o pensamento é provido de signos, os quais são definidos como imagens mentais, ou mesmo modelos mentais, mais abstratos e mais complexos.

É através da mixagem das linguagens oral, escrita e digital, bem como do próprio corpo, que muitos jovens comunicam os seus desejos, raivas e frustrações, o que, muitas vezes, se manifesta através de uma violência simbólica ou até mesmo concreta. Isso é incentivado pelo fato de a violência ter se tornado ícone de uma sociedade, através do processo de estetização da violência, levado a cabo, em especial, pela mídia.

## 5.2. Espetacularização e estetização da Violência

Nos últimos anos, a mídia nacional e internacional tem divulgado acontecimentos com alto grau de violência, envolvendo jovens que, teoricamente, têm as suas necessidades básicas atendidas, uma vez que são oriundos de uma classe média empregada, com a garantia de habitação, alimentação, saúde e educação, desmistificando, assim, a relação linear entre delinquência e miséria.

Assim como estes fatos já referenciados anteriormente nessa tese<sup>82</sup>, também outros são transformados em grandes espetáculos, que podem ser reconstruídos através da mediação das tecnologias digitais, levando, muitas vezes, à banalização do fenômeno, à indiferença dos espectadores em relação à dor dos violentados e ao amalgamento dos acontecimentos reais e ficcionais.

Podemos relacionar essa espetacularização a um processo mais amplo de estetização da violência<sup>83</sup>, que vem sendo explorado pela mídia. Os atos irascíveis são exibidos, tomando-se por base uma preocupação plástica, artística, sedutora, mobilizando

<sup>82</sup> São inúmeros os exemplos em que adultos e adolescentes entram em escolas e matam professores, alunos e funcionários. Estes, já apontados anteriormente, têm crescido significativamente nos EUA e na Alemanha.

No ano de 2002, um estudante de ensino médio em um colégio privado em Salvador, matou a colega por achar que ela não gostava dele. E no Brasil, merece destaque o crime hediondo cometido por adolescentes brasileiros que assassinaram o índio Galdino, em 1995, o que chocou a comunidade de modo geral.

<sup>83</sup> Benjamin pontua o fato de que o Nazismo foi o primeiro movimento organizado a lançar mão da estetização da violência como forma de sedução e adesão aos seus ideais políticos.

BENJAMIN, Walter. Crítica da violência - crítica do poder. In: Documentos de cultura, documentos de barbárie. São Paulo: Cultrix, 1986.



a pulsão escólpica, que se caracteriza pelo prazer de olhar, pela curiosidade, pelo desejo de saber, que liberta o nosso lado *voyeur*.

A espetacularização da violência possibilita o afloramento das emoções e sentimentos em torno de imagens violentas hipervalorizadas, realimentando “o imaginário sombrio dos receptores – seus medos, suas perplexidades e mistérios, seus desejos, suas angústias e sua insegurança” (SILVA, 1997, p.16). O telespectador, mesmo assistindo a noticiários, tem a sensação de estar vendo um filme de ficção, cujas cenas o mobilizam, mas, logo em seguida, são esquecidas, substituídas pelos seus tramas da vida diária.

Um exemplo da espetacularização da violência pode ser vislumbrado no filme *Assassinos por natureza*<sup>84</sup>, no qual os protagonistas, dois sóciopatas que cometem atos de violência atrozes, deixam sempre no cenário dos seus crimes uma testemunha para contar à mídia o ocorrido, para que o fato tenha repercussão. Esse comportamento extrapola o roteiro de filmes de ficção e vai para as telas dos telejornais, dos reality shows e dos programas de variedades.

Segundo Rocha, a possibilidade de “visibilização interfere na forma de aparecimento, de organização e no desenrolar de certos fenômenos violentos” (1997, p. 35). A autora exemplifica esse processo com o fenômeno dos arrastões e o caso de um grupo de moradores que, ao resolver linchar um suspeito, telefonam para que equipes de reportagens registrassem as cenas. Desta forma, a tragédia vira um espetáculo de entretenimento. Paul Virilio<sup>85</sup> também registra que, na França, os terroristas planejam os seus atentados de forma que possam ser divulgados no jornal das 20 horas.

Os acontecimentos só ganham repercussão e credibilidade quando exibidos nas telas. Nesta sociedade marcada pela imagem, temos que estar atentos ao jogo maniqueísta estimulado por estes canais, visto que é possível, graças à mediação dos

<sup>84</sup> Título original: *Natural Born Killers*, Direção de Oliver Stone, com Woody Harrelson, Juliette Lewis, Robert Downey Jr., Tommy Lee Jones, dentre outros, e produzido em 1994. A História é de Quentin Tarantino, o mesmo diretor de *Pulp fiction* e *Um drink no inferno*, filmes com alto grau de violência imagética.

<sup>85</sup> Depoimento dado ao documentário *América*, produzido por: SALLES, João Moreira e PEIXOTO, Nelson Brissac. *América - Telas*. Rio de Janeiro, VídeoFilme e Rede Machete, 1989.



softwares, editar, retrabalhar, transformar as imagens, e conseqüentemente, os fatos, sem deixar vestígios. Um exemplo dessa manipulação de imagens pode ser visto no filme *Mera Coincidência*, que, ao metaforizar as guerras contemporâneas, desenvolve toda uma trama, buscando desviar a atenção da opinião pública de um escândalo que envolve o presidente dos Estados Unidos durante o período da eleição e chega ao extremo de contratar um cineasta para criar uma guerra fictícia<sup>86</sup>.

Um exemplo interessante ocorreu no *Talk Show*, de Jerry Springer, há quase dois anos atrás, quando um casal foi convidado a resolver suas questões pessoais ao vivo. Durante as brigas conjugais, o apresentador, tendo o apoio do público, incita os sujeitos a tomarem uma postura. Este episódio culmina com um assassinato, ao vivo, de um dos cônjuges. Imediatamente, o programa sai do ar. Poucas emissoras e outros meios de comunicação comentaram o fato e, vinte e quatro horas depois, o programa já estava de volta, sendo que, a partir de então, estabeleceu-se como regra o uso de detector de metais para todos os participantes<sup>87</sup>.

Tanto a espetacularização quanto a estetização da violência vêm sendo bastante potencializadas nos jogos eletrônicos, em que a morte cada vez mais violenta passa a ser sinônimo, muitas vezes, de grandes vendas. Podemos citar o exemplo de três jogos: *Carmagedon*, *Doom* e *Counter-Strike*, nos quais eliminar pessoas, animais ou outros tipos de criaturas é o objetivo final. Seduzidos pelo desafio de vencer as batalhas imaginárias e aumentar os scores, os *gamers* não conseguem perceber o nível de violência existente nas imagens.

Diante do exposto, torna-se inevitável um questionamento: qual a relação que se estabelece entre a violência das telas e o comportamento agressivo de indivíduos? Estariam as imagens de violência, que são exibidas nas telas e vivenciadas nos jogos, intensificando o comportamento violento dos habitantes das grandes metrópoles, hoje? Os games violentos podem atuar como espaços que possibilitam aos *gamers*, ressignificar suas dores e angústias, atuando de forma catártica? É o que será discutido no próximo capítulo.

<sup>86</sup> Título Original: *Wag the Dog*. Tempo de Duração: 97 minutos, Ano de Lançamento (EUA): 1997, Direção: Barry Levinson, com Dustin Hoffman, Robert De Niro e Anne Heche

<sup>87</sup> Disponível na URL: <<http://www.observatoriodaimprensa.com.br/artigos/mat2005b.htm>>. Acesso em 30 mar. 2003.





## 6. Games: Espaços de catarse

Neste capítulo, os jogos serão apresentados como espaços de ressignificação que possibilitam aos *gamers* elaborar seus medos, perdas, enfim diferentes emoções, sem transpor o limite da tela.

Dentro dessa perspectiva os jogos atuam como catarse.

A palavra catarse tem origem no grego *kátharsis* e significa purgação, purificação, limpeza, um efeito que provoca a conscientização de uma lembrança fortemente emocional e/ou traumatizante, até então, reprimida<sup>88</sup>.

O conceito de Catarse foi atribuído originalmente a Aristóteles que

[...] argumentava que algumas emoções podiam ser liberadas ao experimentá-las e citava as tragédias clássicas do teatro grego como exemplos de purgação do temor e pesar. [...] A hipótese da catarse se estendeu para incluir a liberação emocional supostamente obtida não só por observação dos dramas, mas também por recordar e reviver eventos passados através da expressão das emoções e de diversas ações (SÍLBERMAN E LIRA, 2000, p. 200-2001).

Na Grécia antiga, o termo era compreendido como o despertar de *eleos* (piedade) e *phobos* (temor) pela ação representativa (a tragédia); um processo de identificação, que acarretaria numa economia de afetos, num estado de purificação do ser (calma). Desenvolveu-se como método no período de 1880/1895 quando a terapia psicanalítica utilizava a hipnose no processo de tratamento (SANTOS, 2003, p. 12).

Na perspectiva de Laplanche e Pontalis, trata-se de um método de psicoterapia em que o efeito visado é a purgação (*catharsis*), uma descarga adequada dos afetos patogênicos, ligados a acontecimentos traumáticos; uma *ab-reação*, ou seja, uma descarga emocional, uma liberação desse afeto que faz sintoma (satisfações substitutivas) no sujeito (1992, p. 60).

Esta reminiscência pode ser elaborada de diferentes formas, isto é, através de um processo de análise no qual o sujeito ressignifica a emoção pela fala, pelo choro, pela representação da situação vivida anteriormente ou por meio dos elementos midiáticos. Estes espaços se constituem em *locus* de atualização de sentimentos que

<sup>88</sup> DICIONÁRIO Aurélio - Século XXI, versão 3.0, dezembro de 1999, em cd-rom. São Paulo: Nova Fronteira



nem sempre podem ser vivenciados no contexto social, o qual estabelece limites que inibem determinadas manifestações. Ao se defrontar com situações de conflito, de perda, de dor, de violência, o indivíduo pode repetir, recordar e elaborar as suas emoções, processos fundamentais, segundo a psicanálise, para significar os afetos (FREUD, 1976, p. 168).

Portanto, a interação com cenas e imagens promotoras de tais sentimentos não resulta, necessariamente, na repetição mecânica destes afetos no cenário social, mas na ressignificação destas emoções em um espaço previamente definido, sem atingir os semelhantes.

No que se refere aos comportamentos violentos e agressivos que cotidianamente são veiculados pela mídia, a teoria da catarse na área de comunicação argumenta que a violência na mídia cumpre uma função social: satisfazer e canalizar instintos violentos reprimidos, de modo que não transcendam de cada indivíduo e não perturbem a boa marcha social. Logo, o efeito terapêutico consiste em que, graças à contemplação de cenas violentas na mídia, o indivíduo pode desenvolver suas fantasias pessoais, canalizando toda a carga de instintos agressivos, reduzindo, assim, qualquer dose de violência na vida real (SÍLBERMAN; LIRA, 2000, p. 210). Por conseguinte, as mídias se convertem em agentes canalizadores de comportamentos violentos e agressivos.

Nesta perspectiva, os jogos eletrônicos, independente dos seus conteúdos, se constituem em espaços de catarse, nos quais os sujeitos podem ressignificar seus diferentes medos, anseios, desejos, sentimentos agressivos ou não, visto que

nos jogos temos a oportunidade de representar nossa relação básica com o mundo: nosso desejo de superar as adversidades, de sobreviver as derrotas inevitáveis, de dar forma a nosso entorno, de dominar a complexidade e de fazer com que as nossas vidas se encaixem como quebra-cabeças (MURRAY, 1999, p. 156).

Essa experiência pode ser vivenciada em jogos *on line*, como os MOOS e MUDS, nos quais os participantes podem construir diferentes personagens e narrativas, atuando no mundo virtual, exercendo o poder da palavra por meio do teclado, dando um novo significado a situações do cotidiano.



A diferença entre os MUDS e os MOOS está em que, no primeiro, o participante constrói o mundo virtual utilizando a escrita e, no segundo é uma linguagem orientada ao objeto, por isso, se torna mais habilitado, adaptável para a WEB.

Os MUDS – Masmorras para Multiutilizadores - são originários dos jogos de desempenho de papéis cara a cara, como o Dungeons and Dragons, que surgiram no início dos anos setenta, marcando um lugar singular na cultura dos games. Este jogo conta à história de um senhor que era dono das masmorras e criava mundos nos quais os jogadores poderiam adotar identidades fictícias e interpretar aventuras complexas. Com regras bem definidas, que incluem magias, labirintos povoados de monstros, elfos, personagens que permeiam os livros de Tolkien, o game atraía e fascinava os jogadores que tinham as suas vidas definidas mediante o lançamento de dados. Com a emergência da cultura do computador,

O termo “masmorra” permaneceu na cultura da alta tecnologia para designar um lugar virtual. Assim, quando eram criados espaços virtuais que muitos utilizadores de computadores podiam partilhar e onde podiam colaborar uns com os outros, tais espaços eram incluídos na categoria de “Multi-User Dungeons” (Masmorras para Multiutilizadores) ou MUDs, um novo tipo de realidade virtual social (TURKLE, 1997, p. 266)

Assim, esses jogos caracterizam comunidades virtuais nas quais os internautas representam diferentes papéis, que trafegavam do real para o imaginário, atuando, muitas vezes, como espaços de ressignificação e aprendizagem para os seus usuários, como aponta Turkle:

A um dado nível, o computador é uma ferramenta. Ajuda-nos a escrever, a gerir as nossas contas bancárias e a comunicar com outras pessoas. Mas, para, além disso, o computador oferece-nos tanto novos modelos da mente como um novo meio no qual podemos projetar as nossas idéias e fantasias. Nestes últimos tempos, o computador tornou-se algo mais do que um misto de ferramenta e espelho: temos agora a possibilidade de passar para o outro lado do espelho. Estamos a aprender a viver em mundos virtuais. Por vezes, é sozinhos que navegamos em oceanos virtuais, desvendamos mistérios virtuais e projetamos arranha-céus virtuais. Porém, cada vez mais, quando atravessamos o espelho, deparam-se-nos outras pessoas (TURKLE, 1997, p.11-12).

Enfrentar o desafio, nos jogos eletrônicos, de matar o adversário para sobreviver e ganhar a partida, ao utilizar carro, bombas, armas de fogo, não implica em uma transposição destes comportamentos para a vida real, mas, por meio das imagens ficcionais e reais, o sujeito elabora



suas perdas, materializa seus desejos, compartilha a vida animal, muda de tamanho, liberta-se da gravidade, fica invisível e, assim, comanda o universo por meio de sua onipotência. Dessa forma, ela [ele] realiza todos os seus desejos e as suas necessidades (PACHECO, 1998, p. 34).

E, para Murray,

quanto mais construtivo for o ambiente da história, mais oportunidades oferecerão para ser algo mais que a repetição de padrões destrutivos. O objetivo dos ambientes maduros de ficção não é de excluir o material antisocial, senão incluí-lo de modo que o usuário possa enfrentar a ele, dando-lhe forma e trabalho (1999, p.184).

Logo, a reprodução de comportamentos violentos não passa pela imitação mecânica destes modelos, muitas vezes, alheio ao desejo dos sujeitos. Perceber a violência dentro dessa lógica implica em compreender a aprendizagem social na perspectiva skinneriana, como se a conduta pudesse ser adquirida a partir de referenciais impostos de fora para dentro, sem considerar a subjetividade dos sujeitos e as causas estruturais, deliquenciais ou de resistência que promovem o aumento da violência.

Considerando que a violência pode se constituir em uma forma de dizer, em uma linguagem, os grupos tendem a se identificar com os seus iguais, seus pares, e podem repetir comportamentos semelhantes, ecoando, assim, as suas diferentes insatisfações. Rocha sinaliza para a possibilidade de a linguagem da violência se tornar um dialeto, transformando-se

em algo que só os que a praticam de fato conhecem e entendem, e, mais ainda, algo que lhes oferece uma marca de “distinção”. O que me parece surpreendente, voltando ao exemplo da criminalidade organizada, é a capacidade deste padrão sociolinguístico, mesmo sendo hermético, fechado, impermeável, se espalhar para além de seus “muros”, de seu campo de domínio estrito, tornando-se, talvez como um significante puro, um padrão a ser adotado pelos membros de outras “tribos”, por soldados de outros combates (1997, p. 261).

Os jovens criam diferentes dialetos que se configuram em senhas de acesso ao grupo, estabelecendo rituais para entrada e manutenção nas galeras. Os trotes aplicados aos calouros das universidades se constituem em um exemplo corriqueiro desses rituais que normalmente envolvem os indivíduos de classe média e alta. Dentro desta perspectiva, a realização de atos de violência por estes sujeitos pode ser compreendida como o prazer de ser visto e aceito, de fazer parte de uma tribo, de ser respeitado. A linha que separa a delinquência para a simples necessidade de ser aceito em um grupo se delinea de forma tênue.



Para Minayo, a delinqüência não se constitui necessariamente uma patologia e se alimenta “das desigualdades sociais, da alienação dos indivíduos, da desvalorização das normas e valores morais, do culto à força e ao machismo, do desejo de lucro fácil e da perda das referências culturais” (1990, p. 290). Todavia, os comportamentos violentos provocados pelos jovens que se enquadram no perfil acima trazem à tona a questão da delinqüência gerada por problemas familiares. Sujeitos que adotam comportamentos denominados delinqüentes por ausência da lei, da função paterna ou por uma imensa necessidade de chamar a atenção das figuras parentais.

Esta lei ou contrato diz respeito ao direito que todo sujeito tem de ocupar um lugar irreversível na cadeia das gerações e uma posição em face das diferenças dos sexos, conforme o sistema de regras que ordena seu meio sócio-cultural. O que equivale a dizer que, a todo sujeito, é assegurado o direito a uma identidade compatível com o investimento erótico de sua vida e de sua história e com o investimento do próprio sistema de regras. Esta identidade é que garante a transmissão desse direito às gerações futuras e a obediência a suas leis no tempo presente, condições necessárias à sobrevivência do sujeito e do grupo social (COSTA, 1984, p. 103).

Pereira (1997, p. 141) registra a existência de uma crise familiar que não se manifesta somente à classe alta e média, mas, principalmente, à de menor poder aquisitivo, atingida pelo somatório de injurias sociais. Questões como a efemeridade das uniões maritais e dos parceiros sexuais, bem como a necessidade emergente das mulheres de assumirem cada vez mais a responsabilidade pelo sustento físico e emocional da família, implicando, muitas vezes, na ausência da figura paterna ou de seu substituto — que deveria instaurar a lei, o limite, a censura —, tem resultado em situação de total permissividade que repercute nas diferentes instâncias sociais, expondo sujeitos aos riscos da delinqüência e da estruturação de personalidades psicopatas.

Lucas, realizou uma pesquisa que aponta como causas da violência na adolescência os seguintes aspectos:



- a) Violência que emana do ambiente doméstico quando as famílias são forçadas a viver na miséria como resultado de alterações demográficas em grande escala, migração ou discriminação étnica e racial.
- b) Existência de más condições para a criação dos filhos, quando as crianças são repetidamente expostas à violência doméstica, quando os próprios filhos são vítimas de abuso e quando as crianças não têm supervisão dia após dia.
- c) A violência também pode infiltrar-se nas escolas, quando a comunidade se desintegra, quando a reestruturação deixa um vácuo em seu rastro, quando as crianças carecem de modelos pró-sociais para tomar como exemplo, em função do longo tempo de desemprego e da pouca perspectiva de um futuro estável e produtivo. (1999, p. 28).

Assis e Souza (1999, p. 140), em uma pesquisa feita com jovens infratores e não-infratores, concluíram que uma relação familiar conflituosa pode promover o envolvimento dos adolescentes com drogas, o que pode estimular a entrada no mundo infracional. Estes sujeitos aprendem, desde cedo — primeiro por imitação e depois por assimilação e acomodação —, a linguagem que permeia as suas relações familiares, a linguagem da violência. Arrisco a dizer que aqui a imitação é concebida na perspectiva de Vygotsky (1994) que se diferencia de Skinner (1998) na medida em que não se constitui em uma mera cópia da realidade, de um modelo, mas na reconstrução individual daquilo que é observado no coletivo.

Contudo, não podemos deixar de ressaltar a banalização e naturalização da violência em suportes digitais que, segundo Smith, ensinam que a

violência é engraçada, é divertida, é fonte de sucesso, é a primeira escolha do herói, é indolor, é sem culpa, é recompensadora. [...] Se você olhar as crianças pequenas assistindo ao seu primeiro desenho, verá que elas literalmente aprendem quando rir. Rir não é uma resposta natural à violência. Mas elas aprendem, porque as outras crianças em volta delas riem. Porque há uma seqüência de riso, porque há música que lhes diz quando rir (apud PROVENZO 2001, p.172).

Portanto, a crítica que se faz aos conteúdos violentos das imagens da TV e/ou videogames se relaciona com a possibilidade de tornar o espectador e/ou *gamer* indiferente às situações nas quais os indivíduos são vítimas de atos violentos, bem como a simplificação da resolução de conflitos mediante a agressão física.

Os jogos eletrônicos, com suas diferentes possibilidades de imersão, permitem aos usuários vivenciar situações que não podem ser concretizadas no seu cotidiano, exigindo tomada de decisão, planejamento, desenvolvimento de estratégias e



antecipações que vão além do aspecto cognitivo. É possível elaborar perdas, medos e outras emoções e sentimentos sem correr riscos.

A interação com os diferentes conteúdos destes dispositivos e em especial, os relacionados com a violência, não resultam em comportamentos agressivos com outros sujeitos, mas propiciam a elaboração dos aspectos subjetivos de cada indivíduo, na medida em que os jogos se constituem em espaços de cartase, nos quais a violência é uma linguagem, uma forma de dizer o não dito.

Estes espaços podem se constituir também em comunidades de aprendizagem onde é possível intercambiar diferentes saberes.

Portanto, a aprendizagem que é construída em interação com os games não se constitui em uma mera cópia mecânica das situações vivenciadas, mas na ressignificação que os jogadores fazem das imagens e ações presentes nos conteúdos dos jogos eletrônicos, mediante os seus modelos de aprendizagem construídos ao longo da sua estruturação como sujeito.

No capítulo seguinte, serão apresentados os jogos Counter Strike, Carmageddon, Quake e Chrono Cross, sendo que os três primeiros são classificados pela mídia, pelos pais e especialistas como violentos. Jogos que permearam o discurso dos entrevistados, que banalizam e estetizam a violência apresentando imagens que se aproximam cada vez mais do real, porém não podem ser responsabilizadas em uma relação de causa e efeito pelo sintoma da violência nos jovens.





## 7. Imersos no Universo das Lans Houses

O objetivo desse capítulo é descrever os jogos que foram referenciados pelos entrevistados, pelas cenas violentas, nível de realismo das imagens e pelas potencialidades interativas.

As Lans Houses hoje se constituem em redutos de encontro dos *gamers* que buscam viver as emoções provocadas pelos jogos em rede. Para compreender o fascínio dos jogos eletrônicos e os espaços nos quais trocam e intercambiam saberes é necessário explorá-lo.



Imersos em uma sala repleta de computadores conectados em uma rede interna (Intranet), com pouca luminosidade, em um ambiente onde a penumbra predomina, uma vez que as luzes comprometem a nitidez das imagens que aparecem na tela e a jogabilidade, estão vários *gamers*. Este é o misterioso mundo das Lan Houses, onde é possível encontrar sujeitos hipnotizados pela tela, na qual acompanham atentamente o movimento dos seus avatares e inimigos, os quais podem oscilar de terroristas a policiais. Um mundo permeado por palavrões, palavras de ordem ou mensagens rápidas, direcionadas para os seus possíveis adversários, inimigos ou pares. Mas esse barulho não compromete a concentração dos jogadores, que, continuamente, entram e saem da sala – *gamers*, que freqüentemente desejam ficar, mas são barrados por um pai que chega e os retira do ambiente, pelo dinheiro que acabou, ou por outro impedimento que os leva a abandonar o universo da Lan.



Alguns desses *gamers* são crianças (com dez anos de idade ou menos), que, supostamente, não deveriam estar ali, já que existem, afixadas em todas as Lans, regras que dizem a idade mínima do jogador: treze anos; além de permanecer no recinto adolescentes, usando fardas escolares (outra regra constantemente quebrada). Outros são adultos que, depois de uma jornada de trabalho, invadem as Lans para relaxar do stress diário, ou ainda estudantes universitários que “filam” aulas ou utilizam suas horas de lazer para imergir nesse labirinto de armas, mapas e muito, muito sangue.

Mas este sangue não é, muitas vezes, conectado à violência pelos próprios *gamers*, que consideram o CS [Counter Strike] menos violento que o nosso cotidiano. As Lans de Salvador têm normalmente instalados dois jogos, o CS e o Battle Field - 1942, mas o preferido é o primeiro. Quando inquiridos sobre os motivos da preferência, os *gamers* respondem que: “as cenas são reais, é como se estivéssemos vivendo as batalhas”.

Os jogadores, possíveis viciados<sup>89</sup>, podem jogar de uma até seis horas diárias e, ou saem com a sensação de que ainda não chegaram no limite, ou jogam até enjoar. O prazer do jogo é poder matar alguém de verdade, isto é, uma pessoa que encontra-se geograficamente próximo, dentro do universo ficcional de um jogo cujas imagens e sons são realistas, como apontam algumas outras falas dos entrevistados: “o bom é o nível de realidade do jogo; existem ainda os cenários que são reais, como o CS\_Rio.”

Esses espaços também acabam funcionando como *locus* de sociabilidade. Na verdade, jogar CS é entrar na tribo das Lans: “eu jogo aqui por que conheço todo mundo que joga. Outro dia eu fui na Lan X<sup>90</sup>, mas não gostei, porque não conhecia ninguém. Eu escolho uma Lan porque conheço todo mundo” diz Edi Macedo, nickname de um jogador que, no período de 09/09/02 a 12/11/02, jogou duzentas e uma horas. Percebe-se, nesse discurso, uma necessidade de fazer parte de um grupo, de se identificar com os seus pares. Edi foi convidado pelos “amigos” da Lan para formar uma Clan que, para os gamemaníacos, significa grupo de jogadores que se encontra para jogar em rede na casa de algum membro ou na Lan que freqüentam.

<sup>89</sup> No vocabulário dos jogadores viciado não é um adjetivo negativo; pelo contrário, significa aquele cara que é fera no CS.

<sup>90</sup> Como combinado com os donos das Lan Houses onde as entrevistas foram realizadas, seus nomes não são citados.



Para ser convidado a fazer parte desta irmandade, é necessário saber bem os objetivos dos cenários, jogar em time, pois a sintonia e coesão da equipe são fundamentais para ganhar o jogo, além disso, é preciso conhecer bem os comandos e ter agilidade no teclado, visto que as ações ocorrem através do mouse e da combinação de teclas.

Como, no jogo, é necessário ter dois grupos, terroristas (terrors) ou contra-terroristas (CTs), os membros da Clan se organizam e treinam para disputar entre eles, fechando grupos para jogar em um determinado mapa ou cenário cujas disputas maiores se dão nas competições.

Como toda tribo, as Clans estabelecem aspectos éticos para a continuidade do jogador no grupo, a exemplo do respeito às regras (trapaças não são permitidas), de suas etiquetas, já que um deslize pode condenar todo o grupo de jogadores. O descumprimento dessas normas pode levar à expulsão do jogador.

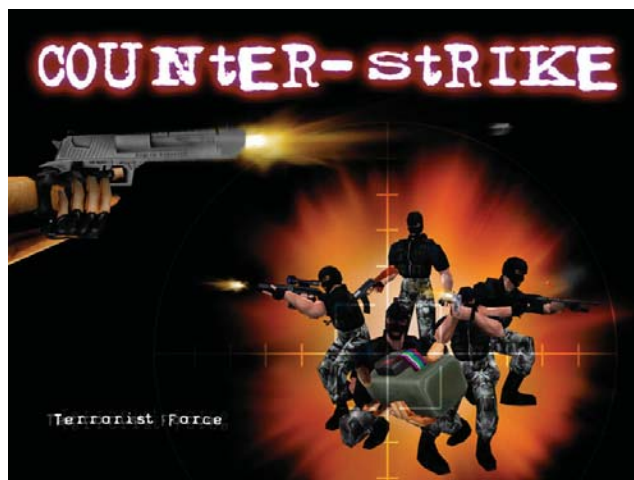
Para os avessos ao universo dos games ou mesmo para aqueles que desconhecem esse mundo, pode soar uma novidade o rigor que é estabelecido pelos grupos. Todavia, sabe-se que, em qualquer comunidade, existem regras para se manter uma certa estabilidade. E, neste caso, não seria diferente. Para Turkle,

Podemos postular tudo, mas, uma vez definidas as regras do sistema, elas têm de ser escrupulosamente seguidas. São essas as regras para se criarem “mundos governados por regras”. São conhecidas de todos os programadores e, presentemente, estão a ser transmitidas como conhecimento cultural a uma geração de crianças (1987, p.72).

Portanto, o mundo dos games envolve sempre regras pré-definidas pelos criadores, internalizadas pelos *gamers* em suas diferentes clans.



## 7.1. Counter Strike (CS)<sup>91</sup>



O Counter Strike (CS) é uma modificação (Mod)<sup>92</sup> do jogo Half-Life (HL), criado por Minh Le e Jess Cliffe, e é considerado pelos *gamers* como excelente, tendo recebido mais de dez prêmios concedidos por revistas e sites especializados, no período de 1999 a 2000. Baseado num programa de simulação de batalhas utilizado para o treinamento do exército americano, o game já foi baixado da Internet mais de dois milhões de vezes, desde do seu lançamento em junho de 1999. Dentro da classificação de jogos eletrônicos, está na categoria combate (FRAGOSO, 1996).

Este fenômeno pode ser explicado pelo fato desse jogo não exigir muitos pré-requisitos dos hardwares<sup>93</sup> e devido ao nível de interatividade oferecido pelo mesmo, proporciona uma experiência coletiva até então inédita, superando inclusive o Quake que foi um dos primeiros jogos multiplayer.

A diferença básica entre os dois jogos é que o primeiro apresenta uma abordagem mais realista, uma vez que o desafio não consiste apenas em matar o adversário, mas em salvar reféns que têm a sua vida em jogo. Pode-se acrescentar a possibilidade de criação de novos mapas, cenários e histórias pelos próprios *gamers*, prática iniciada com o Quake.

<sup>91</sup> A descrição dos jogos foi construída a partir dos depoimentos dos entrevistados, da interação da pesquisadora com os jogos, dos manuais que acompanham estes suportes, das revistas e sites especializados.

INFO TEEN. São Paulo: Editora Abril, Dezembro/2002, 66 p.

Sites consultados: <[www.cs\\_news.com.br](http://www.cs_news.com.br)> e <[www.counter-strike.net](http://www.counter-strike.net)>. Acesso em dez. 2002.

<sup>92</sup> Vem do termo *modification*: são modificações feitas pelos fãs que criam cenários e modalidades baseados na tecnologia de um jogo.

<sup>93</sup> O jogo funciona com 32 de RAM e sem placa de vídeo aceleradora, mas com certas limitações.



Assim nasceu o CS. Os seus criadores eram fanáticos pelo HL e resolveram criar um Mod orientado para um combate coletivo, dividindo os jogadores em dois grupos: Terrors e CTs. Como é uma prática dos criadores de games lançar a primeira versão na Internet para ver o que acontece, em junho de 1999, o CS estava disponível em um site, em que os usuários começaram a jogar e a criar diferentes mapas.

O sucesso foi tão grande que a Valve Software, empresa responsável pela produção do HL, contratou o grupo de *gamers* que constituíam a CS Team e passou a distribuir o CS com o HL. Essa equipe trabalhou na nova versão solo do CS, a Condition Zero<sup>94</sup>, que foi lançada em 2003, na modalidade single player. Finalmente, em novembro de 2000, sai a versão final 1.0 do CS, disponível na Internet e nas lojas especializadas. Mas a criação dos mapas não pára e, em abril de 2001, Roger Mataleone e Joca Crocodilo criam o CS\_Rio e o DE\_Sampa.

O primeiro tem o cenário de uma típica favela do Rio de Janeiro, onde, dentre outras coisas, pode se ver o Cristo Redentor e ouvir o samba de Bezerra da Silva em um boteco, visualizando ainda um outdoor das organizações Tabajara<sup>95</sup>. No DE\_Sampa, o combate acontece nas ruas e nos labirintos da estação de metrô Anhagabau, em São Paulo. Aqui é possível ver a Catedral da Sé e se defrontar com uma foto de Sócrates<sup>96</sup>. É interessante notar que, em todos os mapas, existem referências a ícones considerados cartões-postais das diferentes cidades escolhidas pelos criadores dos mapas.

O DE\_Dust é um dos mapas mais populares, possui muitas áreas abertas e é ambientado no deserto, possibilitando maior liberdade de ação para os jogadores.

O jogo, a depender do mapa, tem os seguintes objetivos: resgate de reféns, desarmamento de bombas, fuga de terroristas e assassinatos<sup>97</sup>.

A criação dos mapas, de skins (peles) e armas não é algo novo. Como já dito anteriormente, essa possibilidade de modificar o ambiente do jogo começou com o Quake, quando a ID Software, produtora do jogo, oferecia ferramentas para a criação.

<sup>94</sup> Disponível na URL: <<http://www.cs-conditionzero.com>>. Acesso em 20 dez. 2002.

<sup>95</sup> Referência ao Programa Casseta e Planeta exibido pela Globo.

<sup>96</sup> Ex-jogador de futebol da seleção brasileira.

<sup>97</sup> Existem códigos para indicar a modalidade a ser jogada em cada mapa. Ao todo são quatro modalidades. Os mapas que iniciam com a sigla CS indicam uma batalha de modalidade *resgate de reféns* e os DE trazem modalidade de *desarmar bombas*, os ES indicam *fuga de terroristas* e os AS *assassinatos*.



Esta idéia vem sendo hoje desenvolvida por quase todos os jogos em primeira pessoa<sup>98</sup>, com o objetivo de estimular a criatividade dos usuários. No caso do CS, o jogador pode criar seus mapas com editores gráficos disponibilizados na Internet, a exemplo do WorldCraft<sup>99</sup>, desenvolvido pela Valve para tornar possível a criação das paredes dos cenários.

Contudo, parece que esta ação não é tão simples. Os sujeitos da pesquisa<sup>100</sup> verbalizam o desejo de criar os seus próprios mapas, principalmente quando saem das Lans, após horas de jogo; imaginam mapas dos seus bairros, ruas, escolas etc., mas são imobilizados pela dificuldade em realizar tal objetivo que exige tempo e conhecimento de softwares gráficos e de modelagem 3D, preferindo, muitas vezes, jogar com os mapas já existentes ou baixar da Internet alternativas<sup>101</sup>.

## 7.2. Nem Heróis nem Bandidos, apenas Terrors e CTs

Os *gamers* de CS podem escolher de que lado querem jogar, o que não significa representar apenas um papel. Os jogadores podem, em uma partida de cinco minutos, ser um CT – contra-terrorista, tendo como missão salvar as vidas dos civis, desarmar bombas, tudo isso jogando de forma cautelosa e, em outro momento, se tornar um Terror – terrorista - e jogar na defensiva, tendo como preocupação básica matar os seus adversários ou, simplesmente, as vítimas protegidas pelos CTs.

Com a mediação da Internet, é possível escolher uma variedade de skins e armas, indo além dos modelos oferecidos pelo jogo. Aqueles que momentaneamente resolvem ser CTs, escolhem os uniformes das unidades de elite, aproximando-se do real. As armas

<sup>98</sup> O estilo de jogos em primeira pessoa foi uma perspectiva revolucionária na história dos games e foi iniciado pela ID, em maio de 1992, com o lançamento de Wolfenstein 3-D, surgindo, posteriormente, jogos como: Doom (1993), Quake (1996), Half Life, Half-Life e Thief – The Dark Project (1998), Unreal Tournament (1999), e No One Lives Forever e Project IGI: I'm Going In. e Country Strike (2000), dentre outros.

<sup>99</sup> Disponível na URL: <<http://www.inforexame.com.br/aberto/download/2983.shl>>. Acesso em 20 mar. 2002.

<sup>100</sup> Maior detalhamento sobre o trabalho de campo e o discurso dos sujeitos da pesquisa encontra-se no capítulo Caminhos metodológicos.

<sup>101</sup> Foram consultadas as seguintes URLs: <<http://www.cs-news.com.br>>, <<http://mataleone.counter-strike.com.br>>, <<http://www.monkey.com.br>>, <<http://www.playnetgame.com.br>>, <<http://www.counter-strike.net>>, <<http://www.planethalflife.com/cs>> e <<http://www.sierrastudios.com/games/half-life>>. Acesso em 20 fev. 2002.





variam de uma simples faca de combate a uma metralhadora do tipo M249 Paramilitary<sup>102</sup>. Quase todas as armas já utilizadas pelos exércitos, policiais de elite e traficantes trafegam no CS e os jogadores precisam conhecer a funcionalidade de cada uma dessas armas para utilizarem-nas no momento preciso. É exatamente essa proximidade com o real que atrai os *gamers* para o jogo.

### 7.3. Entrando no Jogo

Para mergulhar no universo do CS, o *gamer* tem duas opções. A primeira é comprar o jogo Half Life Generation em Cd-Rom, que custa em torno de R\$ 89,00 (oitenta e nove reais), ou simplesmente, baixar da web o arquivo<sup>103</sup> e instalar no seu computador, que deve ter como configuração mínima o gerenciador Windows 98 (ME) ou Windows NT 4.0, ser Pentium 133 com 24 MB RAM, placa de vídeo SVGA, High Color (16-bit), 2x CD-ROM drive, placa de som compatível com o Windows, mouse, teclado, para alcançar os objetivos propostos. Para os *newbie*, os jogadores iniciantes, uma boa alternativa é jogar com os *boots*, programas de inteligência artificial que atuam como adversários. Desta forma, é possível aprender um pouco sobre o game, seus mapas e estratégias para, finalmente, entrar na comunidade CS. Os mais corajosos imergem direto nas Lan Houses, pagando por hora uma taxa que varia entre R\$ 3,00 a R\$ 5,00, ou nos servidores disponíveis na Internet que oferecem diferenciados grupos de jogadores.

Feito isso, o jogador escolhe o cenário que quer jogar, escolhe a sua skin, a sua posição, que pode ser a de *camper* (jogador que escolhe um lugar privilegiado e fica na espreita, fazendo emboscadas para os adversários), ou de sniper (*gamer* que utiliza armas de longo alcance e alta precisão) e começa o jogo com 800 créditos para comprar armas e equipamentos. O aumento desses créditos está atrelado à vitória da equipe e à eliminação dos opositores. A diminuição se vincula à morte de um companheiro ou

<sup>102</sup> Outras armas utilizadas: pistola H & K USP.45 (arma padrão dos CTs), rifle de assalto do tipo AK-47 (exclusiva dos TS) e Colt M4A1, rifle de precisão Arctic Warfare Magnum (AWM/P).

<sup>103</sup> Disponível na URL: <[www.inforexame.com.br/aberto/download/1356.shl](http://www.inforexame.com.br/aberto/download/1356.shl)>. O arquivo referenciado tem 1 MB.





de um refém. Tudo isso pode acontecer em apenas cinco minutos, a depender do servidor que está rodando o jogo. O tempo da jogada também é definido pelo cumprimento dos objetivos. Durante as partidas, é possível trocar de arma, comprar equipamento, fortalecendo a sua munição. O sistema de comunicação entre os *gamers* é outro diferencial no CS. É possível enviar mensagens de texto, comandos de voz pré-gravados ou conversar por meio de microfones instalados nos PCs (ou fones de ouvido com o microfone).

O jogador que morre antes que o lance acabe tem que ficar aguardando o início de uma outra rodada. Nesse ínterim, ele pode aproveitar para explorar os mapas e conhecer um pouco mais do CS. É possível ainda aprender os macetes e os *tweak* (truques para conseguir “agir mais rápido” num jogo) com *gamers* mais experientes.

Enfim, podemos dizer que o grupo de sujeitos que interage e vive cotidianamente nesse espaço está construindo uma comunidade de aprendizagem.

Para Rheingold (1997, p. 18), essas comunidades se constituem em agregações sociais formadas por interlocutores invisíveis, que surgem na Internet e podem ter interesses que vão do conhecimento científico ao conhecimento espontâneo e passam pelo entretenimento. Utilizam esses espaços para trocas intelectuais, sociais, afetivas e culturais, permitindo aflorar os seus sentimentos, estabelecendo teias de relacionamentos, mediadas pelos computadores, conectados a uma linha telefônica e a um modem.

Ainda segundo o autor, nas comunidades virtuais, as pessoas fazem quase tudo o que vivenciam na vida real. A diferença é que, nelas, deixamos para trás os corpos.

Estes ambientes, surgidos na década de setenta, são hoje potencializados pela Internet, caracterizando uma nova forma de viver que, no dizer de Turkle, seria a vida na tela.

A emergência destas comunidades pode configurar o que Lèvy (1994) denomina de uma inteligência coletiva. Esta se constrói no ambiente de rede, mediante uma necessidade pontual dos seres humanos, que intercambiam os saberes, trocam e constroem novos conhecimentos e estabelecem assim um laço virtual que auxilia os



seus membros no aprendizado do que querem conhecer. Ainda para este autor, esta inteligência não prescinde da inteligência pessoal, do esforço individual e do tempo necessário para aprender, pesquisar, avaliar e se integrar a diversas comunidades, sejam elas virtuais ou não. Para tranquilizar os apocalípticos, Lèvy pontua que a rede jamais pensará por nós.

Esses ambientes ou comunidades de aprendizagem podem, hoje, ser mediados pela comunicação assíncrona ou síncrona e, conseqüentemente, com níveis diferenciados de interatividade. Um exemplo interessante de comunidade virtual é promovido por softwares como o KaAZa ou o lmesh, que, ao conectarem mais de cinco milhões de usuários<sup>104</sup>, permitem que estes possam compartilhar músicas, vídeos, jogos, imagens, programas, em torno de comunidades de interesse, além de possibilitar troca de contatos, através de mensagens instantâneas e chats.

É importante ressaltar que o processo de construção do conhecimento, do coletivo para o individual não se constitui em uma abordagem nova, que emerge a partir da mediação das mídias telemáticas. Trata-se de uma perspectiva que vem sendo discutida desde a década de vinte, pela escola soviética<sup>105</sup> (Luria, Leontiev), especialmente por Vygotsky (1994). Para este teórico, o desenvolvimento e a aprendizagem ocorrem num processo de internalização que se dá no decorrer das interações sociais, intermediadas por instrumentos e signos, elementos mediadores, os quais atuam no nível inter e intrapsíquico respectivamente, possibilitando a transfiguração de funções psicológicas elementares em superiores.

Os saberes, informações e conhecimentos são socializados no coletivo (nível intersíquico) e, o indivíduo pode dá significado a estas construções coletivas, internalizando novos saberes (nível intrapsíquico).

---

<sup>104</sup> O KaZaA é um dos serviços mais populares de compartilhamento de arquivos digitais na Web que, diariamente, conecta uma média de seis milhões de usuários em todo o mundo.

Hoje, a média de usuários on line que encontramos ao nos conectar está na média de dois a três milhões de usuários.

Criadores do KaZaA apostam em novo serviço, disponível na URL: <<http://www.infodesktop.com/infonews/net/noticia/2410>>. Acesso em 12/10/2003

<sup>105</sup> Expressão utilizada para referi-se aos teóricos Vygotsky, Luria e Leontiev, responsáveis pela sistematização da Psicologia sócio-cultural.



Creio que esta deve ser a uma das concepções que trafega nas comunidades de aprendizagem e, em especial, nas existentes na Internet e Lans Houses, construídas mediante interesses comuns dos sujeitos que interagem neste locus de aprendizagem. Todavia, essas possibilidades só podem ser pensadas a partir da premissa da interatividade, propiciadora de participação criativa dos usuários nos sistemas, assim como a troca entre os jogadores.



## 7.4. Carmageddon<sup>106</sup>



Este jogo que foi desenvolvido pela SCI/Interplay e distribuído no Brasil pela MPO Multimídia, causou muita polêmica nos anos noventa pelo nível de violência apresentado nas imagens, sendo proibido em diversos países e inclusive no Brasil. Apesar das restrições, o jogo pode ser comprado em camelôs e sites da Internet.

A idéia de um jogo em que o objetivo é matar pedestres da forma mais brutal possível, realmente não agradou a pacifistas e legisladores, que enxergam nele motivação para seus filhos se tornarem marginais.

Embora possa ser classificado como um jogo de corrida (FRAGOSO, 1996), não há marcadores de posição na competição e o único objetivo é atropelar pessoas e animais, provocando colisões nos carros adversários, para agregar pontos. A pista não impõe um traçado, o jogador pode explorá-la e descobrir atalhos até por cima de prédios. Além dos pontos, a premiação vem em forma de sangue e partes de corpos humanos espalhados pelo chão. Tal exagero na violência das imagens tem uma explicação: os produtores investiram na idéia de que as pessoas, principalmente as que vivem nas grandes cidades, têm um instinto de violência contido ao dirigir.

<sup>106</sup> Foram consultados as seguintes fontes:

URL: <<http://an.uol.com.br/1999/mar/13/0inf.htm>>. Acesso em 3 mar. 2002.

GEEK – tecnologia, informática e comportamento. Digerati Editorial: São Paulo, no. 12, ano 3, julho, 2002, 65 p.

GEEK – tecnologia, informática e comportamento. Digerati Editorial: São Paulo, no. 13, ano 3, agosto, 2002, 65 p.

SUPERGAMES. Editora Scala: São Paulo, ano 1, julho, 2002, 34 p.

SUPER INTERESSANTE. São Paulo: Editora Abril, junho. 1999, 98 p.



Ao entrar no universo do game, o jogador pode escolher entre dois avatares, um indivíduo mal encarado ou uma garota, aparentemente frágil.

Todas os atropelamentos, batidas em carros adversários e irregularidades cometidas valem dinheiro e tempo, mas, ao ser colidido por outro carro, o *gamer* perde tempo de jogo e dinheiro, pois é necessário o concerto dos danos para o bom desempenho do carro.

O game serve como uma válvula de escape do nervosismo oriundo do trânsito. No entanto, isso gerou, também, milhares de protestos sob o argumento de que o jogo instiga a violência no trânsito e teve restrições de venda. Apesar de toda a discussão acerca de sua influência na realidade, Carmageddon conseguiu inserir um novo modelo de jogos de corrida, o que lhe dá todo o mérito, segundo os gamemaníacos.

Na tentativa de fugir das críticas, foi lançado à versão Carmageddon II, batizado de Carpocalypse Now. Esta seqüência tentou amenizar um pouco mudando o perfil das vítimas, que agora são zumbis, isto é, já estão mortas.

A nova versão ganhou mais recursos, tanto no aspecto dos cenários em 3D como na estrutura das missões e perfil das máquinas utilizadas pelos usuários. Para amenizar um pouco a reação oficial, em Carmageddon II os atropelamentos perdem importância. A maior ênfase são quanto às disputas contra outros veículos.

Existem três maneiras de se ganhar uma corrida em Carpocalypse Now: dirigir mais rápido que os demais concorrentes, destruir todos os outros carros da corrida ou matar todos os zumbis. Regras? Não existem, exceto que o jogador deve completar cada missão para conseguir partir para a próxima etapa do jogo. As corridas entre as missões são oportunidades para o *gamer* fazer o que quiser. Carmageddon II é uma corrida livre.

Ao completar todas as voltas a corrida terminará e jogador receberá um tempo bônus. Os oponentes irão trapacear tanto quanto o opositor e não importa que cruza a linha final em primeiro lugar, importa quantos danos foram causados. Quanto mais carros e zumbis forem destruídos, mais pontos serão ganhos. Ou seja, o espírito original do jogo permanece, só que as vítimas agora são “aceitáveis”.



A versão dois utiliza a tecnologia 3D para os pedestres, é possível lidar com eles de formas bem mais inusitadas, como por exemplo: fazê-los girar no ar, despedaçá-los, atear fogo, cortar ao meio e toda a gama de ataques que ocorrer a imaginação do *gamer*. As vítimas reagem de forma mais real, mais auto-preservante. Dentre os animais que podem ser atropelados, além das vacas presentes na versão um, o jogador encontra elefantes, ovelhas e até pingüins. Todos supostamente obedecendo ao modelo físico real e agindo de forma propícia ao animal.

A jogabilidade melhorou muito com o novo modelo, os carros se comportam de forma diferenciada, partindo no meio, amassando por inteiro, perdendo partes específicas e tomando todo tipo de dano possível e imaginável de forma bem convincente.

O novo Carmageddon traz trinta (30) novos circuitos e quarenta (40) modelos de veículos, incluindo aí caminhões com rodas enormes, trens, colheitadeiras, cortadores de árvores e até um avião da 2ª guerra mundial.

O game traz também equipamentos para os veículos que variam entre armadura, motor e força ofensiva. O jogador poderá também consertar o carro após cada batida, mas isso tem o seu preço. Ao todo são dez (10) missões.

A configuração mínima para jogar é um processador Pentium 200 com 16 MB de RAM, CD ROM 4x, 200 MB livres no HD, SVGA com 2 MB e Windows 95/98. Pode ser jogado também com placa aceleradora 3D e com uso de joysticks com recursos de force feedback. O preço está em torno de R\$ 59,00 (cinquenta e nove reais).



## 7.5. Quake<sup>107</sup>



O Quake é um jogo de ação, lançado pela empresa ID Software em Junho de 1996, logo após o grande sucesso de Doom, produzido pela mesma empresa. Quake foi à revolução na época em termos gráficos, pois trazia recursos 3D, não existentes em nenhum outro jogo anteriormente, com grande destaque para as formas poligonais, efeitos de luz, realidade sonora e inovações na própria forma de jogar, como por exemplo: os tiros não mais se contentavam somente em vir de trás, de frente e dos lados, poderiam também vir de cima, de baixo ou de qualquer outra direção. Além disso, possuía ambientes aquáticos, onde os jogadores poderiam mergulhar, como se realmente estivessem imersos em líquidos. Na perspectiva de FRAGOSO, pode ser classificado na categoria tiro ao alvo (1996).

O Quake pode ser jogado no console do Nintendo 64, no modo single player (um jogador por vez), não possuindo nada demais em relação aos outros jogos, mas, no modo multiplayer (vários jogadores ao mesmo tempo), principalmente quando relacionado à Internet, torna-se um grande jogo, pela possibilidade de jogar em rede. Hoje, dez entre dez adeptos dos jogos “multiplayer” citam como principal vantagem a dificuldade de se prever as ações dos oponentes. O jogo fica mais difícil, mais divertido

<sup>107</sup> Foram consultados as seguintes fontes:

GEEK – tecnologia, informática e comportamento. Digerati Editorial: São Paulo, no. 12, ano 3, julho, 2002, 65 p.

GEEK – tecnologia, informática e comportamento. Digerati Editorial: São Paulo, no. 13, ano 3, agosto, 2002, 65 p.

SUPERGAMES. Editora Scala: São Paulo, ano 1, julho, 2002, 34 p.

SUPER INTERESSANTE. São Paulo: Editora Abril, junho. 1999, 98 p.





e pode ser jogado centenas de vezes, sempre com desafios diferentes. É essa a explicação do sucesso do Quake. Quando foi lançado, ele parecia perder para outros jogos semelhantes, como o Duke Nuken 3D, porém ele tinha uma vantagem poderosa: seu suporte nativo ao protocolo TCP/IP<sup>108</sup>, que facilitava enormemente a possibilidade de jogar pela Internet. Embora tenham um enredo tolo e não seja esteticamente atraente, o Quake fez, mais uma vez, história, ao massificar o uso da Internet para jogos.

A primeira versão do Quake foi um sucesso absoluto, com milhões de cópias vendidas, e pode ser facilmente encontrado ainda hoje à venda, por cerca de R\$ 20,00 (vinte reais, variando muito de um lugar para outro). Seu sucessor, o Quake II, trouxe recursos mais modernos em 1997, embora não tenha chamado a atenção, mas, mesmo assim, existem muitos servidores de Quake II na Internet atualmente. O Quake III Arena (shooter<sup>109</sup>), surgiu no final de 1999 e foi o jogo que mudou de vez a concepção de jogos em rede, dando destaque à alta tecnologia 3D, com efeitos inovadores e uma grande realidade em termos de armas e movimentação dos jogadores; é simplesmente uma arena aberta, onde você tem que atirar em tudo o que se mexe e torcer para escapar vivo. O jogo continua sendo na perspectiva de primeira pessoa dedicado exclusivamente ao confronto on-line entre jogadores. Ou seja, não existe nenhum tipo de enredo por trás do jogo (diferentemente das duas versões anteriores), não existe o bem ou o mal no final da fase.

O objetivo é atirar em qualquer coisa que se mexa, pois neste jogo é o jogador contra todos e todos contra o *gamer*. A única finalidade é sobreviver por mais tempo e abater mais adversários.

Contudo, não basta apenas acertar no adversário, mesmo depois da vítima caída no chão, o jogador pode optar por continuar atirando nele, mesmo sem implicar em acréscimo de pontos ou aquisição da arma do derrotado.

Os avatares a serem escolhidos são os mais inusitados, como por exemplo: um olho com braços que funcionam como pernas, um esqueleto, alguns aliens e uns “humanos”

---

<sup>108</sup> O Transmission Control Protocol (TCP) e o Internet Protocol (IP) são protocolos utilizados na comunicação entre computadores de uma rede Internet. Através deles transmite-se os dados para os destinos corretos.

<sup>109</sup> Game de tiro



bem esquisitos. O arsenal bélico é bastante pesado, o jogador já começa o jogo com uma metralhadora em mãos e pode encontrar lançadores de granadas, lançadores de mísseis e até uma arma que dispara laser.

Existem diversas modalidades nos jogos do Quake, as quais variam muito pelo fato de poderem ser criadas por qualquer um que tenha domínio no chamado QuakeC, uma variação da linguagem C normal, voltada para o Quake. Surgem, com isso, inúmeros novos modos de se jogar, personagens com aparência de super-heróis e até jogos de corrida e futebol dentro das fases virtuais de Quake. Entre estas modalidades, destacam-se:

1. Deathmatch: a modalidade padrão do Quake em modo multiplayer. Consiste em um grupo de jogadores espalhados pela fase, um matando o outro. É o melhor começo para quem quer jogar na Internet, mas perde o atrativo facilmente pela monotonia e por não ter um objetivo específico;
2. Capture the Flag: constitui-se em dois times, um vermelho e um azul, cada um com uma “bandeira” (representada por uma chave amarela e azul respectivamente). O objetivo do jogo é roubar a bandeira adversária e levar até a base de seu time, protegendo-a. Quando estes símbolos são tocados, o time marca pontos. Como é um jogo em equipe, deve haver bom senso de todos os jogadores com relação a quem ataca, quem dá assistência e quem defende a base. Quanto maior a harmonia entre estes elementos, melhor o resultado final e mais pontos são alcançados. É importante que os jogadores saibam como usar as armas e itens especiais da fase, por exemplo: o “pentagrama da proteção” é recomendado para quem está com a flag inimiga, o “super poder” (quad) é recomendado para quem vai atacar a base inimiga. Existe, também, dentro do Capture The Flag, alguns tipos de jogos diferentes. Em destaque, podemos colocar o “CTF Normal” (Server Modules, por exemplo) e o ClanRing (voltado para quem possui um clã ou para jogadores mais “profissionais”). Tanto o ClanRing como o CTF normal possuem pontuações parecidas:



- i. Matar um jogador do time inimigo: um ponto
- ii. Retornar sua bandeira para sua base: um ponto
- iii. Capturar a bandeira: quinze pontos para quem captura e dez para o resto do time
- iv. Suicídio ou morte acidental: um ponto

Um instrumento existente nas modalidades Capture The Flag é o chamado “hook”, ou seja, um gancho que permite ao jogador se pendurar nas paredes, no teto, em qualquer elemento concreto do jogo, até mesmo nos próprios jogadores (o que tira parte da “vida” dele). O hook é extremamente útil para visualização da situação do mapa corrente, o que torna o Quake um jogo 360 graus, pois não adianta apenas atirar para a frente, é necessário estar atento a todos os lados do ambiente.

O Quake original possui várias armas, cada uma com um nível de impacto diferente. São destaques a Shotgun, Grenade Launcher, Rocket Launcher, entre outras. Nas variações do Capture The Flag, existem: no CTF Normal, a Shrapanel (múltiplas bolas de fogo) e a Drone (projétil que persegue jogadores). No ClanRing, existem as runas como o Haste (aumento de velocidade), Strenght (tiros com maior poder de matança), entre outras. Até mesmo a modalidade Total Destruction inova pela existência de morteiros, mísseis teleguiados, pipebombs (bombas de detonação remota), entre outras armas de alto impacto.

1. Total Destruction: uma modalidade criada no Brasil. Trata-se de um Deathmatch mais desenvolvido, com magias, recursos especiais e armas de alto grau de destruição. O que chama a atenção é a velocidade do jogo, super rápido e excitante.

Durante o jogo, há termos comuns, independente da versão de Quake (e de outros jogos também):

- Lag: um dos maiores problemas de jogar na Internet é a morosidade do recebimento das informações. O “lag” é originado por lentidão nas conexões dos jogadores ou devido a todo o sistema da Internet em



conjunto. O Quake I faz troca de dados entre os servidores e os jogadores, através de conexões do User Datagram Protocol (UDP) que provê um serviço sem conexão não confiável, usando o IP para transportar mensagens entre duas máquinas. A utilização deste protocolo termina dificultando a vida dos jogadores, por não assegurar segurança na transmissão dos dados, com a versão III, os lags diminuíram bastante.

- Pato: jogador novato ou que é “metido” a saber demais. É um tipo comum nos servidores e os jogadores veteranos já conseguem identificá-los facilmente.
- Boot: um módulo para o jogo que faz com que o computador jogue no lugar de um ser humano. Frequentemente, é utilizado para trapacear e também é fácil de ser identificado, visto que ele atua com precisão e velocidade acima do normal, mesmo para jogadores profissionais. Às vezes, alguns jogadores são chamados “carinhosamente” de boots, devido à facilidade que eles têm para jogar, os denominados de “viciados”. A maioria dos jogadores bons de verdade não gostam deste tipo de “carinho”.
- Camper: jogador que fica parado no mesmo lugar, geralmente, em uma parte da fase onde os jogadores “renascem” para acertá-los rapidamente e ganhar um ponto, ou aqueles que ficam esperando um certo elemento do jogo, como Quad ou Pentagram. Normalmente, são jogadores odiados, principalmente em Deathmatch. No Capture The Flag, é difícil definir um camper, pois, muitas vezes, o que parece um camper é, na verdade, um jogador em ponto estratégico (como defensor ou atacante).

Para que os jogadores de Quake possam treinar juntos e criarem táticas, existem os chamados clãs, grupo de pessoas que utilizam seu nome como uma “marca registrada”; com isso, eles marcam encontros e, além disso, realizam os clanfrontos, ou seja, confronto de clãs internos ou até mesmo campeonatos patrocinados por empresa onde há distribuição de prêmios.

O Quake 3 – Arena - só não se compara ao polêmico Carmageddom, porque, sendo o primeiro um game de tiro, já é de se esperar algum nível de violência, enquanto que o segundo, por se tratar de um simulador de carros, que embora apresente situações violentas não se compara com o Quake.

Para se jogar Quake, existem vários servidores espalhados pela Internet.



## 7.6. Chrono Cross<sup>110</sup>



Chrono Cross é um RPG produzido pela Square (a mesma produtora dos RPGs da série Final Fantasy) e lançado em 2000 para o console Playstation. Este jogo é o terceiro da série Chrono, que começou com o outro famoso RPG Chrono Trigger, também produzido pela Square e lançado em 1995, só que para o videogame Super Nintendo.

O jogo apresenta gráficos avançados, com personagens poligonais e cenários pré-renderizados e efeitos sonoros de ambiente, copiados na perfeição da vida real, o que marca um diferencial em relação a outros jogos.

Com o objetivo de criar um elo de ligação entre a versão Chrono Trigger e Chrono Cross, a Square lançou um remake de Chrono Trigger para Playstation com a finalidade de ligar os dois jogos. O enredo do Chrono Cross tem uma das histórias mais ambiciosas e atípicas que já apareceram em um RPG para console, visto que vai além do mundo caótico dominado por criaturas decadentes, no qual o jogador deve libertar o povo das maldições. A narrativa trata de algo mais subjetivos, com elementos da psicologia.

O personagem principal, Serge, começa a sentir distúrbios psíquicos e se depara

<sup>110</sup> Foram consultados as seguintes fontes:

GEEK – tecnologia, informática e comportamento. Digerati Editorial: São Paulo, no. 12, ano 3, julho, 2002, 65 p.

GEEK – tecnologia, informática e comportamento. Digerati Editorial: São Paulo, no. 13, ano 3, agosto, 2002, 65 p.

SUPERGAMES. Editora Scala: São Paulo, ano 1, julho, 2002, 34 p.

SUPER INTERESSANTE. São Paulo: Editora Abril, junho. 1999, 98 p.



com uma realidade alternativa de seu mundo, como se fosse um universo paralelo. Estas duas dimensões (real e irreal) têm pontos convergentes em certos locais do planeta, onde existem grandes distúrbios dimensionais e determinadas ações ocorridas em um mundo parecem influenciar no outro. O enredo então vai evoluindo sobre esta base, sempre com Serge se deparando com visões paranormais.

Até que, em um determinado ponto, uma crise de identidade profunda abala o estado do herói (que chega a apresentar dupla personalidade, mudando de temperamento bruscamente). O herói não sabe se é um rapaz de 17 anos no mundo real ou um fantasma de um garoto que morreu aos 10 anos, no mundo irreal. Esta indefinição faz a história tomar um rumo totalmente atípico.

No decorrer da trama, a cada instante, um personagem explicita coisas que deixam o jogador com o raciocínio cada vez mais confuso. Só é possível começar a entender o enredo apenas nos estágios avançados do jogo, que trazem uma grande quantidade de intrigas e traições e tornam a história sedutora.

Em Chrono Cross, as viagens ocorrem através de dimensões e assim como o Chrono Trigger, os caminhos que o jogador pode seguir são múltiplos; cada ação diferente pode alterar alguns pequenos acontecimentos do jogo, o que diversifica todo o seu desenvolvimento.

Além de ter várias situações de humor, a história também faz uma alusão sobre alguns assuntos comuns do nosso dia a dia, como a influência negativa da humanidade na conservação da natureza, a destruição da raça humana pelo próprio homem e também como o destino existe na vida de todos e é imutável.

Durante o jogo, o player tem que encontrar os quarenta e quatro personagens do game, o que leva bastante tempo, resultando em várias jogadas

Ao contrário dos RPGs tradicionais, em Chrono Cross, não existem mundos vastos, cheios de cidades, vilas, cavernas etc. O jogo não explora a variedade de lugares, ficando mais restrito ao contexto da história, que se limita a uma determinada região. Portanto, ao invés de sair conversando com todos os moradores de uma cidade que acabou de encontrar, em Chrono Cross, o jogador retorna várias vezes aos lugares já conhecidos em busca de novas informações.





O foco do jogo não é direcionado para armas, nem dinheiro e, sim, para as magias, que são tratadas como Elements. Cada magia necessita de um slot no grid mágico de seu personagem para ser equipada. À medida em que este vai ficando mais forte, mais slots vão sendo liberados para equipar mais elementos, que irão formar o seu arsenal mágico. Estes elementos são divididos em três pares opostos: vermelho (fogo) e azul (água); branco (espírito santo) e preto (espírito do mal); verde (floresta) e amarelo (terra).

Todos os personagens e monstros, em Chrono Cross, têm uma afinidade a uma determinada cor e uma fraqueza em relação à cor oposta e isto deve ser relevado na hora de equipar as magias. Mas não existe nenhuma restrição para equipar essas magias; todos podem usar todas as cores, embora feitiços para invocar criaturas possam ser utilizados apenas pelo personagem que tem sua cor específica.

Os elementos são divididos em básicos (magias), consumíveis (itens), técnicos (magias especiais), armadilhas (roubam outras magias) e de invocação (para chamar outros seres).

O sistema de batalhas de Chrono Cross também é bastante diferente dos demais jogos, isto é, não existe a vez para atacar ou tempo que define o momento de cada personagem. Os ataques são definidos por resistência, que funciona da seguinte maneira: no início da batalha, sua equipe começa com um número máximo de resistência e, a cada tipo de ataque, um determinado número é consumido, então, cabe a você analisar qual tipo de movimento pode ser executado naquele momento. Acabando a resistência de um personagem, é a vez do outro atacar, até terminar a de todos, quando o ciclo é reiniciado. Cada magia equipada em um slot pode ser utilizada apenas uma vez por batalha (se você tiver dois iguais, usa as duas vezes). Quanto aos ataques, eles são divididos em fortes, médios e fracos, consumindo uma energia proporcional à força.

A jogabilidade de Chrono Cross é boa, na medida em que o *gamer* não passa por muitas dificuldades para aprender os comandos. O problema é se acostumar com os menus durante as batalhas, mas nada que alguns minutos de jogo não resolvam e, como só foi lançado para Playstation, Chrono Cross é jogado em single player.





Na parte visual, os cenários 3D pré-renderizados, a quantidade de cores e os efeitos de luz são os melhores já mostrados na plataforma Playstation. Os ambientes têm movimentos característicos e cores vivas, o que acaba passando a sensação de que estes locais estão realmente vivos. A quantidade de animação que os personagens têm, inclusive os monstros, é surpreendente. Eles pulam, correm, deitam, sentam, pensam, caem... fazem de tudo. A quantidade e qualidade destas animações chegam a ultrapassar a de muito jogos de Dreamcast e até de Playstation II. As texturas e o detalhamento também se distinguem dos demais games. Nos efeitos especiais, Chrono Cross também se destaca com luzes, iluminando os cenários a todo instante; magias, irradiando cores e, a cada hora, aparece uma coisa mais bem feita que a outra.

Os jogos Carmageddon, Quake e Counter Strike, apresentam níveis diferenciados de violência através de imagens que aos poucos vão balizando e estetizam este fenômeno. Contudo, é importante ressaltar que as cenas cotidianas que são veiculadas pelas diferentes mídias também sofrem uma plástica, tornando os sujeitos indiferentes às situações hediondas, não sendo um privilégio apenas dos games.

A mídia, especialistas e pais em geral tendem a fazer relações diretas, de causa e efeito entre o comportamento dos jovens e a interação com os games, principalmente nas situações em que estes sujeitos agredem e provocam danos em outros seres, desconsiderando o fato de que o fenômeno da violência não pode ser analisado de forma linear, como se apenas os conteúdos veiculados pelos jogos eletrônicos, pudessem induzir a comportamentos violentos.

Os dados são apresentados sem contextualizar a história dos sujeitos, preocupando-se apenas com os aspectos quantitativos da interação, realizam pesquisas de base hipodérmica, criando equações do tipo: jovens que jogam games violentos = jovens que entram em escolas e matam colegas, professores e funcionários. A equação não é tão simples de resolver<sup>111</sup>.

Quando as crianças são tudo menos visíveis para seus pais, as conseqüências são devastadoras e desumanizantes. A mãe de um dos muitos meninos que assassinaram os colegas de classe em 1998<sup>112</sup> disse que ela nunca nem sequer

<sup>111</sup> Dados referenciados no capítulo Jogos eletrônicos e violência.

<sup>112</sup> O autor refere-se aos crimes praticados por jovens em escolas americanas. Tais registros encontram-se detalhados no capítulo Jogos eletrônicos e violência.



“pensava” sobre seu filho. Este se sentia invisível, e descobriu uma maneira de ser visto. Essa combinação mortífera de dessensibilização à violência, de perda de compaixão pela vida humana, de paranóia, que olha o mundo como um lugar mau, e de desejo de ser uma celebridade cria a necessidade de ser visto como importante, um herói bom ou um herói mau. [...].

Se pensarmos nessa violência de imitação por parte de crianças como um grito de ajuda em vez de outra oportunidade para jogar a culpa sobre elas, poderemos começar a reverter à cultura da violência dos Estados Unidos (NAISBITT, 2000, p. 116).

Este autor em todo o seu livro adota uma postura apocalíptica em relação às tecnologias de maneira geral, mas consegue perceber que as questões ligadas à estruturação familiar devem ser analisadas frente aos crimes que envolvem jovens. É importante ressaltar que não somente o aspecto afetivo/emocional deve ser investigado, mas as questões econômicas, políticas, sociais, culturais, etc não podem ser preteridas em crimes violentos. Lembrando também, que a violência simbólica pode trazer conseqüências drásticas, a exemplo do que foi enunciado por NAISBITT.

Portanto, os jogos eletrônicos não são nem vilões nem heróis. Esta constatação é apontada pelos sujeitos dessa pesquisa e, no próximo capítulo, será possível perceber a trilha percorrida para escutar, analisar e sistematizar os significados, construído por cinco jovens, sobre a relação jogos eletrônicos e violência.



## 8. Caminhos metodológicos

Para delinear a trajetória da pesquisa, utilizei a metáfora do labirinto. Uma metáfora que não carrega atualmente nenhum ineditismo, visto que, em tempos de ciberespaço, o labirinto faz uma analogia com as redes de comunicação e, muito diretamente, com o universo dos games. E essa, é a lógica presente nestes ambientes de entretenimento e aprendizagem.

A exploração do labirinto não se efetivou apenas através da interação com os suportes tecnológicos, mas com a própria escuta dos sujeitos envolvidos na investigação. Foi realizada, assim, uma indagação minuciosa do fenômeno dos games e da violência, por meio de um conjunto de técnicas de pesquisa e de interpretação.

Segundo Leão, existem três tipos de labirintos. O primeiro se caracteriza por apresentar “traçados unicursais, isto é, sem bifurcações, não oferecendo a liberdade de escolha ao seu visitante”. O segundo corresponde ao labirinto com bifurcações, como o de Dédalo, onde é necessário a mediação de estratégias para não se perder. E, finalmente, o terceiro, utilizado para compreender o processo de investigação na tese — o labirinto do ciberespaço. Este, ao guardar as características dos dois modelos anteriores, vai além, uma vez que estamos diante de “[...] um labirinto do tipo rizomático, que se transforma constantemente, conectável em várias direções e de todos os seus pontos, que não tem um centro único” (2002, p.19).

Com a lógica do terceiro tipo de labirinto desenvolvido por Leão, trilhei o processo de investigação. Realizei discussões teóricas em torno da problemática games/violência e dialoguei com pessoas experientes em jogos eletrônicos. Os discursos desses sujeitos foram encarados como elementos que estão em constante processo de mudanças, abrindo sempre novas possibilidades de interação.

Livros, notícias, interlocução com pesquisadores, câmaras de vídeo, gravadores de áudio, entrevistas; estes foram os recursos utilizados para entrar no labirinto.

A questão central da pesquisa era saber se a interação com os jogos eletrônicos que exibem e disponibilizam cenas de violência, provocavam alterações no



comportamento dos sujeitos que viviam imersos no mundo tecnológico. Iniciei a investigação com o levantamento bibliográfico de teóricos que discutiam a articulação games/violência.

Embora os videogames tenham se popularizado na década de oitenta, a discussão acadêmica sobre os jogos eletrônicos é bem recente, tanto no âmbito mundial, quanto no Brasil. Ressalto a tese de doutorado de Suely Fragoso, 1998, que aborda a linguagem e as características dos jogos eletrônicos enquanto um meio de comunicação e de entretenimento. Outras referências importantes são as pesquisas sobre games, realizadas em Blumenau, sob a coordenação de Dulce Cruz<sup>113</sup>, e apresentadas nos encontros do INTERCOM<sup>114</sup> - Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, de 2001 e 2002, que enfocam as narrativas e potencialidades pedagógicas dos jogos eletrônicos.

Foram igualmente importantes os trabalhos de Simone Pereira Sá e Afonso de Albuquerque<sup>115</sup>, na Universidade Federal Fluminense, sobre a narrativa dos jogos eletrônicos, também presentes no INTERCOM de 2003.

No Brasil, a pequena produção de trabalhos que articulam os jogos e a violência mobilizou o desejo de pensar, ler, investigar e escrever sobre a temática. Além de leituras

<sup>113</sup> KRÜGER, Fernando Luiz e CRUZ, Dulce Maria. Os Jogos Eletrônicos de simulação e a criança. INTERCOM - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação / XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação - Campo Grande/MS - setembro 2001.

KRÜGER, Fernando Luiz e CRUZ, Dulce Maria. The Sims e Crianças: A Percepção do Real e do Imaginário.

<sup>114</sup> INTERCOM - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação / XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação - Salvador/BA - setembro 2002.

<sup>115</sup> ALBUQUERQUE, Afonso. Narrativa e autonomia nos jogos de computador. O caso de Under a Killing Moon. INTERCOM - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação / XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação – Belo Horizonte - setembro 2003.

ALBUQUERQUE, Afonso de & SÁ, Simone Pereira de (2000). Hipertextos, Jogos de Computador e Comunicação. Revista Famecos. Nº 13, p. 83-93.

ALBUQUERQUE, Afonso de (2002). Os desafios da comunicação mediada pelo computador. Fronteiras - Estudos Midiáticos. Vol IV nº2, p. 29-42.

Vale a pena referenciar a dissertação orientada pelo professor Afonso Albuquerque de: BARROS, Gláucio Aranha (2000). Comunicação e Narrativa nos Jogos Eletrônicos. Dissertação de Mestrado defendida junto ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Imagem e Informação da Universidade Federal Fluminense.

E ainda no INTERCOM de 2003 foram apresentados os seguintes trabalhos sobre games:

ALVES, Lynn Rosalina Gama. "Matar ou Morrer" - Desejo e Agressividade na Cultura dos Jogos Eletrônicos. INTERCOM - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação / XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação – Belo Horizonte - setembro 2003.

MARQUES, Cláudio Faria. Cyberpunk, Feitiçaria e Paranóia – Novas Tecnologias e Subjetividade no RPG. INTERCOM - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação / XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação – Belo Horizonte - setembro 2003.



de livros e artigos sobre os games, a violência e suas possíveis articulações, iniciei o levantamento de notícias veiculadas pela mídia impressa, televisiva e digital sobre a temática, navegando nos sites e listas de discussão que tratavam do objeto da tese.

Além das leituras e da interação com o ambiente dos jogos eletrônicos, busquei a mediação de autores que subsidiaram a construção da trajetória metodológica da pesquisa. Esse processo se constituiu no momento mais difícil da pesquisa, uma vez que foi necessário estabelecer um caminho, uma trilha para efetivar a investigação.

Por considerar as especificidades do objeto da pesquisa, fiz a opção por uma abordagem qualitativa, visto que tinha a intenção de compreender o comportamento e a visão de mundo dos *gamers*. A pesquisa qualitativa tem como características: o ambiente natural como fonte direta dos dados e o pesquisador como instrumento-chave; os dados coletados, em sua maioria, são essencialmente descritivos; os investigadores qualitativos se preocupam muito mais com o processo e não simplesmente com os resultados e o produto; a análise dos dados tende a ser um processo indutivo; o “significado” que as pessoas dão às coisas e à sua vida é a preocupação essencial na abordagem qualitativa (BOGDAN E BIKLEN, 1994, p. 50).

Características presentes nesta investigação, na medida em que, a pesquisa foi realizada no ambiente que os sujeitos viviam, sem simular situações. Como pesquisadora, freqüentei os espaços de convivências dos *gamers*, isto é, suas casas, faculdades, shoppings, Lan Houses, lojas de games, etc, observei e acompanhei a interação destes sujeitos nos diferentes locus.

Os dados foram transcritos no diário de campo e registrados através de um gravador e câmera de vídeo, com o objetivo de analisar na íntegra os depoimentos dos sujeitos.

A intenção foi acompanhar o processo de interação dos sujeitos com os games violentos, percebendo os vínculos que eram estabelecidos com os jogos e com os pares, não havendo, portanto, o interesse em quantificar, mas em analisar a qualidade dessas interações.



A análise dos dados foi construída ao longo do trabalho do campo, ao considerar a dinamicidade dos fatos que iam sendo ressignificados a cada encontro.

E finalmente, o significado das informações levantadas, foram construídos mediante o ponto de vista dos “participantes entrevistados”. As diferentes concepções de violência, de games, interatividade, tomaram como ponto de partida as percepções e interpretações elaboradas pelos entrevistados a partir de suas histórias de vida.

Atenta a estes dados, às observações que foram realizadas pelos interlocutores durante o processo de construção da tese, bem como ao fato de que as pesquisas qualitativas na área de Educação e suas interfaces com os suportes tecnológicos vêm se intensificando há apenas vinte anos, iniciei a caminhada para delinear o meu percurso metodológico, tomando como base as palavras de Babin e Kouloumdjian: “frente ao novo, devemos imergir, distanciar-se e apropriar-se” (1989, p. 30).

Nesse caminho, foi condição *sine qua non* imergir no mundo dos *gamers*, conhecê-los, escutá-los, vê-los, procurando escutar o dito e o não-dito, o que estava subliminar, nas entrelinhas dos seus discursos. Para isso, foi necessário observar atentamente todos os fatos e situações que envolvem os jogadores, seus pares e os jogos eletrônicos.

Para partilhar e compreender o significado dos jogos eletrônicos e da violência para os *gamers*, foi selecionada a estratégia da entrevista semi-estruturada como a mais pertinente para o trabalho de campo, permitindo, assim, um diálogo contínuo e interativo acerca das experiências vividas pelos sujeitos (BOGDAN E BIKLEN, 1994, p. 52) nos interstícios da pesquisa.

Na perspectiva de Macedo,

a entrevista é um rico e pertinente recurso metodológico na apreensão de sentidos e significados e na compreensão das realidades humanas, na medida em que toma como uma premissa irremediável que o real é sempre resultante de uma conceituação; o mundo é aquilo que pode ser dito, é um conjunto ordenado de tudo que tem nome, e as coisas existem através das denominações que lhe são emprestadas (2000, p. 165).

Na entrevista semi-estruturada o “pesquisador organiza um conjunto de questões sobre o tema que está sendo estudado, mas permite, e às vezes até incentiva, que o entrevistado fale livremente sobre assuntos que vão surgindo como desdobramentos do tema principal” (PÁDUA, 2000, p. 67).



As entrevistas realizadas com todos os sujeitos, tiveram o objetivo de levantar informações sobre os seguintes pontos:

1- Identificação do sujeito:

- Qual o seu nome?
- Onde você mora?
- Quantos anos você tem?
- Como é o nome do seu pai? Onde ele mora e trabalha?
- Como é o nome da sua mãe? Onde ela mora e trabalha?
- Quais as atividades que você desenvolve?
- Quantos irmãos você tem?

2 - Nível de interação com os suportes tecnológicos, em especial os jogos eletrônicos.

- Você utiliza o computador no seu dia-a-dia? Para quê?
- Você utiliza o correio eletrônico? Para quê?
- Você navega na Internet?
- Quais os sites que você mais visita?
- Como você classificaria a sua relação com o computador e por quê?
- Quantos anos você tinha quando jogou pela primeira vez?
- Quais os seus jogos prediletos e por quê?
- Quanto tempo você leva jogando diariamente?

3 - Na categoria jogos eletrônicos, foram indagados os critérios de escolha, o nível de realismo das imagens presentes nos games, emoção provocada, sociabilidade e interatividade.

- Como você fica sabendo dos lançamentos dos jogos novos?
- Quando você vai comprar ou locar um jogo, o que você pensa primeiro?
- Onde e com quem você joga?
- Como você descreveria as situações apresentadas nos jogos?
- Por que você gosta de jogar?
- Qual o jogo eletrônico que você mais gosta? Por quê?





4 - Os jogos de RPG foram também investigados, procurando indagar as relações entre esta tipologia, à leitura e a escrita, bem como as novas possibilidades narrativas.

- Você gosta de RPG? Por quê?
- Você consegue estabelecer relação entre jogos de RPG e leitura e escrita?
- Qual a diferença entre as histórias dos jogos de RPG e os games?

5 - As possibilidades de aprendizagem presentes nos jogos eletrônicos – este aspecto normalmente é preterido pelos pais, especialistas e pela mídia.

- Você acredita que pode aprender alguma coisa com os jogos eletrônicos? O que?
- Como você estabelece estratégias para ganhar o jogo?

6 - Concepção de violência, objetivando inquirir sobre a violência nas imagens dos filmes, dos jogos e no comportamento dos jogadores.

- O que você pensa sobre os jogos eletrônicos violentos?
- Você gosta de filmes violentos? Por quê? Quais as cenas que mais lhe impressionam?
- Você já presenciou cenas que você classificaria de violentas? Descreva.
- Você acha que o seu bairro é violento? Como? Por quê?
- E a cidade de Salvador? Como e por quê?
- E a sociedade como um todo?
- O que você entende por violência?
- Você conhece pessoas violentas?
- Você considera que também age com violência? Em caso afirmativo, relate as ações que considera violenta e como você se sente depois de praticá-las.
- Você acredita que os jogos violentos podem influenciar o comportamento das pessoas?

Estes elementos se constituíram apenas em um roteiro básico, porque, durante as entrevistas, os sujeitos sempre traziam novos dados, úteis à investigação. É importante



ressaltar que este roteiro não foi seguido em apenas um encontro, já que foram realizadas várias sessões de entrevistas com os *gamers*.

As entrevistas tiveram como referência básica o trabalho desenvolvido por Couto, na sua tese de doutorado, no qual este procurou

revelar as múltiplas “vozes” que compõe posicionamentos e perspectivas variadas sobre o tema estudado, desenvolver uma linguagem que revele as dimensões dos sujeitos envolvidos, inclusive a do pesquisador no próprio ato de escrever a sua pesquisa. Essas “vozes”, que podem ser apresentadas sozinhas, ponderadas e sempre entrelaçadas com a “voz” do pesquisador, também se cruzam e se multiplicam, formando uma rede de relações não-hierárquicas (2000, p.259).

A partir destas informações, julguei importante trazer para esta tese as vozes dos sujeitos, mediadas pelas minhas interlocuções e inferências, durante a imersão no labirinto da pesquisa, que, a cada momento, apontava a emergência dessa rede de relações heterárquicas entre os discursos dos sujeitos e delineava uma sintonia no olhar, no pensar e no sentir dos *gamers* entrevistados. Histórias singulares, mas que, em muitos momentos, apontavam um elo de ligação.

Portanto, como acentuou Couto, os critérios de validade da pesquisa se modificam e, desta forma,

a preocupação não deve ser a de apresentar resultados, as tradicionais conclusões redondas (sic), mas fazer inferências, apontar novas inquietações, abrir espaços para outras discussões e possíveis pesquisas. É preciso dar versatilidade e capacidade de adaptação a essa constituição das idéias e saberes que não se completam e, por isso mesmo, sempre estão a nos motivar. É na força dessa dinâmica que a pesquisa deve encontrar a sua validade (2000, p.261).

E é exatamente nessa linha que busquei caminhar.

Nesse processo, as entrevistas foram realizadas nos diferentes espaços, nos quais os “participantes entrevistados” circulavam, a exemplo das faculdades, shoppings, Lan Houses, lojas de games, durante o período de dezembro de 2001 a fevereiro de 2003<sup>116</sup>. Em geral, os primeiros contatos eram realizados nos espaços públicos, mas, em seguida, espaços mais reservados, como a residência dos entrevistados, visto que essas entrevistas exigiam mais tempo.

<sup>116</sup> Os critérios utilizados para selecionar os sujeitos da pesquisa estão descritos no item **Os autores e atores da pesquisa**.



No que se refere à duração das entrevistas Queiroz, sugere que os sujeitos e:

[...] pesquisador não devem ultrapassar certo período de duração de conversa devido ao cansaço, duas horas parece ser o máximo, ou por volta disso, sendo que também as entrevistas devem ser espaçadas na semana para se manter o ritmo de interesse por parte do informante<sup>117</sup> (1988, p.87).

Atenta a estas orientações, as entrevistas foram realizadas individualmente, uma vez por semana, em seis momentos distintos com cada sujeito, com um tempo mínimo de sessenta e no máximo de noventa minutos em cada encontro. O roteiro indicado anteriormente foi explorado durante o processo e não apenas em um único encontro.

Para o registro das informações, tinha sempre à mão um gravador, uma câmera de vídeo digital e o meu diário de campo para o controle sistemático dos dados que iam sendo escutados e vistos.

Na perspectiva de Queiroz, a entrevista é uma técnica de pesquisa, que acompanhada do gravador, permite registrar, com “fidelidade os monólogos dos informantes ou o diálogo entre informante e pesquisador” (1983, p.56). O gravador embora possa atuar como um elemento inibidor, é um meio importante de registro do depoimento oral, que permite o resgate contínuo dos dados fornecidos pelos “participantes entrevistados”.

No caso específico dos sujeitos desta pesquisa não houve problemas em relação ao uso do gravador e nem da filmadora, foi feita uma breve contextualização do objetivo do trabalho, solicitando a autorização para gravar a entrevista e para a utilização do depoimento na pesquisa. Foi firmado também o compromisso de guardar qualquer dado confidencial e a identidade dos sujeitos entrevistados.

Para Queiroz, o uso do gravador não evita “[...] a intermediação escrita entre o narrador e o público para a utilização do relato, e as possíveis deturpações dela decorrente”, o que desfaz a ilusão de se conservar a “[...] narrativa o mais próxima possível de seu registro, evitando a intervenção do pesquisador e a ocorrência de cortes que prejudicariam o conhecimento integral do dado recolhido” (1988, p.19).

<sup>117</sup> A citação foi colocada na íntegra, respeitando-se, portanto, a opção da autora de utilizar o termo informante.



Portanto, o trabalho de transcrição se constitui em uma ação sistemática e cuidadosa, na qual é necessário voltar várias vezes para as entrevistas gravadas, a fim de perceber detalhes que podem ter sido preteridos ou registrados indevidamente no diário de bordo, garantindo assim, a fidedignidade das informações. Os dados gravados foram transcritos na íntegra para arquivos individuais de cada sujeito da pesquisa.

Assim como Couto, utilizei o momento de transcrição das fitas e a exibição das cenas gravadas na câmera para

recuperar as formas não-verbais de comunicação que detectei e registrei no momento em que o depoimento estava sendo registrado. Era uma forma de recuperar também as emoções compartilhadas, no seu próprio contexto, durante a coleta do material, preservando a sua vivacidade (2000, p. 278).

Após a transcrição das entrevistas, dei continuidade ao processo de análise do material colhido, que foi iniciado com o registro do diário de bordo. Para tanto, considerei a dialética existente entre os três tipos de registro – escrito, oral e imagético – os instrumentos técnicos utilizados e as anotações feitas.

Os dados foram classificados e organizados, mediante a pertinência, relevância e autenticidade das informações (PADUA, 2000, p. 78-79). Tomei como ponto de partida o roteiro da entrevista, agrupando os discursos nas seguintes categorias: Interação com os suportes tecnológicos, jogos eletrônicos, RPG, leitura, escrita e novas possibilidades narrativas, aprendizagem e violência. Selecionando, assim, os fragmentos que tinham relação com o objeto da pesquisa<sup>118</sup>.

Estes dados foram organizados, para compor o mosaico de idéias, sentimentos e planos dos “participantes entrevistados” em relação à temática jogos eletrônicos/violência.

Outra estratégia de investigação utilizada foi à análise dos trabalhos escritos, realizados por dois dos entrevistados sobre jogos e violência, e o roteiro de um curta-metragem, escrito por outro entrevistado, com o objetivo de ampliar as possibilidades de análise.

<sup>118</sup> A opção por trazer apenas fragmentos das falas dos sujeitos relacionadas com as categorias citadas foi uma indicação do orientador.

Os leitores poderão ter acesso a uma análise diferenciada dos discursos, no CD-Rom que acompanha a tese, ampliando assim as possibilidades de leitura e análise dos mesmos.



Paralelamente a essa atividade, desenvolvi minha interação com os jogos eletrônicos, especialmente aqueles mais utilizados pelos sujeitos da pesquisa e que eram considerados por eles como violentos. Dentre estes, destaca-se o ambiente do jogo Counter Strike, que se constitui para os *gamers* um dos títulos que apresenta níveis de violência que mais se aproximam da realidade. O objetivo desta interação foi me apropriar da linguagem dos jogos, assim como analisar, mesmo que de forma não sistemática (visto que esse não era o objetivo da pesquisa), as formas narrativas, a estética e o design que esses games apresentavam, o que me ajudou bastante a compreender melhor os discursos dos entrevistados.

Durante todo o processo de investigação, assumi o papel de uma arqueóloga decifradora de enigmas, que não podia e nem devia modificar os pontos de vista dos envolvidos na pesquisa, mas buscar compreender as razões que levaram os sujeitos a assumí-los. Reunir os fragmentos das conversas informais, das entrevistas, dos depoimentos, das observações realizadas, enfim, de todos os momentos que passamos juntos, foi fundamental.

Nesse processo, estive atenta à voz, ao olhar e ao desejo dos *gamers*, postura condizente com todo processo de investigação que

[...] requer do pesquisador uma abertura. Abertura para ver, escutar, deixar mobilizar-se por processos pessoais que possam emergir nessas circunstâncias e que estão, assumidamente, relacionados aos movimentos esboçados no esforço da investigação. O desafio é deixar-se levar, atentamente, pelo rumo dos acontecimentos e, nesse fluxo, construir territórios de sentidos. O pesquisador é um eterno viajante que está sempre conectado e conectando vários mundos culturais. Ao sair de casa e adentrar outras esferas da vida social, ele investe energia e a recebe na mesma proporção. Ele se modifica e modifica o mundo (DIÓGENES, 1998, p.18).

Ao adentrar no universo dos *gamers*, fui tecendo, junto com eles, os diferentes significados para relação jogos eletrônicos/violência.



## 8.1. Os autores e atores da pesquisa<sup>119</sup>

O processo de “garimpagem” inicial envolveu vinte jovens, que interagiam com os jogos eletrônicos e RPGs. O primeiro contato surgiu a partir de indicações de amigos e professores e ainda da relação que pude estabelecer com alguns deles nas Lan Houses. Nessa fase embrionária da relação com os sujeitos da pesquisa, foram construídos os vínculos, através de entrevistas individuais e em grupo, que selecionaram os *gamers* e *players*, meus futuros parceiros mais próximos no labirinto.

Do grupo inicial, quatro dos “participantes entrevistados” não se sentiram à vontade para participar dos encontros de forma contínua, justificando falta de tempo; três marcaram os encontros e não cumpriram os horários e três não apresentaram uma interação contínua com os jogos, o que se expressava pelo número de horas mensais dispensadas aos games, a falta de continuidade e o desconhecimento ou não familiaridade com os suportes existentes. Esta fase se constituiu na etapa de “estudos exploratórios”.

Ao identificar os “participantes entrevistados” da pesquisa, percebi que alguns sujeitos que hoje gastavam horas diante dos games jogavam desde a infância. Por isso, priorizei escutar estas pessoas, a fim de identificar o que mantinha o seu desejo por esta atividade, assim como questionar se os jogos (muitos com cenas violentas) produziam, neles, comportamentos agressivos.

Após os encontros e depoimentos iniciais, foram escolhidos, então, os cinco jogadores com os quais a investigação foi aprofundada durante o período de março de 2002 a fevereiro de 2003. É importante ressaltar, que durante o período de dezembro de 2001 a fevereiro de 2002, entrevistei vinte sujeitos e só iniciei a trabalho com os cinco selecionados a partir de março de 2002.

---

<sup>119</sup> Considerando que em uma pesquisa qualitativa, não existem pesquisandos, mas co-autores ou atores do processo de investigação, ou seja, eles instituem o fato social pesquisado e, nesse, processo produzem conhecimentos, metodologias, lógicas etc. Cabendo portanto, ao pesquisador ajudar na sistematização e reflexão coletiva sobre esse processo, provocando o grupo, coordenando-o, mas aprendendo e produzindo com ele. Logo, estes sujeitos serão nomeados nessa tese como autores e atores, “participantes entrevistados” ou sujeitos.



Os sujeitos selecionados, além de interagirem com os jogos desde crianças, apresentavam uma familiaridade maior com estes suportes e permitiram que fosse estabelecido o vínculo para a concretização do trabalho da pesquisa.

Estes sujeitos são alunos dos cursos Cinema e Vídeo e Hipermídia, da Faculdade de Ciência e Tecnologia (três); de Ciência da Computação, da Faculdade Rui Barbosa (um) e do Colégio Águia (um), instituições de ensino privadas, localizadas em Salvador, com mensalidades que variam de R\$ 500,00 (quinhentos reais) a R\$ 800,00 (oitocentos reais) mensais.

Os entrevistados vivem com os pais, em bairros de classe média, localizados na Pituba, Costa Azul e Imbuí. Três deles tem hoje, 23 anos, um tem 21 e o outro 17<sup>120</sup>.

Os encontros com estes sujeitos foram mediados por questões que mobilizavam a minha curiosidade (já referenciadas anteriormente), o que possibilitou a emergência de outros questionamentos mais significativos. É interessante pontuar que havia no grupo o desejo de falar, contar histórias, estar em evidência, o que sinalizava a necessidade peculiar dos jovens de serem o centro das atenções em situações comunicacionais.

Com o objetivo de preservar a identidade dos sujeitos e, ao considerar a especificidade do objeto da pesquisa, preferi utilizar avatares para nomear os entrevistados.

Avatar é uma palavra-chave para quem navega nos mares dos jogos eletrônicos e RPGs. Os *gamers* e *players* sempre escolhem um nome, um ícone, um avatar, para representá-los nesse universo. Para Murray:

Um avatar é uma figura gráfica similar ao personagem de um videogame. Em muitos jogos da Internet ou em salas de Chat, os participantes escolhem um avatar para poder entrar em um lugar comum. Inclusive no caso dos avatares já estarem definidos previamente no ambiente ou oferecerem personalidades muito limitadas, seguem sendo identidades alternativas que se pode usar muito ativamente (1999, p.126).

---

<sup>120</sup>As idades referem-se ao ano de 2004 e não ao período em que foram realizadas as entrevistas. As idades relativas ao período em que foi realizada a pesquisa encontram-se no item **Os participantes entrevistados**.





Nesse sentido, os avatares, enquanto identidades virtuais, podem se tornar importantes instrumentos para a construção de narrativas interativas, que possibilitam uma co-autoria dos usuários, assim como criar laços de sociabilidade distintos daqueles gerados pela convivência presencial. Eles se constituem, assim, em espaços de projeção de desejos e de construção de saberes.

A partir desta indicação, utilizei avatares para mediar a minha relação, enquanto pesquisadora, com os sujeitos da pesquisa para me aproximar, ao máximo, da caracterização que os mesmos faziam de si, através de suas performances virtuais. A construção desses avatares foi realizada através dos conteúdos, que emergiam nas histórias contadas pelos entrevistados e indicados pelos próprios sujeitos, portanto, não foram aleatórias.



## 9. Narrativas caleidoscópicas.

Um caleidoscópio. É essa a metáfora que creio ser a mais adequada neste momento, para trazer o discurso dos sujeitos da pesquisa. A cada momento, a cada olhar e novo movimento, as narrativas dos entrevistados iam ganhando cor e formas diferenciadas que se configuravam mediante a transferência que ia sendo estabelecida entre os autores e atores dessa tese. A transferência aqui compreendida na perspectiva psicanalítica, como sentimentos amistosos e afetuosos que foram estabelecidos no processo de investigação. É importante ressaltar, que tais vínculos tornaram-se fundamentais para o acesso a informações que foram além das relações formais.

É este caleidoscópio móvel e dinâmico que nos permitirá compreender as relações que os cinco jogadores de videogames estabelecem entre jogos eletrônicos e violência..

### 9.1. Da Cultura do Caos à Cultura Gótica = Caótico



Eu quero dirigir um filme. Contar e criar uma história, mas, para isso, quero saber qual o critério de qualidade de uma mesa que vai julgar um filme, para tentar me destacar nessa coisa, que tenha qualidade para mim e para o outro. Vamos dizer assim, para público, o crítico. Quero investir na filmagem de um triller que é a linha que gosto e filmar uma comédia mórbida baiana (Caótico).



É a partir da junção dessas duas culturas que emerge o nickname do primeiro sujeito desta pesquisa: Caótico, como é chamado pelos amigos. Ele é filho único de um casal separado. Desde o divórcio, vive com a mãe<sup>121</sup>, com o padrasto e uma irmãzinha que nasceu em 2003. Mora em um bairro de classe média em Salvador. Com 21 anos, ainda não trabalha e estuda em uma faculdade privada, com a mensalidade variando entre R\$ 500,00 (quinhentos reais) a R\$ 800,00 (oitocentos reais) mensais. Cursa o 3º. Semestre de um curso de Cinema e Vídeo (Comunicação Social) que, na perspectiva do sujeito, tem muito a ver com ele: “Tenho uma personalidade muito artística. E escolhi o curso de Cinema por que se pode mexer com todas as artes e com a cultura”.

Essa “personalidade artística” reflete na sua maneira de vestir. Caótico mistura o seu jeito tímido e meio desengonçado, com “ícones” que sinalizam uma pseudo-rebeldia. Por trás dos óculos de grau, do seu cabelo azul, com unhas escuras, roupas pretas e alguns anéis darks, esconde-se um sujeito introvertido, mas que tem uma demanda de falar com o outro, de ser ouvido, de ser aceito. Utiliza-se do estilo gótico para ocupar um lugar, mesmo que o seu discurso e suas ações sinalizem que esta não é a sua tribo, gerando ambivalências até nas escolhas das namoradas. Durante dois anos namorou uma garota que tinha, como religião - o protestantismo. Com uma namorada proveniente de uma família batista, cristã, que não aceitava o seu estilo, vendo-o como um “anticristo”, Caótico angariava rejeição, embora, ao longo desses dois anos, tenha tentado, em vão, convencê-los de sua simpatia.

A sua atração pela cultura gótica está relacionada com o macabro, que segundo ele não tem nada ver com o demoníaco. Contudo, Caótico tem dificuldade de explicar o que concebe como macabro. Para este sujeito, uma piada de humor negro é macabra: “acho que todo mundo tem o gosto pelo macabro, mas o gótico tem um percentual um pouco maior”.

Ao contextualizar o grupo Gótico em Salvador, Caótico registra que na cidade existem

apenas cem góticos que não são unidos e concentram-se no centro da cidade e no Rio Vermelho e podem ser definidos como uma mistura de punks deprimidos com boysinhos ... o punk é descontente com a sociedade ... são duas culturas próximas. Muitos góticos acham que a depressão é o ideal romântico, mas não é o meu caso. Eu não sou nem um pouco deprimido, sou contra gente que busca a infelicidade para a própria vida.

<sup>121</sup>O pai de Caótico mora em outra cidade



Caótico prefere os programas solitários, como assistir filmes no vídeo ou no cinema, alegando que não existem, em Salvador muitos grupos que lhe interessam. Além dessas opções de lazer, gosta de sair à noite para dançar e beber ou ir a festas em apartamentos. É assim que se diverte, "a minha vida se resume a isso." Uma vida que envolve ir a Faculdade, interagir com amigos, com o computador e "escrever no teclado."

No que se refere a prática da leitura e escrita, Caótico, afirma que "escrevo bastante, contos ... Tenho projetos, mas não tenho nada desenvolvido. Escrevo muito na tela, no bate-papo, essas coisas ... leio algumas coisas."

Esta escrita que Caótico utiliza nas salas de bate papo, nos fóruns, está repleta de imagens que, como uma técnica cognitiva, possibilita ao leitor/escritor associações lineares e não-lineares, na medida em que organizam uma linguagem do pensamento com representações do inconsciente no qual a concepção de tempo não é linear e sim atemporal, permitindo que emerjam mecanismos de defesa como projeção, identificação, deslocamentos e condensação, enfim uma linguagem metafórica.

A leitura entra também como a ocupação de um lugar. Mas Caótico não consegue citar os livros lidos nos últimos meses. Os Screenagers lêem imagens, nas diferentes telas, recortes de textos, mas não uma escrita elaborada, não livros. No máximo, algum livro de RPG. Caótico joga RPG desde dos dez anos de idade, e na sua fala refere-se ao livro Vampiro: "Era admirador de um livro, um sistema famoso chamado de GURPS, Vampiro. Este jogo tinha uma regra genérica que se adequava em qualquer cenário, ficção, medieval, terror. Era bem mais aberto."

A sigla GURPS significa Generic Universal Role Playing System (Sistema de Interpretação Genérico e Universal), que teve o seu Módulo Básico desenvolvido em 1986, por Steve Jackson. Este sistema possibilita a criação de personagens, representados através de quatro atributos básicos (Força, Destreza, Inteligência e Vitalidade) e também com uma série de vantagens, desvantagens e peculiaridades que especificam as capacidades do personagem, e cujo objetivo final é ampliar as perícias do personagem. Estes atributos vão sendo pontuados e conquistados ao longo do jogo. O GURPS foi projetado para ser usado em qualquer tipo de cenário, sem que, para isso, fosse necessário alterar a orientação básica de jogo, o que permite uma maior mobilidade ao jogador, para ir delineando o seu personagem durante as partidas, que pode levar dias, meses e até anos<sup>122</sup>.

<sup>122</sup> O que é GURPS? Disponível em: <<http://members.tripod.com/mbasico/faq/faqparte2.htm#>> Acesso em 30 ago 2000.



Para entrar no universo desse tipo de RPG, é fundamental ler os livros, se apropriar da técnica, aprender a desenvolver o seu personagem através do discurso e das ações. Portanto, a leitura é um requisito básico para quem gosta desse estilo de jogo. Todavia, Caótico não tem uma imersão nesta literatura.

Em uma pesquisa realizada por Andréa Pavão, no período de 1999 a 2000, publicada sobre a forma de livro (A aventura da leitura e da escrita entre os mestres de Roleplaying Game), a pesquisadora identificou uma fragmentação de práticas de leitura/escrita dos jogadores de RPG que, durante as entrevistas, faziam questão de afirmar que eram leitores de muitos livros, mas, quando indagados sobre o conteúdo dos mesmos, apresentavam discursos que adquiriam uma forma não-linear, fragmentária, sinalizando muitas vezes apenas a leitura destes livros a partir da imagem e não do texto.

Filmes, romances, RPGs e jogos, meios de comunicação que se estruturam a partir da maneira como contam histórias. Talvez seja esse o elo que conecta todas essas linguagens e que faz com que os jovens sintam-se tão atraídos por essas mídias, em especial pelos RPGs e games, que permitem que o jogador seja também um co-autor da história narrada/vivida. Isso se evidencia no discurso de Caótico: "Eu sempre fui muito imaginativo. Gosto muito de contar história, tem uma coisa a ver até com direção [de roteiros], você cria uma história que vai sendo desenvolvida no jogo."

Caótico, como todos os sujeitos entrevistados, começou a sua interação com os games desde criança, tendo o Atari como o primeiro videogame:

Os games entraram na minha vida desde de que nasci. Quando eu era pequeno, eu tinha um videogame e ai ficava jogando. E depois fui trocando. Hoje eu jogo através dos emuladores que são programas de computadores que simulam jogos do Atari ... até hoje eu jogo para matar a saudade. Outro dia, quando eu instalei os simuladores do Atari, eu consegui que meu pai jogasse comigo. Meu pai é da geração da paciência [jogo de cartas, também disponível no pacote Office da Microsoft] ... passa horas e horas jogando. Antes, ele jogava comigo, mas hoje ele tem preconceito com os jogos recentes por que tem muito comando ... é muita concentração... assim, talvez passe na cabeça dele que acha que eles são muito sérios, ou tirados a sério. Atari não, você tem um botão, um direcional, e você desenvolve o jogo todo, não precisa nem fazer pontos, assim ...

Essa fala do sujeito trás duas questões fundamentais: a primeira refere-se a compreensão que o seu pai e talvez os adultos, de modo geral, têm sobre os jogos, que são atividades de entretenimentos e não devem ser sérios. Segundo Turtle:



maioria dos adultos descreve as “histórias” dos videogames como engraçadas, mas basicamente irrelevantes para o jogo, dizendo que gosta de um determinado jogo para aperfeiçoar uma “habilidade” específica. As crianças identificam-se mais diretamente com as características do jogo em que são perseguidas, cercadas (...) (TURKLE, 1987, p.63)

A segunda questão refere-se à evidente diferença entre os Screenagers e os *Baby Boomers* e/ou *Baby Busts*, terminologias apresentadas por Tapscot (1999) para compreender a distância simbólica de três gerações. Os *Baby Boomers* são pessoas nascidas entre 1946 a 1964, no período pós-guerra, contexto que vivenciou uma explosão demográfica e a Época de Ouro da Economia Européia, cuja mídia mais característica é a televisão. O segundo grupo nasceu no período de 1965 a 1976, período que sinalizou um decréscimo de quinze per cento nas taxas de natalidade e o início de uma crise econômica. Este grupo apresenta um nível de interação com as tecnologias do vídeo e da informática. Os Screenagers seriam aqueles sujeitos nascidos a partir do final da década 70. Nesse sentido, o posicionamento de Caótico em relação à interação do seu pai com os jogos de computadores mais contemporâneos, em especial os jogos eletrônicos mais recentes (que exigem rapidez de movimentos que demandam uma inteligência sensório-motora) ratifica as idéias defendidas por Rushkoff (1999) e Tapscot (1999), de que essas gerações apresentam formas distintas de pensar e compreender o mundo.

Isso aponta para a perspectiva de que jovens como Caótico utilizam os jogos como espaços de ressignificação subjetiva, não só dos aspectos cognitivos, mas sociais e afetivos, que os jovens não conseguem resolver sem a mediação do outro, dos instrumentos e signos. Como coloca a fala de Caótico: “os jogos eram uma coisa meio de escapismo, eu tinha um pouco de dificuldade de me socializar, entendeu? E, aí o tipo de programa divertido que eu fazia, era em casa mesmo. Aí, com o tempo, fui fazendo amigos que eram também viciados, e aí a gente jogava em grupo e fazia outras coisinhas. Hoje, eu jogo pelo computador...”

Dessa forma, no universo de Caótico — alguém com dificuldades de estabelecer vínculos —, os jogos emergem como possibilidades de fazer amigos, de ser aceito, de estar dentro de um grupo, da mesma forma que a escolha pela cultura gótica sinaliza o seu pertencimento a uma tribo.



Na interação com os games, o sujeito utiliza certos critérios para selecionar os jogos:

O primeiro é a diversão e a criatividade, principalmente a criatividade, porque às vezes é divertido, mas não é criativo. Vamos dizer assim, a arte, a chamada ambientação, como se fosse a fotografia, se os cenários são muito poluídos, pouco poluídos, os tons. A história tem que ser uma história interessante, a idéia. Geralmente as histórias são muito bobinhas. Dizem que muitos escritores, até Spielberg já escreveu um roteiro para um jogo em 1997 ou 1996, era um projeto para um filme e parece que compraram. Uma coisa assim ... Outro que escreveu também um roteiro para jogo foi Stephen King, um jogo que fez muito sucesso, o Half-life, dizem, pelo menos foi o que eu soube.

Para Murray “as histórias despertam nossos medos e desejos mais profundos porque habitam esta fronteira mágica. O poder das experiências, que Winnicott chama ‘de transição’, vem do feito de que ‘o real é o que não está ali’ (1999, p.112).

E é exatamente a magia dessas histórias que Caótico busca no jogo. Nesse sentido, no discurso dele, um game deve contemplar um conjunto de aspectos que vão além da repetição de movimentos e comportamentos violentos. No que se refere à relação violência e jogos eletrônicos, e em especial ao jogo Counter-Strike, Caótico não tem uma concepção mecanicista, que percebe no comportamento agressivos de jovens uma consequência da interação com imagens violentas. Pelo contrário, ele possui uma concepção catártica dos jogos, considerando-os espaços de ressignificação das emoções e sentimentos, inclusive daqueles mais agressivos e violentos:

Rapaz, é aquela coisa ... Vou dizer o que acontece comigo. Eu não acho que o CS é um exemplo de violência, eu já joguei jogos muito mais violentos, como o Carmageddon, que foi proibido. Você dirige um carro e vai atropelar pessoas, ganha mais pontos quando mata o policial. É terapêutico, assim, quando eu estou com raiva, com algum problema, com alguma coisa que me toca e me deixa mal humorado, assim eu vou pegar uma pistola de simulação, assim é relaxante. Assim, por exemplo, eu acho que um serial killer poderia desistir dessa onda se ele dê vazão ao instinto psicótico dele no jogo, têm pessoas que tem uma tendência a violência e tal. Não acho que o jogo é o causador de assassinato ... O que pode acontecer é que o jogo pode ser o isqueiro que vai acender o pavio desse cara, como pode ser um filme, pode ser uma música.

E aí ele continua:

Antes do CS, existiu a história de pessoas, do cara que matou as pessoas no cinema por que assistiu o Clube da Luta, outro que ouviu Marilyn Maison e matou a família. Acho que o psicopata em potencial está procurando, assim, nas coisas que existem ao redor dele, as coisas que justifiquem essa violência, quer dizer que dê o pontapé inicial.





Dessa forma, ao resgatar situações divulgadas pelas diferentes mídias, Caótico exemplifica o efeito catártico dos jogos eletrônicos, ora marcando uma diferença entre a estrutura psicótica e a dita normal, ora se colocando também enquanto possuidor, em determinados momentos, de instintos psicóticos, vendo um jogo como um espaço de vazão desses sentimentos, na medida em que, muitas vezes, busca os games para canalizar as suas energias represadas, que não se limitam à violência:

O jogo não deixa de ajudar, de mudar o meu estado de espírito, quer dizer resolve pela diversão do jogo ... mas não precisa ser jogo violento ... às vezes eu jogo pela emoção. Agora, de vez em quando, eu estou com instintos psicóticos, estou com raiva de alguém e tal. Então vou imaginar que é fulano e ai pô, pô, pô ...

Mas quando perguntado se ele se considerava uma pessoa violenta, Caótico respondeu:

De forma alguma. Sou tranquilo, mas quando as coisas escapam do que eu planejei, eu falo tudo que não é para falar. Boto a pessoa, assim, lá embaixo, e fico para baixo, também. Depois sinto vontade de fugir. Fugir não. Reflito sobre o que aconteceu e tento mudar meu estado de espírito, vou para uma festa, vou beber, vou jogar ou vou para Internet, para o bate-papo.

A idéia dos jogos como catarse, que emerge no discurso de Caótico, vem sendo utilizada por pesquisadores<sup>123</sup> que defendem a perspectiva de que experimentar uma emoção, mesmo que seja apenas através da observação de fatos e dramas, já é uma maneira de liberá-la. Para Silberman e Lira:

Este efeito ocorre na esfera emocional, de maneira que aqueles programas [jogos] de alto impacto emocional, qualquer que seja o tipo de emoções que se destaquem, podem gerar no sujeito que o observa um efeito de descarga emocional (2000, p.206-207).

E essa descarga, na perspectiva de Caótico, pode ter um efeito positivo. Talvez seja essa sensação que o faz jogar, diariamente, entre uma a cinco horas, especialmente nos momentos que lhe parecem ser desagradáveis: “Gosto de jogar quando eu acordo e de madrugada. Para começar o dia assim ... Eu acordo de mau humor por que não gosto de acordar. Gosto de dormir.”

Nessa fala, emerge um outro conteúdo importante: o “não gostar de acordar” que pode sinalizar uma forma de escapismo, significante forte no seu discurso, sinalizando



<sup>123</sup> ERAUSQUIN, M.A., M. Vázquez y L. Matilla. Los teleninos. México: Fontomara, 1988.



talvez uma certa insatisfação com a vida e consigo mesmo. Isso pode explicar sua necessidade de ser aceito pelo outro, seja através do relato das suas frustrações amorosas, da utilização de símbolos que demarcam o pertencimento a determinados grupos, etc. Isso evidencia ainda, uma auto-estima muito baixa, passível de ser percebida em praticamente toda a sua fala, visto que ele está, o tempo todo, procurando se desqualificar.

Diferentemente de outros jovens entrevistados, as *Lans House*, paraíso do CS, não se constituíram para este sujeito em espaços de lazer e socialização, embora ele tivesse freqüentado uma dessas casas de jogos em um bairro próximo, talvez por curiosidade, por moda, sem se filiar a nenhuma *Clan*<sup>124</sup> Para Caótico, o CS se tornou um jogo da “moda”:

por que a grande influência que ele teve é por que saiu no Fantástico, em várias entrevistas e tal, falando que os policiais usam o jogo para treinar. Ele tem boa jogabilidade, mas a influência, teve a ver com a moda. Sei que quem joga fica um pouco com vergonha ... mas se o jogo não é tão infantil, se ele apareceu no jornal, dá a sensação de que o jogo é adulto.

Percebe-se nesse discurso a importância que é dada a mídia televisiva nas escolhas dos sujeitos, dando inclusive credibilidade ao jogo, que deixa de ser visto como simples passatempo. Percebe-se aqui e em outros momentos da entrevista uma necessidade de pontuar que o jogo não é uma linguagem infantil, de criança, mas de adultos, que pensa, que tem sensibilidade, que querem construir conceitos, mesmo que num processo mediado pelo entretenimento. Dessa forma, o jogo aparece como instrumento que resgata a estima de Caótico, que se sente, ao jogar e dominar as estratégias e técnicas dos games, inteligente, sensível e adulto. É por isso que, no que se refere ao papel ocupado pelos jogos, Caótico afirma que o

Videogame é, acima de tudo, o contato com o lúdico, mas o lúdico trás contribuições. Assim, uma coisa que muita gente fala é que desenvolve o pensamento lógico e a inteligência. Por que, no computador, você está interagindo com uma mente digital, vamos dizer assim, que oferece algum desafio e às vezes é bastante inteligente. Tem esse contato com o lúdico e tem o desenvolvimento da inteligência. Eu acho que as pessoas mais interessantes são assim espirituosas e vão jogar para se divertir e tem gente que vai jogar por que está nervoso. Eu jogo para me divertir, basicamente. Outras pessoas acabam mesmo se viciando, e ficam jogando videogame e esquecem da vida.

<sup>124</sup> Os jogadores de games utilizam a grafia da palavra sem o til e com um n no final. Tal procedimento está relacionado ao fato dos games serem produzidos na língua inglesa, prevalecendo assim a grafia da palavra neste idioma, “clan” ao invés de clã. Já os jogadores de RPG utilizam a palavra com a grafia aceita convencionalmente no Brasil.



Isso coloca a idéia de que, dentro da concepção apresentada pelo pesquisado, emerge uma compreensão da técnica que não se limita a extensão da mente humana, visando apenas a solução de problemas, mas “a atuação como dispositivo que leva à invenção de novas formas de conhecer, de novas regras do funcionamento cognitivo” (KASTRUP, 2000, p. 40).

Essa “mente digital”, representada aqui pelos games, torna-se, na perspectiva de Caótico, “uma dimensão paralela ao planeta Terra ... você tem a oportunidade de está viajando de planeta em planeta, assim. Você tem a realidade cotidiana de conviver com gente, ter que aturar o povo na rua, os colegas do trabalho, o patrão, essa coisa e tal. Os videogames são outra lógica de funcionamento.”

O discurso de Caótico ratifica, assim, a compreensão de Turkle que afirma que

Os videogame são uma janela para um novo tipo de intimidade com máquinas, que caracteriza a cultura de computador nascente. O relacionamento especial que os jogadores estabelecem com os videogames tem elementos comuns a interações com outros tipos de computador. O poder dominador dos videogames, o seu fascínio quase hipnótico, é o poder dominador do computador. As experiências de jogadores de vídeo ajudam-nos a compreender esse poder dominador e algo mais. No fulcro da cultura de computador, está a idéia de mundos construídos, “governados por regras”. Utilizo o jogo de videogame para iniciar um debate sobre a cultura de computador como uma cultura de regras e simulação (1989, p. 58-59).

A jogabilidade aqui é definida por Caótico como: “bom senso do programador na hora de distribuir os comandos, que podem ser comandos simples ou mais complexos para realizar uma série de ações.”

As diferentes leituras que Caótico faz dos games, como potencializadores cognitivos, sociais e afetivos, atuando como espaços de catarse, se fazem presente em todo o seu discurso e principalmente quando pensa a questão da violência. A violência é considerada para este sujeito como um conceito difícil de ser explicado, na medida em que envolve diferentes causas. Pode-se identificar, no relato do autor e ator, os seguintes tipos de violência — a estrutural, a simbólica e a física:

É muito difícil explicar a violência assim ... você tomar alguma atitude que vá de encontro a liberdade de alguém, essa é violência física. O ser humano tem a liberdade de manter a sua integridade física sem sangrar né. Violência é magoar uma pessoa ... acho que violência é isso. ... Acho que a intolerância é bastante violenta. As pessoas não serem muito cabeça, terem preconceito, não sei, o fato de existir guerra hoje no século XXI, pobreza. Essas coisas que estou dizendo, parecem uma série de clichês. São clichês, por que nós somos humanos e sentimos as mesmas coisas. Essas são as violências básicas para mim.



não ter dinheiro para dá comida para seu filho incomoda muito. Embora não seja violento, eu já fui vítima de violência física e de intolerância como o caso que contei da minha namorada.

E, no que se refere à violência dos games, Caótico afirma que:

O videogame foi criado pelos Estados Unidos que é uma sociedade paranóica. Eu tenho até um posicionamento interessante sobre essa relação. O ser humano, ninguém pode negar que tem um instinto violento e foi criado para ser um predador. Ele tem caninos e garras. Ele é um predador. O videogame pode servir de válvula de escape mesmo ... por exemplo: uma criança que tem uma cultura que pode levar a ela cometer um assassinato ... se ela conhecer o videogame, pode acabar mudando o destino dela. Ela matou tudo que tinha que matar no jogo.

Defendendo a premissa de que somos instintualmente violentos, Caótico enfatiza mais uma vez a potencialidade catártica dos games e traz inconscientemente, no seu discurso, as abordagens dos autores discutidos anteriormente, como Freud (1974, 1975, 1994), Girard (1998) e Lorenz (1999), entre outros. Essa fala traz também a idéia de que a violência nos jogos, mais do que gerar comportamentos agressivos, são resultado de uma sociedade violenta. Não é atoa que os inventores dos videogames, na perspectiva de Caótico, foram os EUA, uma “sociedade paranóica”.

No mais, as entrevistas mostraram que Caótico, de fato, como colocado no seu discurso, não é um jovem de comportamento violento. Pelo contrário, é um sujeito calmo, que busca nos espaços dos jogos uma forma de ressignificar ou minimizar suas angústias. E é dessa forma, que, vivendo ainda um movimento de passagem entre a adolescência e a vida adulta, mas se considerando ainda adolescente, Caótico sinaliza a sua necessidade de ser aceito, valorizado, marcando novamente o lugar de um sujeito que precisa do reconhecimento do outro, que muitas vezes não está presente. E, nessa busca pelo reconhecimento, o sujeito assume “a tarefa de interpretar o desejo inconsciente (ou simplesmente escondido, esquecido) dos adultos e de seus pares, oscilando entre a conquista da autonomia e da independência ou a submissão à “moratória” adolescencial” (Calligaris, 2000, p.60).



## 9.2. Conan, o Bárbaro



Imerso no universo do RPG, vive Conan, que nasceu na cidade de Campo Grande, em Mato Grosso do Sul, e vive em Salvador, há quatro anos, com os pais e uma irmã mais nova.

O nosso segundo “herói” tem 21 anos e, como os outros sujeitos desta pesquisa, mora em um bairro de classe média e estuda em uma faculdade privada. Com o corpo musculoso, com tatuagens nos braços e de estatura mediana, Conan nos conta a sua história de interação com os games com um brilho no olhar que seduz o seu ouvinte a acompanhá-lo na viagem labiríntica dos jogos eletrônicos.

Ele atualmente está cursando o segundo semestre de um curso de comunicação social, com habilitação em Hipermissão, escolhido devido a sua paixão pelos jogos de videogame e RPG:

Adoro isso tanto, que a minha faculdade tem a ver com isso, essas coisas de animação. Tenho um projeto, o Estação Virtual, que apresentei na faculdade, e algumas empresas já se interessaram. No final do nosso curso, a gente vai tentar financiamento para colocar ele em prática.

Conan nos guia no labirinto das suas histórias que são potencializadas pela sua energia pulsante, viva, que nos instiga a conhecer mais o universo do RPG, que, segundo ele, dentre outras coisas, marca a sua trajetória como sujeito desejante. Dessa forma,



Conan nos aponta as possibilidades pedagógicas da interação com os games e em especial o jogo de RPG, dando destaque para o sistema **GURPS – Vampiro**.

A interação deste sujeito com os jogos eletrônicos teve início aos quatro anos de idade, quando ele ganhou o videogame da Odissey e começou a jogar o *Pac Man*.

Depois da iniciação com o Odissey, interagiu com outros videogames, como o *Playstation*, até chegar aos jogos de computador, como o CS, que hoje é *fera*. Mas é o RPG que vai permear todo o seu discurso, dando-lhe inspiração para estruturação do seu projeto de final de curso, o *Estação Virtual*.

O Estação Virtual é um projeto feito por mim e meu amigo X e será um jogo de RPG real, onde você vai poder ser o que quiser. Você vai imergir com um capacete virtual e com uma luva, você vai poder controlar tudo. A gente já tem os preços dos equipamentos. No jogo, vai ter vários boots, que são programados eletronicamente para agir. Por exemplo: agir na forma de um advogado,... ai você vai ser o que você quiser. Você vai entrar, e ah ... eu quero ser um cantor famoso. Ai vai se criar toda uma trama para você participar de um jogo de RPG virtual.

Com uma vida bastante dinâmica, Conan estuda, trabalha com o pai em uma empresa de Toldos, interage cotidianamente com as diferentes mídias (impressa/imagética/sonora/digitais) e, segundo ele, vê e ouve bastante os jornais e ainda é vocal em uma banda de *Heavy Metal*.

Um aspecto interessante no relato desse sujeito, e que se repete nos discursos de outros sujeitos da pesquisa, como já apontado, é o gosto pela leitura, o que ele faz questão de enfatizar: “eu leio bastante.” Contudo, difere dos demais, na medida em que consegue relacionar os livros que leu, discutir os pontos de vista apresentados, relacioná-los com os filmes que tratam da temática e inclusive articular com os aprendizados da universidade, mostrando, assim, um verdadeiro hábito de leitura, que tem uma relação muito forte com a entrada do RPG em sua vida, principalmente o do sistema **GURPS**, no qual o jogador cria os seus personagens, bem como a caracterização do cenário, o que vai de conhecimentos acerca do período histórico onde se passa o enredo até a própria lógica do jogo, o que é buscado nos livros. Conan faz questão de detalhar historicamente sua relação com o RPG:





Eu comecei a jogar RPG aos quatorze (14) anos. Comecei jogando o de tabuleiro, que é diferente do de carta, e do que eu jogo hoje. Por que o de tabuleiro tem um cronograma e um mundo onde você pode ver ... tudo é montado. Ele é grande e ocupa assim uns vinte (20) metros quadrados. É um mundo e você vai dando passos como se fosse um banco imobiliário, e você pode voltar, ir para frente. Depois eu comecei a jogar Magic, de cartas ... é interessante, mas eu não gostei muito não. Eu prefiro o atual, que é Vampiro GURPS. Nele, você atua. Você é o personagem, você tem que fazer o personagem, você interpreta o personagem. Agora, a gente tá tentando ir mais além ... jogar o Live Action, que você se caracteriza, se veste como personagem ... tem que ter toda uma produção antes, por isso que é o mais complicado, por isso que é mais demorado. Por que você tem que reunir uma quantidade mínima de jogadores, quinze (15) no mínimo, para dá um ... vamos dizer assim, um tchan na coisa.

No registro acima, percebe-se claramente o processo evolutivo do RPG na vida de Conan, na medida em que sai de condições pré-definidas pelo jogo de tabuleiro, que apresenta, portanto, um nível de interatividade mais baixo, para o jogo de cartas, para o **GURPS** e depois, finalmente, para o **Live Action**, no qual o sujeito interage de forma bem mais ativa, inclusive dramatizando as situações, o que eleva a participação afetiva e sensório-motora. Para Murray, a atuação vai além da participação e da atividade, envolvendo a alteração dinâmica, na qual as narrativas vão se constituindo no processo:

A forma mais ativa de implicação dos sujeitos se dá nos jogos de RPG. Os fãs da literatura de aventura, desde Tolkien até as séries do espaço, se encontram para jogar o Live Action em que interpretam os personagens baseados nas histórias originais e jogam em um mesmo universo fictício (1999, p. 53).

Dessa forma, a autora atribui ao RPG um nível muito elevado de interatividade. Dentro do sistema GURPS – Vampiro, jogo predileto de Conan, os jogadores imergem em um mundo repleto por Clãs que disputam constantemente o poder, exigindo o desenvolvimento de habilidades e estratégias para se manter vivo. O jogo baseia-se em: “uma organização de vampiros, a Camarilla, que bota ordem na sociedade dos vampiros que vivem com os humanos. Existem diferentes classes e segmentos. É todo um jogo de política e tramas, é com se fosse uma sociedade humana, mas com pessoas especiais.”

Parte do grupo que joga RPG com Conan já está junto há seis anos e é formado por sete jovens na faixa etária de 18 a 25 anos, do sexo masculino e feminino, embora haja uma predominância da participação de meninos. Eles moram no mesmo prédio ou nas redondezas do bairro que Conan vive. Durante os três primeiros anos de interação com estes sujeitos, o entrevistado iniciou um processo de aprendizagem (que envolveu leituras) do jogo culminando com a sua ascensão a Mestre. Atualmente mestra o jogo do Vampiro:





Tive que ler alguns livros e acabei obtendo conhecimentos, mas do que meus amigos que jogam há mais tempo. Saber as normas e as regras é muito importante. Você tem que ler um livro de quinhentas (500) páginas. Na realidade, no caso do Vampiro, são três livros. O da Idade das Trevas, que conta a história dos vampiros na Idade Média; o Sabá, que você tem que entender bastante, porque o Sabá fala da outra organização vampírica que prega a destruição; e o Máscara. Então você tem que ler bastante. Você tem que ler no mínimo esses três para poder prestar esse jogo. O Mestre cria os NPCs<sup>125</sup> que são os personagens virtuais ... eles não existem fisicamente. O personagem real quem cria é o jogador.

O discurso de Conan mostra que o envolvimento como este tipo de jogo exige uma participação ativa dos jogadores que vão criando o seu personagem, desenvolvendo habilidades e atributos mediante as experiências que serão desencadeadas a partir da mediação e intervenção dos demais participantes e do Mestre. No GURPS, os participantes jogam um dado que vai de um até dez, para disputar o poder. Já no Live Action, é utilizada uma ficha para cada personagem onde são registradas as habilidades, os atributos e as vantagens que cada um tem.

O Mestre, na hierarquia do RPG, costuma ser um participante mais maduro, normalmente mais velho, que é semi-eleito pelo grupo, que detém um conhecimento sistêmico do jogo, que gosta de ler, e que pesquisa novas informações em diferentes suportes midiáticos (impresso, imagético e digital) que possam enriquecer a história e dar inspiração para a condução das aventuras que serão vividas pelos jogadores. As narrativas dos jogos de RPG enfatizam o suspense, a aventura e o perigo. O Mestre ainda tem a função de juiz, nos momentos de disputa, em que precisa avaliar as ações e decisões dos diferentes jogadores, bem como as suas qualidades — que estão em processo de desenvolvimento e são registradas na ficha de cada personagem ou sinalizadas pelos números do dado.

O texto do livro de regras é lido em geral pelo mestre que, nas sessões de RPG, apresenta uma história, uma aventura, ao grupo de jogadores, criada por ele, a partir da leitura original. A aventura proposta deve conter enigmas, charadas e situações que exigirão escolhas por parte dos jogadores. Cada participante, tal como um autor de ficção, constrói um personagem para si, detalhando seu perfil psicológico, suas habilidades intelectuais e físicas, suas preferências e seus trunfos, assim como suas deficiências, que vão garantir o “tempero” da ficção. Esses personagens devem adequar-se a um ambiente, proposto pelo livro do mestre, no qual a trama se desenrolará. O ambiente onde se desenvolve a aventura, no linguajar desses grupos, é chamado de *mundo ou cenário* (PAVÃO, 2000, p.18-19).

<sup>125</sup> No Playing Character – NPC – um personagem que não é representado por nenhum dos jogadores e é conduzido pelo próprio mestre.



Segundo Conan, para ser Mestre, ele leu, além dos três livros citados acima,

O livro do Vampiro, as leis da noite, o Guia dos jogadores e também os específicos de cada jogadores, pois existem várias clãs<sup>126</sup> de vampiros. Normalmente, a pessoa que está jogando escolhe e se identifica com uma clã. E o Mestre precisa conhecer essa clã ... Normalmente isso faz com que o jogador fique só em uma clã, senão começa a ficar confuso por que são muitas regras, muitas normas.

Ele busca também nos filmes que trazem as histórias de vampiro material a ser pesquisado e discutido no grupo. As informações colhidas nestes materiais e até nos livros de história irão subsidiar a construção do enredo dos jogos. Como coloca Conan:

Entrevista com Vampiro, Nosferato, Drácula de Bram Stoker, são filmes clássicos, tem também um mais recente, A Rainha dos Condenados, que a gente assiste junto e depois discute. Às vezes a gente lê os livros e vê o filme paralelo. A gente tem que ler bastante livros de história também. Eu amo mitologia grega. Eu li sobre Dante Alighieri para fazer um trabalho da faculdade e aí eu acabei me interessando e no jogo eu acabei sendo Dante. É assim que acontece ... Você pega uma história que você gosta e depois representa. A gente coloca na história pessoas das diversas épocas. Outro dia mesmo, meu amigo fez o papel de ACM<sup>127</sup> e outro do Barão de Mauá. E a gente tem que conhecer esses personagens.

Para Conan essa estrutura de pesquisa e criação, própria do RPG, tem a vantagem de

desenvolver o raciocínio muito rápido. Você desenvolve o raciocínio tão rápido para não colocar em risco sua vida. Tem situações que se você não pensar rápido, você morre. Os vampiros são traiçoeiros e eles querem o poder.

Ele ainda acrescenta que o RPG consome muito tempo, por que o jogo é complicado, e é, isso é que faz o jogo ficar legal.

Os livros fazem parte, portanto, do cenário dos RPGistas e são constantemente consultados, principalmente frente ao impasse que emerge em diferentes situações. Já que segundo Conan:

a gente não grava tudo. A memória não é 100%. Então, como faço fichamento, como Melaine [professora da disciplina Teoria e Método de Pesquisa da faculdade que Conan estuda] falou. Eu até comecei fazer fichamento, eu estou começando a usar os fichamentos que aprendi na faculdade aqui no jogo.

Além da leitura, alguns Mestres de RPG também escrevem um texto introdutório para situar os players no roteiro criado, dando início à aventura. E, como aponta Pavão:

<sup>126</sup> Clã aqui compreendida pelo viés antropológico como uma unidade social formada por indivíduos ligados a um ancestral comum por laços de descendência demonstráveis ou supostas.

<sup>127</sup> Antônio Carlos Magalhães – político baiano.



Há também notícias de mestres que escrevem contos a partir da aventura desenvolvida com a participação dos players. Os autores de RPG são em geral mestres que, insatisfeitos com os sistemas de jogo oferecidos no mercado, decidiram criar seu próprio sistema de jogo (PAVÃO, 2000, p. 20).

Isso coloca o Mestre, em especial, mas também os jogadores na condição de sujeitos curiosos, que precisam pesquisar informações, desenvolvendo, assim, uma grande capacidade de intervenção no jogo — que possibilita a criação. Trata-se de indivíduos, portanto, que necessitam participar ativamente das atividades que realizam, não se identificando com a passividade que muitos jogos e entretenimentos hoje disponibilizados no mercado oferece. No entanto, algumas empresas de games, ao perceberem o potencial dos RPGs, deram início à criação de RPGs para os consoles e para computadores, jogados muitas vezes em rede.

Um dos exemplos mais conhecidos é o jogo Final Fantasy, que já tem doze versões disponíveis para Playstation e quatro para computadores.

Conan cita sites onde se pode jogar RPG em rede: “Na Internet você pode jogar no site [www.rpg.com.br](http://www.rpg.com.br), utilizando o teclado ou o bate papo.” Na perspectiva de Murray, a realização dos jogos do tipo RPG e MUD no ambiente da WEB pode contribuir para a constituição de um grande grupo de teatro mundial:

O computador nos proporciona um novo cenário para o teatro participativo. Estamos aprendendo pouco a pouco a fazer o que fazem os atores: a representar emoções autênticas que sabemos que não são “reais”. Quanto mais persuasiva for a representação sensorial do espaço digital, mais presentes nos sentiremos no mundo virtual, e, portanto, seremos capazes de realizar muito mais ações. A facilidade com que os jogadores de MUD e RPG adaptam personagens sugere que há um grupo crescente capaz de representar outros papéis. Pouco a pouco, nós estamos nos convertendo em um grupo de teatro mundial, que pode adaptar papéis em histórias participativas cada vez mais complexas. Estamos iniciando a descoberta das convenções participativas que definiram a quarta parede do teatro virtual: os gestos expressivos que enriqueceram e preservaram o encantamento da imersão (1999, p. 138).

A rede, portanto, potencializa a interatividade e o nível de participação dos RPGs, criando ambientes que se transformam em verdadeiros filmes interativos, construídos a partir da participação de inúmeros interatores.



É interessante perceber a importância que o RPG ocupa na vida de Conan, no sentido de direcioná-lo constantemente para o hábito de ler, prática em descendência nos grupos de crianças, adolescentes e jovens. Ele busca suas respostas nos livros, fundamentando assim as suas argumentações. Outro aspecto bem relevante, ainda nesse discurso, é a transposição dos conhecimentos e informações obtidos e construídos na faculdade para suas atividades lúdicas e, no caso do nosso sujeito, atividades cotidianas, já que joga RPG semanalmente com o seu grupo. Essa é uma diferença básica entre Conan e os demais entrevistados que não conseguem fazer uma relação tão direta entre os jogos e aprendizagem.

Esta retroalimentação entre a aprendizagem nos jogos de RPG e o cotidiano também foi registrada por Pavão, em sua pesquisa, quando afirma que

há também notícias de mestres que escrevem contos a partir da aventura desenvolvida com a participação dos players. Os autores de RPG são em geral mestres que, insatisfeitos com os sistemas de jogo oferecidos no mercado, decidiram criar seu próprio sistema de jogo (2000, p. 20).

A leitura também retorna ao discurso de Conan, quando este afirma que ela é um requisito básico para que alguém entre no seu grupo de RPG:

O grupo é aberto. Outro dia, veio um senhor de uns 60 anos para jogar com a gente. Mas para entrar no grupo, é pré-requisito lê as regras do RPG. Ai a gente faz testes e se a pessoa estiver apta, ela entra. Uma pessoa que não lê, não vai ter imaginação sobre o assunto. Existem pessoas que têm dificuldade de imaginar e ainda pior de conseguir acreditar que vai poder aprender alguma coisa no computador. O fato de jogar RPG me ajuda bastante na Faculdade. Depois, que eu comecei a jogar, eu comecei a adquirir uma linguagem mais culta. Para entender um personagem, você tem que ser culto. Você tem que falar como o personagem. Então, você começa a adquirir um dicionário [vocabulário]. Além do raciocínio, você fica inteligente, você pensa rápido, você pensa em mil coisas ao mesmo tempo, sua inteligência, eu acho que ela triplica, por que você começa a lê muito, lê, lê, lê. E ainda coloca: eu acho que a leitura é muito legal. Eu já gosto de ler há muito tempo, antes do RPG. Eu escrevo músicas, eu toco, sou vocal de uma banda e geralmente é muito fácil para gente, na escola, no trabalho, na vida mesmo, fica muito mais legal.

O viés pedagógico que Conan dá aos games e ao RPG ratifica as idéias de Lèvy (1993) que afirmam que as tecnologias modificam as funções cognitivas dos sujeitos, e resgata as teorias psicogenéticas que concebem o jogo como um potencializador para construção de novos conhecimentos, tanto nos aspectos cognitivos, quanto afetivos,



sociais e culturais. Dentro destas perspectivas, os jogos se constituem em fontes de “desenvolvimento e criam zonas de evolução imediata” (VYGOTSKY, 2002, p. 424).

Entretanto, analisando uma produção acadêmica de Conan sobre os jogos, é possível perceber a dificuldade em sistematizar as idéias de forma menos coloquial. O sujeito se coloca no texto como se estivesse conversando com o leitor. Isso poderia ser explicado em parte pelo fato do autor e ator estar cursando, no momento das entrevistas, o segundo semestre do seu curso universitário, não tendo, portanto, se familiarizado ainda com uma lógica de escrita mais formal.

Por essas questões, o RPG ocupa, para Conan, um lugar diferenciado, levando-o a marcar uma divergência significativa entre os games e o RPG, enfatizando mais uma vez que a interatividade oferecida por este permite ir além do aspecto lúdico, sem negar, todavia, que isso também possa ocorrer com o videogame. Para este sujeito:

Os games geralmente servem para você desenvolver do mesmo jeito o raciocínio, só que de uma forma mais centralizada. Você vai sentar ali e vai jogar, mas tem games que são enlouquecedores, como **Street Fighter** ou **Mortal Kombat** que você joga para brigar, vai se matar ali. O que não deixa de ser divertido. Entendeu? Você vai lutar contra o cara, mas mesmo assim, você está aprendendo. Eu acho que de tudo que você faz, você tira a experiência, mesmo em jogo de videogame ou no de RPG. Tem jogos de aventura que são extremamente inteligentes. O **Pac Man**, por exemplo, você tem que criar uma estratégia para sair dos labirintos dos fantasmilhas e, no **Enduro**, você tem que saber passar, então tudo ... Não que você vá desenvolver o raciocínio mais rápido com o videogame do que no RPG. Eu acho que não. No RPG você desenvolve a sua imaginação para o infinito. Você vai imaginar coisas que jamais existiriam e no videogame ele já imagina para você, ele já entrega pronto. Entendeu? Você não tem aquele trabalho de pensar como aquele lugar vai ser, se vai ter luz, se vai ter uma mesa redonda. Você não tem esse trabalho. Entendeu? O videogame é mais central.

Embora o nosso sujeito não consiga nomear que essa possibilidade de criar caminhos e cenários inexistentes, onde o jogador utiliza os conteúdos que permeiam o seu imaginário para construir narrativas que não estão pré-definidas, seja a interatividade, podemos perceber claramente no seu discurso a relevância deste aspecto para o aprender com a imersão no universo das histórias, ocupando assim o papel de interator. Para Turkle (1989), nos games, as regras são definidas previamente e, para modificá-las, temos que entrar no mundo dos programadores que o criaram. No mundo dos games, existem muitas possibilidades, mas estas são finitas, diferente dos MUDS e RPGs, nos quais o desempenho de um papel tem sempre um final em aberto. Portanto, nos jogos de



papéis, como no RPG, é possível imergir, experienciar e transportar-se psicologicamente para um lugar que exige toda a nossa atenção e concentração de nossos sentidos. E nesse processo, o que diverte é o

(...) movimento fora de nosso mundo habitual, surgindo a sensação de alerta quando se está em um lugar novo, e o prazer de aprender a se mover lá. A imersão pode levar a mente a se inundar de sensações e estimulação sensorial (MURRAY, 1999, p. 111).

Outro aspecto relevante, trazido por Conan, é importância de se jogar em equipe, para vencer os desafios. Ele traz o exemplo do CS:

O Counter-Strike, que é um MOD do Half Life, é para jogar em equipe. O Half Life é diferente, porque é um jogo tipo Quake que você sai matando gente para atingir alguns objetivos. Eu acho o CS demais. É um jogo que você tem que trabalhar em equipe, ser inteligente, senão você morre. Você tem que colocar bomba, desarmar bomba. É um jogo que ninguém esperava que fosse desse jeito. E agora tem um jogo novo, que eu esqueci o nome, é Desert Storm 2 ou alguma coisa assim, ele é baseado na guerra do Golfo foi usado por soldados americanos como simulador, ele está no mercado, ele é um jogo muito bom.

Os jogos em rede, agora resgatam, algo que já era uma realidade no RPG, onde a idéia do grupo é mais evidente, já que os discursos e cenários são construídos mediante as demandas dos demais jogadores. Mas, hoje, os *players* dos jogos eletrônicos podem jogar em Clans, grupos que tem um desafio a ser vencido. Quanto maior for o número de membros de uma Clan, mais possibilidades ela tem de ganhar, já que se agrega diferentes habilidades, identidades cognitivas, para buscar saídas e alternativas aos desafios que emergem a cada sala dos labirintos. Entretanto, a idéia de Clã nos jogos de RPG é bem diferente, aproximando-se do conceito antropológico. Esta diferença é sinalizada por Conan, quando se refere ao conceito:

A Clã, para o RPG, não é o grupo. O grupo do RPG joga baseado nas Clãs da Camarilla. Vamos dizer raças, tipos: tem católicos, budistas, evangélicos, por exemplo, que são religiões políticas diferentes. A Camarilla tem as Clãs de Assamitas, Brujah, Gangrel, Giovanni, Lasombra, Malkavianos, Nosferatu, Ravnos, Seguidores de Set, Toreador, Tremere, Tzimisce, Ventrue, cada um tem a sua política. A idéia da Camarilla é unir todas as políticas em uma só, mas isso é muito difícil, por que os vampiros são muito posseiros, há toda uma imposição de poder. O príncipe da cidade é o mais poderoso, só o fato dele olhar para você, você já se sente mal. Então, você obedece, por ele ser o mais poderoso. Então, há sempre essa opressão do poder, o mais poderoso controla e esse poderoso tem que ser o mais inteligente ... imagine controlar cem mil pessoas. ... O jogo do Vampiro é extremamente estrategista. Para você matar uma pessoa no Vampiro, você tem que ser extremamente habilidoso, porque tem toda uma regra. Se você quebra uma regra, vai ser caçado por toda Camarilla. Você tem que ser muito habilidoso.





No que se refere à violência presente nas narrativas dos jogos de RPG, constata-se que alguns deles apresentam situações de violência, onde os players participam de batalhas e matam seus adversários. O tema gerou muita polêmica no Brasil, em outubro de 1991, quando a estudante Aline Silveira Soares, de dezoito anos, foi assassinada em um cemitério desativado de uma igreja do município de Ouro Preto. Segundo o delegado Adauto Correa, um dos responsáveis pelas investigações, Aline teria consumido álcool e maconha, sofrido violência sexual e morta a facadas durante uma sessão de RPG — “jogo no qual os participantes tornam-se personagens de histórias fantasiosas associadas, muitas vezes, a magia e a temas sobrenaturais”<sup>128</sup>. A partir daí, uma parcela da sociedade começa a ver o RPG como um jogo violento que estaria levando os jovens a se tornarem mais agressivos, chegando até a cometerem atos hediondos.

Ao se referir à violência nos RPGs, Conan se posiciona da seguinte forma:

Os jogos têm ... mas você tem que saber levar como personagem. Violência, assim, você pode arrancar a cabeça de uma pessoa. Entendeu? Você pode matar, sacrificar uma pessoa, mas tudo isso é virtual. Não existe nada real.

No seu discurso, ele chega a citar o caso do assassinato em Ouro Preto:

Eu não sei se eles estavam drogados, alguma coisa assim. Mas a gente já jogou bêbado ... eu não bebo, mas a galera que joga bebe. Mas nunca aconteceu isso. É até mais legal, porque a galera fica mais descontraída, entendeu? Nunca aconteceu nada, nunca saiu um murro. Eu acho que o que ocorre normalmente é que a mídia direciona muito as coisas, entendeu? Aconteceu uma morte porque o carinha sacrificou ela, como se fosse um culto a Satã, um culto a Lúcifer, nada ver com o Livro de Nod, que é uma história escrita por um vampiro que está sendo perseguido por saber demais ... é uma história, é fictício. Todos os livros de vampiro que estão escritos são fictícios, liberados para maiores de 18. Então se a pessoa leva aquilo para vida real, é porque algum problema ela tem, uma preocupação no trabalho ou dentro de casa, com a família, ou algum problema pessoal ou algum problema mental, porque uma pessoa normal jamais mataria a outra. Está entendendo? A gente mata no jogo. No último jogo, eu matei mais de trinta (30) caras, entendeu? Mas eu sei que é tudo no imaginário, é a questão de você poder fazer a sua diversão, o seu jogo de videogame no teatro, é legal, você cria aquilo, imagina o cenário. Assim, no RPG, não existe a violência. A violência existe na cabeça das pessoas.

Dessa forma, Conan não estabelece uma relação de causa-efeito entre jogos e violência e consegue perceber que existem outros aspectos que podem promover violência contra o semelhante, numa situação em que os games entram como um canal para

<sup>128</sup>Disponível na URL: <[http://www.atarde.com.br/materia.php3?mes=01&ano=2002&id\\_materia=2384](http://www.atarde.com.br/materia.php3?mes=01&ano=2002&id_materia=2384)>. Acesso em 19 jan. 2002





concretizar o ato. Nesse sentido, o entrevistado implica totalmente o indivíduo no contexto do fato, sem transferir para os games, para os jogos de RPG, para as imagens, a responsabilidade por comportamentos violentos.

Continuando a sua análise Conan registra que:

Uma vez me perguntaram na sala, quando fui apresentar meu trabalho sobre jogos, por que os jogos violentos atraem mais as pessoas? Eu respondi: quem não tem vontade de ser o que não é? Um fuzileiro naval, uma coisa que você vai matar e aí não vai acontecer nada. Entendeu? Aquilo ali vai ser irreal, mas você vai está se divertindo. É por isso, que os jogos de violência atraem mais as pessoas. Quanto mais violento, mas as pessoas gostam, porque o instinto humano, ele é arcaico ainda, ele gosta da violência, ele gosta da briga, ele gosta da luta, mas a nossa sociedade não permite isso. Mas no fictício a gente pode colocar nosso instinto para fora, o nosso instinto animal. Porque o homem sempre teve o instinto de luta, de briga, de degladiar, primitivo, até ele existir, já está explicado.

Defendendo a idéia de uma violência inata, sublimada pela cultura, Conan também vê os jogos violentos como espaços catárticos, reforçando não só uma corrente de teóricos da comunicação (ERAUSQUIN e Colaboradores, 1988) — que analisam o efeito catártico gerado por conteúdos violentos e sexuais que aparecem de forma explícita nas mídias, principalmente imagéticas —, como ratifica a opinião dada anteriormente por Caótico. Contudo, ele faz questão de deixar claro que a saída do mundo “irreal” para o “real” pode estar relacionada com questões subjetivas dos sujeitos:

Tem pessoas que já tem a índole para fazer o mal e aí ela joga ... a mesma coisa que falar que todo mundo que jogar futebol no videogame vai ser igual a Robinho e Diego ... ninguém fala: joguem videogame que vocês vão ser iguais a Robinho e Diego. Mas acontece um assassinato como um carinho que matou não sei quantas pessoas no cinema lá em São Paulo<sup>129</sup> e falam que é porque ele jogava Duke Nukem - 3D, que é um jogo violento que você sai matando criaturas, você tem várias armas. Ele jogava esse jogo e só porque no jogo tem uma cena que no cinema ele entra.... só que não tem nada a ver. Fizeram uma apologia que ele foi fazer a mesma coisa do jogo. Pô, o cara estava cheio de drogas na cabeça, não sei quanto de miligrama de cocaína no sangue, mililitro sei lá. Ele estava maluco, alucinado. Aí se pergunta, porque ele joga? .... A mídia fez todo um enxame que ele jogava videogame, que ele jogava Duke Nukem - 3D e que foi por causa do videogame que ele fez isso. Eu acho que não, acho que não. Ele estava maluco da cabeça, ele já não tinha cabeça, se fosse assim eu seria o maior assassino do planeta, e aqui no prédio teria uns oito serial killers porque a gente joga há muito tempo e a gente é jogador e fã de videogame, adoramos jogar videogame. Fã de jogos. Pô, a gente adora jogos, então não existe isso. Eu não sei se no futuro eu

<sup>129</sup> Referindo-se ao estudante baiano que morava em São Paulo e fazia medicina e, em novembro de 1999, matou três pessoas em um cinema em São Paulo. A mídia televisiva, impressa e digital divulgou que o sujeito estava imitando uma cena do jogo Duke Nukem 3D Posteriormente, o próprio estudante desmentiu esta relação.



vou fazer alguma coisa, mas eu acho que o meu caráter não permitiria isso, entendeu a minha criação, como eu fui criado.

Percebe-se, que para Conan, a violência é um aspecto inerente ao ser humano, assim como a definição de bom e mal, resgatando uma concepção inatista, além do que, o fato de que os conteúdos violentos podem ser canalizados para situações fictícias ou podem ser transpostos para o cotidiano, mas apenas em situações de desequilíbrio do jogador, ou seja, se o sujeito tiver questões pessoais que podem gerar distúrbios emocionais que impliquem em atos violentos contra o outro. As drogas também aparecem como possíveis responsáveis pelos atos violentos. Logo, para este sujeito, os jogos podem se constituir em um perigo apenas para os *gamers* que apresentem problemas familiares, que fazem com que esses indivíduos vivam no limiar entre o *real* e o *ficcional*. E ele sempre faz questão de frisar que os games encontram-se no universo ficcional, um mundo que funciona a partir de regras próprias, como coloca Turtle:

Ao contrário do mundo real, o universo do jogo obedece sempre a regras. Há violência, assassinato e roubo, mas as regras do que pode acontecer e de como enfrentar os acontecimentos são precisas [...]. Nas masmorras, não há computadores. Mas estes mundos construídos estão impregnados do espírito de um programa de computador. Estão limitados apenas por sistemas de regras, não por realidades físicas ou considerações morais. O tempo pode recuar, as pessoas podem possuir poderes sobre-humanos, tudo é possível. O que é preciso é consistência (TURKLE, 1989, p. 70).

No universo dos games as ações são orientadas por regras que conduzem a trilha dos jogadores, mesmo nos jogos considerados violentos é preciso segui-las para avançar nos desafios propostos. Conan, embora interaja com jogos violentos faz questão de afirmar que

Não sou uma pessoa violenta, tanto é que eu sou pacifista, e sou totalmente calmo, evito brigar, tudo, apesar de fazer Jiu Jitsu. Imagine uma pessoa fazendo Jiu Jitsu brigando? Não tem nada ver, não existe isso! O pessoal que joga RPG também faz Jiu Jitsu com a gente e ninguém é violento. Quando a gente sai, a gente evitar brigar, porque a gente já briga no RPG. A nossa diversão é ali.

Considerando que a questão da violência é básica nessa investigação, tento buscar novos dados mapeando assim o olhar de Conan sobre a temática e, para tanto, indago a sua reação frente à frustração de não concretizar os seus objetivos, inclusive no que se refere aos jogos. E ele responde:



Eu fico emburrado, extremamente chateado, eu saio. Geralmente, é difícil eu morrer nos jogos. Entendeu? Eu acho que morri só uma vez. E aí eu fiquei extremamente chateado e aí você não tem reação de briga e aí você começa a ... Você tem uma reação literária, você começa a pegar todos os livros que você leu, você busca alguma coisa que te safe daquilo. Entendeu? Isso é legal. Você fica, pô, sacanagem. Você vai direto na mesa, na mesa fica uma pilha de livros, desse tamanho [gesticula o tamanho], e aí você começa a investigar, ... aqui essa regra tal, tal, fala que eu posso ter direito a tal coisa, aí você joga de novo, você busca, busca o conhecimento.

Contudo, a reação frente a uma derrota no videogame é bem distinta:

Eu geralmente quebro meu controle do joystick. Penso assim: sacanagem, não acredito que perdi, aí eu jogo o meu controle no chão, mas eu não sinto vontade de bater em uma pessoa. A irritação é com você não com a pessoa. Entendeu? Porque você perdeu daquele cara. A irritação é com você, então você desconta em você e não nos outros.

Embora registre que não toma atitudes violentas para com outro, Conan manifesta a sua parcela de violência, ou melhor, dizendo de agressividade, para o mundo físico, para os objetos, retomando novamente a idéia da catarse, na medida em que os objetos, sejam o joystick ou quaisquer outros que estejam próximos, serão válvulas de escape para uma emoção que na concepção deste sujeito não deve ser direcionada para um ser humano.

A partir desses discursos, assim como da convivência com seu grupo, pode-se perceber que Conan realmente não é um jovem violento, apesar da agressividade de seus personagens e avatares nos jogos. Os jogos atuam nele muito mais como um elemento motivador de sua formação. Preocupado em sinalizar as possibilidades pedagógicas do universo dos games e mais enfaticamente dos RPGs, Conan não sinaliza aspectos ligados as questões familiares e afetivas. Percebe-se que o seu discurso se constrói mediante a sua vivência nestes ambientes de jogos. Contudo, o relato deste sujeito, bem como as observações realizadas no seu habitat, junto com os amigos, nos permite realizar as seguintes inferências: enquanto um sujeito que procura, está sempre informado através das diferentes mídias, que tem uma ocupação como trabalhador e que investe a sua libido em todas as coisas que faz, Conan consegue articular as diferentes atividades, contextualizando o fenômeno da violência e as possíveis contribuições dos jogos, delineando, para estes elementos tecnológicos, sejam RPG ou jogos eletrônicos, um locus de aprendizagem.



### 9.3. O Expert do Counter-Strike



Expert, esse é o nickname do terceiro autor e ator. Um sujeito submerso no universo do Counter-Strike que, durante as entrevistas, além de instalar o jogo no meu computador, ia me ensinando a compreender a lógica deste game que atrai jovens e adultos para as centenas de *Lans Houses* hoje existentes no mundo. Expert tem 19 anos, é filho de pais separados, vive com a mãe e um irmão mais novo, em um bairro de classe média de Salvador. Alto, magro e com óculos de grau, esse sujeito conta a sua trajetória de forma objetiva e muitas vezes lacônica, o que me levava a insistir no aprofundamento das questões e receber um olhar que poderia ser lido desta forma: “Para que tantas perguntas bobas! Será que ela não entendeu?”. Mas, como um pesquisador não desiste facilmente da sua investigação, que neste caso se constitui no meu objeto de desejo, persisti no desafio de aproximar-me de Expert.

O “entrevistado participante” cursa o terceiro semestre do curso de Sistema da Informação em uma faculdade privada. Porém, esse não era o curso que gostaria de estar fazendo e pediu transferência para o curso de Ciência da Computação<sup>130</sup>, em outra instituição privada. O Expert já teve a oportunidade de estagiar na área de redes em duas instituições diferentes, mas no momento estava apenas estudando.

Diferente dos outros sujeitos da pesquisa, Expert dirigiu o seu relato basicamente para as características, possibilidades e jogabilidade do Counter-Strike, com um discurso mais reservado no que tange as questões mais subjetivas. Tentou dirigir toda a entrevista para os aspectos técnicos da interação com os jogos eletrônicos, mas foi possível, em alguns momentos, pegá-lo desprevenido e entrar no labirinto de sua vida.

<sup>130</sup> A diferença básica entre os dois cursos está relacionada com a ênfase em rede de computadores no caso do primeiro. O segundo volta-se mais para programação e análise. Atualmente está cursando o quarto semestre do curso de Ciência da Computação.



Seu contato com os jogos teve início na infância, quando ganhou o seu primeiro videogame, o Atari, passando pelo Nitendinho e chegando até o SuperNitendo. Mas foi em 1998 que começou a interagir com os computadores, inicialmente no laboratório da escola:

Comecei a mexer na escola e aí fui aprendendo e me desenvolvendo. Em 98, eu ganhei o meu primeiro computador com acesso livre para a Internet. Eu ia atrás do que gostava e jogava bastante. Também é uma das coisas que me estimula bastante ... está na frente do computador e daí por diante você vai se desenvolvendo e depois daí, é por vontade própria. Sempre gostei de jogar jogos de estratégia com o Starcraft, o Warcraft e depois, o jogo mais viciante que tem, o Counter-Strike.

Expert prefere os jogos de computador, por que eles são muito mais potentes e apresentam uma gama de possibilidades que vão do nível de realismo das cenas às possibilidades gráficas, permitindo ao gamer uma maior jogabilidade. Estes aspectos são potencializados no jogo Counter-Strike, que na perspectiva deste sujeito, apresentam gráficos que “atraem porque são realistas. Pela definição que eles têm. São bastante definidos. Você pode ver o rosto da pessoa, a movimentação do personagem, o braço desenhado carregando a metralhadora, é muito perfeito, muito bom mesmo”. E enfatiza ainda mais:

[...] tem um grau de realismo muito grande. Você entra no jogo e você pega nas armas. Quando você pega para ler [quando o jogador quer comprar uma arma aparece na tela as suas especificações], ela tem as informações reais da arma. Você pega, dá um tiro com uma delas e os efeitos são iguais na realidade. A simulação é real, é quase que perfeita! Eu navego em todos os cenários, mas o que eu mais gosto de jogar são os mais famosos, por incrível que pareça. Eu acho que é porque eles são os mais legais, onde você tem os melhores confrontos. O Cs\_Pf\_Dust 1 e 2, Inferno, Astec, Cs-Rio, Trem, Matrix, Mansão são os cenários mais famosos. São os que eu mais gosto de jogar, por causa dos locais, das estratégias. Esses mapas têm lugares onde você pode variar muito mais as estratégias e aí os combates corpo a corpo com o time adversário são os mais legais.

Expert traz aqui uma das características dos jogos de última geração: o realismo gráfico que apresentam, trazendo ambientes e cenários muito próximos daquilo que vemos no dia-a-dia. Nessa linha, Turkle afirma que os desenvolvedores dos novos jogos eletrônicos têm buscado conceber estes suportes através de simulações cada vez mais próximas do real, e para isso “recorrem a manipulações gráficas, animação, sons e interatividade. E em anos recentes, os jogos, como outros aspectos da computação, tornaram-se mais opacos”<sup>131</sup>. (TURKLE, 1997, p. 100). A afirmação da autora confirma o



<sup>131</sup> O significado da palavra opacos aqui refere-se a simulações demasiadamente complexas para serem analisadas de forma completa.



discurso de Expert que enfatiza a necessidade de que a simulação apresentada nos jogos e também nas imagens dos filmes sejam as mais realistas possíveis (evidentemente de que dentro de um padrão cultural assimilado pela maior grande parte da população das grandes cidades), motivando-o a imergir nestes ambientes. Esse realismo das imagens faz com que o gamer sintá-se dentro do jogo, participando mais ativamente da trama. É como se ele se transformasse no próprio personagem (num processo de identificação com pontos de vista semelhante ao que ocorre no cinema) e para que isso se efetive de maneira mais concreta, é importante que ele veja e escute o que acontece com os mesmos padrões de sua vida fora dos games. Não é por acaso que a maioria dos novos jogos eletrônicos trazem imagens em primeira pessoa, através da chamada “câmera subjetiva”, onde a visão do jogador corresponde exatamente àquela que ele teria com o ponto de vista do seu próprio olho.

O nível de interatividade possibilitado pelo Counter-Strike permite que o jogador não apenas interaja com o que foi pensado inicialmente pelos idealizadores, mas desafia aos gamers à criação de outras perspectivas. Aspecto interessante, já que, são esses sujeitos os que mais conhecem as limitações e potencialidades dos labirintos dos jogos, já que vivem imersos nesse contexto. Expert tem planos de contribuir de alguma forma, mas encontra obstáculos técnicos de tempo:

Eu já pensei em criar um novo cenário, só que dá muito trabalho. Eu pensei em criar o cenário do lugar que eu moro. Uma vez eu e meus oito amigos, depois de jogar Counter-Strike a noite inteira, paramos assim na praça e observamos que se a gente fizesse aquilo ali como um cenário seria uma coisa massa, porque tem vários pontos estratégicos onde você poderia ter a posição chamada de camper que são os que ficam com o rifle, sniper [gamer que utiliza armas de longo alcance e alta precisão], esperando alguém passar. Quando você passa, miro, atiro e mato .. é bem simples. Tem o grupo de assalto, tem sempre o grupo que vai na frente com as metralhadoras. Os campers ficam na espreita, de tocaia com a arma, normalmente com o rifle. Geralmente um tiro ou dois mata no Counter-Strike. Você geralmente fica cobrindo o pessoal que fica de assalto.

Explorando um pouco mais o universo do CS, indago a Expert, quais são as características de um bom cenário e ele responde:



Quando o cenário é maior, você tem mais estratégia. Realmente, o que faz você gostar mais de um mapa, é exatamente isso, o fato dele ter mais estratégia, mais pontos para você campear, porque o camper, é uma das coisas que é fundamental. Então eu pensei em criar o cenário por causa justamente disso, porque a praça onde eu sempre ando tem vários pontos, assim ... Então, ou seja, eu ia criar os





quatro prédios básicos e a praça central. Ia ser um cenário massa, mas só que é muito trabalhoso. Geralmente a gente faz em C++, uma linguagem orientada ao objeto e mais voltada para gráfico mesmo. Ninguém tem um computador tão potente e tempo para se dedicar a isso e até porque a gente não tem câmaras digitais para poder filmar o cenário em todos os ângulos. Você precisa filmar todo o cenário para depois você digitalizar e depois você vai dar textualização de cor, é complicado. Não é fácil não. Dá para uma pessoa só fazer, mas leva bastante tempo. Já para criar uma arma, é mais fácil, basta pegar uma foto e digitalizar ou desenhar na mão. É diferente dos mapas que tem que filmar.

Nesse sentido, no caso do CS, ir além das possibilidades apresentadas pelo jogo, implica no domínio de linguagens de programação, interação com câmaras digitais e com softwares de edição de imagens, inviabilizando um projeto solitário, já que demanda diferentes conhecimentos e habilidades, bem como o investimento de tempo. Tempo que, para a geração Screenagers, é o resultado de ações rápidas com resultados imediatos, que muitas vezes não sustentam planos a médio e longo prazo.

A seleção de jogos que mantenham vivas as sensações relatadas por Expert provém muito da opinião dos pares:

Eu confio muito no comentário dos meus amigos. Então ouço o comentário de um amigo que já jogou e vou lá verificar se eu gosto também, senão eu procuro um jogo completamente desconhecido ou leio na revista: lançou tal jogo. Aí leio as críticas sobre o jogo e baixo para testar. Você sempre tem que testar o jogo para saber se realmente gosta. Quando você começa a jogar você pensa: eu gostei disso e não gostei disso, mesmo que sejam dois jogos muito parecidos, não existe um aspecto que defina se gostou ou não. O que define é um todo. No caso das Lans, elas priorizam os jogos mais jogados atualmente, por isso que a maioria tem o Counter-Strike. Normalmente, você tem que pagar, assim... a licença dos jogos, ela é cara normalmente, razoavelmente cara. Então você bota os jogos que estão sendo os mais jogados que é para atrair pessoas. Senão você teria um custo muito alto também.

Expert sinaliza aqui que, nas Lans, as opções de escolha de um jogo não se limitam apenas aos seus níveis de jogabilidade, mas a toda uma lógica de mercado que disponibiliza a oferta de acordo com a demanda, investindo no produto que aumente a sua receita.

Segundo o sujeito, a definição dos seus papéis no jogo não tem nenhuma relação com um processo de identificação subjetiva com os personagens, embora os conteúdos agressivos encontrem mais espaço quando atua como Terrorista:





Quando comecei a jogar CS, jogava como terrorista, mas ... eu gosto muito de jogar como terrorista, porém quando você está jogando contra os boots, contra o computador ... eu passei muito tempo jogando como Contra-Terrorista – CT, e acabei me habituando com as armas do CT e então hoje em dia eu jogo mais como CT, mas eu gosto mesmo de jogar como terror e de plantar bomba. É mais legal a destruição. O terrorista tem que colocar a bomba e o CT tem que impedir, como sempre, para desativar a bomba. Você tem que passar especificamente pelo CT, você sempre acaba gerando um embate muito forte entre um e outro aí você pega um grupo gigante de terrorista contra um grupo gigante de contra-terrorista, você acaba sempre tendo um grande duelo, querendo ou não sempre rola um duelo massa. E aí, querendo ou não, você acaba desenvolvendo habilidades e aprendendo um pouco sobre armas. Por exemplo: quando você joga muito um simulador de vôo, você acaba tendo uma noção básica de como se pilota um avião. O melhor simulador de vôo é o Combat Flight Simulator 3, é o mais famoso, da Microsoft.

Aqui Expert traz um conteúdo também muito presente na fala de Conan — o prazer de aprender jogando e de, a partir daí, ir configurando uma identidade, um sentimento de pertencimento a um grupo e a uma cultura. Na perspectiva de Turkle

Os jovens estão a edificar a cultura da sua geração agora; os videogames e os computadores encontram-se entre os materiais de que se servem. Crescer com uma tecnologia é um tipo de experiência muito especial. Embora se tornar perito em fazer coisas novas seja importante durante toda a vida, existe uma altura, durante o crescimento, em que isso quase se torna sinônimo de identidade. Os jovens do presente encontram os jogos nessa altura. Para eles, os jogos não são lembrança de um sentimento de controle sobre um desafio. São uma fonte primária para o desenvolvimento desse sentimento (1987, p. 80).

E, no caso de Expert, o CS assume, no contexto em que vive essa função, ressignificada ainda pelo grupo com que se relaciona. O sujeito tem um grupo de amigos com os quais joga Counter-Strike. Mas ele faz questão de afirmar que eles não constituem em uma Clan, marcando inclusive a diferença entre grupo e Clan no que se refere à interação com os jogos eletrônicos. Para Expert,

O surgimento das Clans é anterior ao aparecimento das Lans. As Clans surgem depois de você jogar muito na Internet contra outras pessoas ou em Lans mesmo. Você vai jogando, vai fazendo amigos, normalmente você se torna freqüente ou de um servidor ou então de casas de jogos comuns. Você vai jogando e fazendo amigos nesses lugares. À medida que o tempo vai passando, você vai se acostumando com aquelas pessoas e vai fazendo amigos que vão se tornando seus amigos no jogo, porque elas conhecem o seu estilo de jogo. Então é uma coisa natural. Você acaba formando grupos. Aqui em Salvador, a gente faz de cinco pessoas, seis, porque tem que ter o reserva. A gente faz time mesmo. A gente só joga junto, os seis só jogam juntos. Isso é uma Clan de jogo. Aí você dá os nomes. Aqui em Salvador tem a Clan Crossfire que é do meu amigo Casca que é um dos maiores fenômenos do Counter-Strike aqui em Salvador. Ele tem 15 anos, é alto, com cabelão e usa óculos. Eu não tenho uma Clan formada, porque eu não jogo direto em um lugar, mas eu tenho um grupo que gosto muito de jogar com eles. Aí, como a gente não joga muito em Lan, a gente normalmente joga contra o computador ou na Internet e vez ou outra, uma vez por mês, a gente se reúne um final de semana e vai todo mundo para o prédio de um dos nossos amigos e levamos os nossos computadores e fazemos a nossa rede e ficamos jogando. O que eu poderia



dizer que é uma Clan, só que como a gente não faz isso para poder jogar contra outros times em Lan ou ganhar de outros times, mas para diversão pessoal. A gente não se define como uma Clan, mas é similar o funcionamento. O jogo predileto é o Counter-Strike.

O grupo de Expert é formado por dois sujeitos que estão em processo de formação na área de informática, com conhecimento em rede; dois que conhecem e interagem com a lógica de rede; e quatro que apenas jogam, mas não são da área.

Mas não existe uma preocupação, pelo menos para os amigos de Expert, com as narrativas dos jogos, mas na emoção oriunda do realismo dos combates e de estar em um grupo:

É como se fosse uma clan dentro da Lan. Você vai com seus amigos e você quer jogar com eles. Então você vai. Você já tem as suas estratégias, normalmente você já conhece o estilo de jogo de cada um e então você, na hora de jogar, escolhe um cenário: Vamos jogar em tal cenário. E aí você entra no cenário e aí vai fazer as estratégias tal. A lógica do Counter-Strike parece a do Laser Shot<sup>132</sup>, mas eu nunca joguei esse. Fui outro dia na loja e fiquei observando as coisas.

Aqui fica, mais uma vez, explicitada a necessidade de formar grupos para alcançar os resultados no Counter-Strike. Equipes que tenham o domínio de estratégias básicas nos cenários jogados, permitindo a dinamicidade do jogo.

Além de jogar CS, Expert gosta muito de navegar pela Internet para se comunicar através do seu e-mail e do mIRC<sup>133</sup> e buscar dados que vão das notícias aos indicadores econômicos que estão voltados para o mercado de hardware e software:

A primeira coisa que faço quando ligo o computador é ler os meus e-mails, depois de ler meus e-mails, eu abro o mIRC. Enquanto eu abro o mIRC, para conversar com os meus amigos, faço o que todos os adolescentes normais fazem, abro uma página pornô e abro uma página de notícias e de economia. Abro a página de economia para ver a cotação do dólar. Como eu quero comprar mais equipamentos, como eu quero melhorar sempre para poder jogar jogos novos e mais potentes. Eu preciso está sempre comprando peças novas. Então eu tenho que está sempre observando o preço do dólar aí eu sempre abro a página de economia e saio pelas páginas de notícias procurando aquela que me interessa.

<sup>132</sup> O Laser Shot é uma casa de jogo que simula um labirinto onde os jogadores podem fazer parte de dois times e terão que percorrer o labirinto por vinte minutos eliminando os adversários usando armas a laser.

<sup>133</sup> O mIRC que é um pequeno programa que faz a conexão em um servidor de uma rede de IRC (Internet Relay Chat). Este servidor atua como um ponto-de-encontro virtual, onde as pessoas podem se conhecer e conversar. A mediação do mIRC possibilita que todos estes servidores sejam interconectados e transmitam mensagens de usuário para usuário por toda a rede. Assim o internauta pode participar de conversas em grupo em milhares de canais de IRC



Nesta fala, o sujeito traz aspectos interessantes de serem pontuados. Um deles é a interação com várias janelas cognitivas, ao mesmo tempo, não existindo uma preocupação com a duração da atenção dedicada às atividades. O importante é a capacidade de realizar multitarefas, fazer simultaneamente diferentes coisas. Essa interconectividade, favorecida pelas tecnologias digitais, vem também contribuindo para instauração de uma outra lógica que caracteriza um pensamento hipertextual, levando à emergência de novas habilidades cognitivas, como pontuado por Rushkoff (1999).

Outro dado significativo é a busca por informações voltadas para uma demanda pontual, no caso da cotação do dólar, por exemplo. O “melhorar sempre” tem uma relação direta com a jogabilidade e construção de novas estratégias no jogo. O lugar ocupado pelos games é novamente reforçado para este entrevistado que está sempre experimentando novos elementos em busca de emoções.

O bate-papo on-line se constitui também em uma tarefa atrativa, na medida em que torna possível conhecer e intercambiar com outros adolescentes. Além disso, surge ainda a visita cotidiana a sites de conteúdo pornô, considerada por ele como uma prática habitual de qualquer adolescente normal. Existe, nessa fala, um desejo manifesto de se posicionar na ala dos adolescentes normais, como se houvesse a possibilidade da entrevistadora encará-lo como a-normal. É interessante também pontuar que Expert faz questão de se colocar como um adolescente e não como um adulto, o que ratifica a premissa defendida pelos psicanalistas de que a adolescência é um processo social e cultural que objetiva fundamentalmente a integração do indivíduo na sociedade dos adultos. E, nesse processo, os seus pares e o social atuam como referência básica.

O aprender “futucando”, característica das crianças e adolescentes, também se faz presente no discurso de Expert, no que se refere à seleção e escolha de novos jogos:

Todo jogo, quando sai, você tem que experimentar. Você não compra um jogo porque lhe disseram que é bom. Um amigo seu lhe diz: o jogo tal, está saindo no mês que vem e tão dizendo que vai ser massa, que vai ser ótimo. Pô! Vamos ver? Então você procura na Internet no KaZaA<sup>134</sup> e permuta tudo, como música, vídeo. Eu já baixei o filme do Harry Porter e outros filmes antes de saírem. E não preciso me preocupar com o idioma, por que tem um grupo de tradução, eles baixam em inglês e botam a legenda em português na Internet.

<sup>134</sup> O KaZaA é um dos serviços mais populares de compartilhamento de arquivos digitais na Web que diariamente conecta uma média de seis milhões de usuários em todo o mundo.



A fala de Expert se refere às inúmeras possibilidades oferecidas pela rede que viabilizam a socialização de diferentes arquivos, permitindo a simultaneidade dos eventos e informações. Contudo, existe uma forte discussão acerca dos direitos autorais, quando se discute a questão, na medida em que essas produções intelectuais e artísticas são pirateadas, comprometendo o mercado de vendas. Atualmente a empresa responsável pelo KaZaA vem enfrentando processos judiciais que exigem a revelação do nome dos seus usuários. Contudo, essas questões não afetam os navegadores do KaZaA e de vários outros programas de troca de dados, que continuam em busca de ferramentas que ampliem suas possibilidades de socialização e de troca simbólica.

Um outro dado interessante para os jogadores seja de jogos para computador ou de videogames, é a forma como eles interagem com os comandos, normalmente em inglês, dados pelo sistema do jogo:

Eu não tive problemas com o fato dos comandos estarem em outro idioma, porque depois de certo tempo, você acaba decorando os comandos, é assim que você se comunica, não precisa do idioma. A mesma coisa é com o jogo em si, depois de um tempo você acaba aprendendo. Eu precisei jogar Counter-Strike umas seis ou sete vezes para ficar bom. Joguei umas quatorze horas para começar a ficar realmente bom. Agora outra coisa que ajuda é o fato de eu já jogar games há mais tempo. À medida que você vai jogando, você vai adquirindo estratégia dentro do jogo.

Na fala de Expert, percebe-se que se aprende inicialmente imitando, depois por tentativa e erro, fazendo bricolagens<sup>135</sup>, e, finalmente, assimilam-se e acomodam-se (PIAGET, 1983) os comandos e as estratégias dos jogos, processos que estão presentes em todas as experiências dos sujeitos. Isso nos remete ao fato de autores como Turkle (1987; 1997), Lèvy (1993) e Murray (1999) defendem que a cultura da simulação que emerge da interação com as tecnologias digitais promove a construção de formas de pensamento não-hierárquicas, isto é heterárquicas, rizomáticas, hipertextuais, que envolvem negociações, abrem caminhos, um leque de possibilidades para diferentes identidades cognitivas e emocionais.

Embora Expert demonstre um fascínio pelos games, o tempo que investe diariamente para melhorar as suas estratégias não sinaliza uma compulsão:

<sup>135</sup>O antropólogo Lèvi-Strauss, citado por Turkle (1995), usou a palavra bricolagem para estabelecer o contraste entre uma perspectiva de base positivista e outra que rompesse com esta lógica.



Nas férias, eu jogo de duas a três horas por dia. No período de aulas, eu jogo uma hora por dia. Todo dia eu jogo, mesmo que seja uma meia horinha, para adiantar um pouquinho porque às vezes os jogos são muito grandes e você leva muito tempo para chegar ao final. No jogo, o que mais me incentiva é vencer o computador.

Quando lhe pergunto sobre a possibilidade de vício e de que isso possa ou não trazer prejuízos ao jogador, ele responde:

O jogo é realmente viciante, então você realmente não quer parar de jogar. Quanto mais você joga, mais você quer jogar, ainda mais se você estiver indo muito bem, se tiver sendo o top de linha, então você não quer parar. Você quer manter aquilo ali, quer fazer subir cada vez mais. Eu nunca cheguei no ponto de parar de comer, beber e também não conheço ninguém que fez isso.

Embora Expert e seus amigos busquem aprimorar, cada vez mais, o seus escores, jogam pelo prazer de jogar, sem entrar em um processo compulsivo, ratificando assim que

A maioria das pessoas não fica viciada em videogames, assim como a maioria das pessoas que fazem dieta não fica a sofrer de anorexia. Mas, ao utilizarem essas exigências para se avaliarem, correm riscos. E, é, claro, há pessoas que são mais vulneráveis que outras. Quanto maior é a ansiedade relativamente à falta de controle, maior é a sedução de uma exigência que oferece a promessa de uma réplica perfeita. O corpo oferece tal tipo de promessa. Menos tantas calorias resultarão em menos tantos quilogramas. Parte do "poder dominador" de qualquer dieta é o sentimento de envolvimento no próprio processo. As pessoas fazem dietas para melhorar a sua aparência. Iniciam regimes de exercício físico pela mesma razão. Mas a experiência de moldar o corpo, a experiência da sua réplica e a sua maleabilidade podem acabar por prevalecer. Da mesma forma, a experiência de um jogo que fornece uma resposta exata e instantânea ao toque do nosso dedo ou de um computador que é sempre consistente consigo próprio na sua réplica pode acabar por nos dominar. Torna-se opressiva, independentemente daquilo que se pretende alcançar com tal experiência (TURKLE, 1987, p. 78).

A autora, portanto, coloca em xeque o poder viciante e, portanto, maléfico (inato) que os jogos eletrônicos supostamente teriam, argumento presente cotidianamente tanto na mídia, quando na fala de diversos pais e professores, com quem tive contato. A entrevistada Y, por exemplo, mãe de uma adolescente de 12 anos, disse o seguinte: "nunca dei para minha filha um videogame, porque senão ela vai se viciar e não vai mais querer estudar, igual aos filhos de uma amiga minha". Um outro exemplo pode ser encontrado nas inúmeras reportagens, divulgadas em todo o mundo, noticiando o caso de alguns jogadores que teriam morrido, após terem chegado ao nível de exaustão no



jogo. Refiro-me aos episódios que aconteceram em junho de 2002 (quando um chinês de 17 anos morreu após ter jogado Diablo, por 10 horas consecutivas, após ter trabalhado oito horas na Lan House onde houve o incidente) e, em outubro do mesmo ano, quando dois jovens, na Coreia do Sul, morreram por passar um deles oitenta e seis horas jogando sem parar e o outros trinta e duas horas, em uma Lan House). Todavia, como argumenta Turkle, a leitura desses episódios não pode ser feita de forma simplista. O videogame, por si só, não é viciante. O vício e os malefícios dele podem decorrer de problemas psicológicos dos próprios *gamers*. Foi o videogame, mas poderia ser o basquete, o regime, o sexo.

Muito mais do que ferramentas viciantes, os jogos ocupam espaços na subjetividade dos sujeitos, já estruturados (ou em processo de estruturação), sejam estes de lacunas afetivas, de pulsões agressivas, de busca de emoções, de desejo de se sentir pertencente a um grupo, de ter uma identidade ou de possuir um saber, ou ainda de busca do conhecimento, do novo. E nessa perspectiva, os jogos podem ocupar o lugar da catarse, podem se constituir em espaços de sociabilidade e de aprendizagem ou ainda, no caso de sujeitos com estruturas psicológicas psicóticas, fornecer instrumental para que eles elaborem suas fantasias, que podem ou não serem violentas.

Tiros, bombas, reféns, terroristas, policiais, estes são os elementos que permeiam os distintos cenários do Counter-Strike. Após muitas horas de jogo, ou saindo de um virote, isto é, uma sessão de jogo que invade a madrugada, terminando às seis horas da manhã, Expert sai com sensações que oscilam a depender do resultado final do jogo, mas sempre com o desejo de continuar jogando:

Quando você vence é ótimo. Você sai ainda comentando: Se lembra aquele redshot que eu lhe dei? Redshot é quando você dá tiro na cabeça é fatal, tiro na testa. Ai você está sempre lembrando aqueles lances mais bonitos que você fez, aquelas mortes, aqueles confrontos diretos que tem, assim... e você dá aqueles tiros precisos ou então tem o confronto direto ou então você dá um tiro que ia ser certo, no caso o cara se desvia por um milímetro, fica com um ... ai, sai sempre discutindo: Ah você teve sorte, mesmo ganhando ou perdendo, a gente sai sempre discutindo e com vontade de jogar mais.

A beleza estética que Expert depoente consegue identificar no CS vai além da simples classificação do nível de ações violentas presentes nesse tipo de jogo, mas se relaciona também com o desenvolvimento de estratégias e habilidades que novamente





são enfatizadas no seu discurso. Percebe-se, então, que essa interação com os jogos estimula a construção de novas possibilidades cognitivas e que, ressignificá-las, se constitui o grande desafio a ser vencido, o que o colocaria à frente dos seus pares. Contudo, não podemos deixar de ressaltar a banalização e naturalização da violência em suportes digitais que apresentam e que, segundo Stith, ensinam que a

violência é engraçada, é divertida, é fonte de sucesso, é a primeira escolha do herói, é indolor, é sem culpa, é recompensadora. (...) Se você olhar as crianças pequenas assistindo ao seu primeiro desenho, verá que elas literalmente aprendem quando rir. Rir não é uma resposta natural à violência. Mas elas aprendem, porque as outras crianças em volta delas riem. Porque há uma seqüência de riso, porque há música que lhes diz quando rir (apud PROVENZO 2001, p.172).

Portanto, a crítica que se faz aos conteúdos violentos das imagens seja da TV e/ou videogames, relaciona-se com a possibilidade de tornar o espectador e/ou gamer indiferente a situações nas quais os indivíduos sejam vítimas de atos violentos, bem como a simplificação da resolução de conflitos mediante a agressão física, ressaltando, assim, a necessidade emergencial de perceber que

A violência e a simplicidade das histórias dos jogos eletrônicos são um bom começo para examinar as possibilidades que tem o conteúdo simbólico dos jogos, percebendo se podem dar lugar a narrativas mais expressivas (MURRAY, 1999, p.157).

Mas, no discurso de Expert, essa problemática também pode ser evidenciada a partir da forma como ele relata sua relação com imagens violentas dos filmes. O cinema também traz cenas que seduzem o pesquisado:

Eu gosto de filmes de ação ... esses hollywoodianos que são clássicos, onde você sempre sabe o que vai acontecer, mas são ótimos, é massa, são bem legais. Filmes de guerra tem alguns que são bastante interessantes, tem outros que são bem fraquinhos. Eu gosto de filmes de comédia também, por exemplo: os filmes de Jack Chan são todos de luta, mas são todos de comédia, filmes ótimos de se assistir. Eu gosto de filmes de ficção, além disso, um ou outro romance, também, alguns filmes de romance. Eu sou um cara bastante eclético em relação a filme e a música. No filme Cidade de Deus, o realismo e a carnificina do filme ... é lindo. Sabe você ... vai para um filme assim: não o filme é violento. Ah esta, então vamos assistir um filme violento. Você quer assistir um filme de guerra, de guerra nem tanto, mas você sabe que aquilo ali é uma realidade e mostrar aquela realidade já foi muita coragem, mas a forma como ... ele mostra ainda mais com umas das pistolas que eu mais gosto. Eu olhei assim, oh meu Deus [risos..] que pistola linda! O filme é bom demais, simplesmente o diretor foi perfeito em fazer o filme, ainda mais, tem sangue o tempo inteiro, quem gosta de sangue, então ... [risos...].

E então eu pergunto: Você gosta de ver sangue? E ele responde:





Eu gosto. Sei lá, me fascina ver a violência mostrada como ela é de verdade, etc e tal. Aquilo ali me fascina. Quando você cria um cenário, você sempre se baseia em alguma coisa real. Então você sempre tem que tirar, por exemplo: eu me baseio em uma favela, então eu vou criar parecido realmente com uma favela em nível real, com cenas violentas. Todas as cenas violentas são chocantes, mas o mundo hoje está tão violento que você acaba se acostumando com ela.

Aqui, retomamos os aspectos da violência discutidos anteriormente, a partir da interlocução com Rocha (1997), isto é, a estetização e espetacularização deste fenômeno, no qual os espectadores terminam por se acostumar com os atos violentos apresentados cotidianamente, naturalizando ações que podem sinalizar comportamentos patológicos. Como o próprio Expert pontua, o realismo e a carnificina apresentada no filme referenciado, embora sejam ficcionais (pois são imagens de um filme), são interessantes pelo realismo que apresentam. E, da mesma forma que os filmes de ficção são sentidos como imagens reais, as imagens telejornalísticas passam a ser sentidas como ficcionais, como espetáculo.

Na tentativa de desvendar o imaginário de Expert e delinear a sua identidade afetiva, começo a adentrar pela relação jogos / violência, tomando com referência o Counter-Strike, já que o jogo se constituiu, durante todos os nossos encontros, no eixo condutor do discurso deste sujeito:

O Counter-Strike tem o seu nível de violência. Se você for considerar que você está no jogo de combate direto com outra pessoa, teoricamente seria com outra pessoa, também armado, ou você morre ou ela morre. Isso seria considerado, isso pode ser considerado violento. Mas, muitas pessoas jogam, eu mesmo jogo. Eu gosto mesmo do realismo, eu gosto muito de armas, mas eu nunca comprei uma arma e nem penso em comprar, mas tenho aquele fascínio pela mecânica de ver como funciona. Quando eu disparo uma bala e de vez em quando dá uns erros de gráficos e você vê a bala, assim, saindo, isso é interessante. Aqueles efeitos de filme que você vê a bala rodando. Eu sou fascinado pelos efeitos da tecnologia em geral, então aquilo me fascina. O jogo me fascina.

Expert, assim, faz uma diferença entre o que se faz nestes ambientes e o que se faz na vida fora da tela, não existindo, portanto, uma transposição direta do jogo para seu cotidiano.

Mas, buscando mais informações que pudessem me fornecer uma avaliação mais segura, indago ao entrevistado qual o jogo que ele considera mais violento e o que ele acha dessas narrativas. E ele responde da seguinte forma:



Entre o Counter-Strike, Quake e Carmageddon, o Carmageddon é, sem sombra de dúvidas, o mais violento. Porque o principal objetivo do Carmageddon é atropelar pessoas indefesas no meio da rua e destruir o carro dos seus inimigos/adversários. Se você for levar isso para vida real é sem lógica. E aí questiono sobre seu conceito de violência: a violência e qualquer tipo de ... não só agressão, mas desrespeito ao próximo. Você jogar lixo no chão, você está agredindo o meio ambiente e tem esse lado também. Então é uma coisa muito ampla. Não dá para definir violência de forma restrita. A violência que me incomoda mais é a falta de respeito.

É interessante refletirmos por que, quando se refere ao conceito de violência, Expert não aborda a violência física, aquela a qual, os jogos mais trabalham, que está cotidianamente exposta no nosso próprio cotidiano, na rua, nos jornais. Teria esse tipo de violência tornado-se tão comum a ponto de deixar de incomodá-lo? A violência que ele se diz incomodado é a da falta de respeito. Mas poderíamos perguntar: respeito a que? Àquilo que ele entende como seu ponto de vista?

Pergunto então a Expert como ele reage a situações onde ele seja vítima da violência e ele diz o seguinte:

Eu já fui vítima de violência. Eu já fui assaltado, mas eu consegui recuperar. Eu não me dei por vencido e fui atrás dele. E eu pergunto: Você não teve medo? Ele não estava armado? E ele responde: não. Eu estava com raiva. Ele estava com a faca, ele levou meu boné. Aí eu esperei ele. Eu estava de bicicleta. Aí eu esperei ele sair um pouquinho, foi na orla, passei na menina do caldo de cana e pedi o facão como se fosse para poder ajeitar alguma coisa, sentei na bicicleta e fui atrás dele.

Insisto: Você não teve medo? E ele continua:

Não. Aí, ele saiu correndo claro e eu acabei indo atrás dele e a moça também, do facão, não deixou, viu que eu estava indo para cima dele com o facão, pegou o facão.

E você ia mesmo?

Eu ia. E você ia chegar às vias de fato, se a moça não tomasse o facão? Eu não ia precisar não, foi só como ameaça, eu tenho certeza que ele me devolvia o boné.

Ele reagiu como? Ele entregou o boné?

Não. Ele saiu correndo, aí a moça do facão também veio, viu o que eu ia fazer com o facão, aí pegou. Ela saiu correndo e pediu o facão de volta, eu peguei e devolvi. Ele entrou na favela, aí eu entrei na favela dele também. Você não teve nem medo de entrar na favela? Não. Aí eu vi a casa que ele entrou e aí simplesmente voltei e fui na polícia, e fui lá com o carro da polícia e peguei o meu boné de volta.



E a polícia foi?

Geralmente a polícia não vai, só que eu fiz uma pressãozinha, tipo meu pai trabalha para o governo, ele trabalha para .....[diz o nome da empresa que presta serviços públicos ao estado], é economista, eu estudo no colégio .... [este fato ocorreu há dois anos atrás quando o sujeito cursava o ensino médio], que é um colégio caro, mostrei a carteirinha ... aí o policial acreditou no que eu estava falando, como se fosse filho de alguém importante.

Inúmeras questões povoaram o meu imaginário durante o relato acima. Imaginem se não fosse apenas um boné, o que Expert faria para recuperar o objeto roubado? Percebe-se claramente, a dificuldade do entrevistado em atentar para o nível de perigo que ele poderia correr. Estaria ele pensando que era apenas mais uma cena dos seus jogos eletrônicos, onde enfrentar e desafiar o inimigo não traz conseqüências reais para o jogador?

O fascínio por sangue e cenas violentas relatadas por este sujeito poderia levá-lo a ferir o seu agressor? O sujeito responde negativamente a estas questões, enfatizando que queria apenas assustar o ladrão. Insisto ainda mais na questão da violência, na tentativa de “fisgar” algo no discurso do sujeito que justifique o seu comportamento. Você conhece pessoas violentas? Ele responde:

Dois amigos meus próximos que são bastante violentos. Também é uma característica você é violento por instinto, é a natureza, é da natureza humana, mas você aprende a controlar, mesmo esses meus amigos, mesmo eles gostando de brigar, eles gostam de brigar, o interessante é isso, mas, eles se controlam. Você tem que aprender a controlar se você quiser viver na sociedade. Você tem que aprender a controlar seus instintos, mas naturalmente eles são violentos.

E inevitavelmente emerge uma pergunta: Você se considera violento? E ele diz: “em parte também”. E continuo: O que faz aparecer a sua violência? Em quais as circunstâncias? Ele responde:

Hoje em dia, não tem muita coisa que me deixe nervoso não, eu consegui me controlar bem desse lado, mas quando você mexe em algum ponto fraco, alguma coisa assim tipo, quando você tem alguma injustiça em relação aos meus amigos, ou alguma coisa, isso me deixa nervoso, realmente e aí vou vai para cima [riso...]. Também não mexa com meu irmão.

Nos defrontamos aqui, mais uma vez, com o conceito de violência como algo inato, instintual, só que, na fala deste sujeito, é resgatada a idéia de um controle externo e social. Mas se trata de um domínio que pode ser perdido frente a situações de conflito,



como a possível perda de um boné. Divergências familiares podem implicar em aumento dos níveis de intolerância. Expert faz questão de dizer que não se identifica com ninguém, mas faz questão de dizer que, como todo mundo, o seu processo de identificação é com as figuras do pai e da mãe:

Identifico-me muito com o meu pai e minha mãe, um pouco dos dois. Algumas características minhas são especificamente tiradas do meu pai outras são muito bem dadas pela minha mãe. A minha relação com a minha mãe é ótima.

Pergunto: E com seu pai? Ele responde: “meus pais são separados e a relação com meu pai é um pouquinho complicada. A gente briga, mais no nível tolerável. E como meu irmão mais novo, é ótima.” Continuo: Você é a referência dele? “Não. Meu irmão é mais certinho do que eu”. Quem exerce a lei em sua casa? “A minha mãe.”

Durante todas as entrevistas, Expert foi o sujeito que apresentou uma postura mais fria, demarcando um certo distanciamento, como se quisesse preservar os aspectos pessoais, singulares que marcam a sua estrutura como sujeito desejante. Questões que poderiam explicar a sua paixão pelas cenas violentas, banhadas de sangue e muita ação, ou ainda ajudar a compreender o episódio do assalto que pode ter significado apenas a válvula de escape para outras situações que envolvem perda ou o prenúncio de um comportamento que precisa ser investigado com a ajuda de um profissional e que vem sendo potencializado pelos conteúdos dos jogos eletrônicos.

Aqui talvez não se possa negar que a “representação dos computadores [jogos] também possa reforçar comportamentos violentos e antisociais” (MURRAY, 1999, p.184), mas possa também ser utilizada como espaço canalizador de emoções e sentimentos agressivos.’



## 9.4. Tony Hawke, o skatista



Tony Hawke foi o primeiro sujeito a ser entrevistado para esta pesquisa, em dezembro de 2001. Trata-se de um garoto que, naquela época, tinha completado quatorze anos. Avesso a futebol e ao jogo de vôlei, esportes que considera patético, prefere a música, os filmes, o skate e os jogos.

O avatar de Tony Hawke, foi escolhido porque o autor e ator da pesquisa é um skatista, que gosta muito de jogar Tony Hawke 3 (TH3 — jogo de Skate cujo personagem leva o nome de um skatista internacionalmente famoso, campeão mundial da principal liga de Skate), com quem se identifica bastante. TH é um jogo, portanto, de esportes radicais que estabeleceu padrões estéticos e de jogabilidade muito difundidos atualmente. O game apresenta infinitas opções de traçado de percursos. Os *gamers* mais viciados conseguem ligar várias manobras em seqüência, chegando a alcançar o incrível placar de 200.000 pontos numa “única” manobra, precisando, para isso, de uma extraordinária habilidade. O game pode ser jogado de vários modos, mas os mais interessantes são os de dupla, e o de carreira. No *Carreer mode*, o jogador escolhe um skatista e vai abrindo pistas novas ao cumprir alguns objetivos em cada fase. Cada nova versão apresenta mudanças que ampliam as possibilidades de jogo.

O Tony Hawke, da pesquisa, nasceu na cidade de Rondônia, no dia 13 de dezembro de 1987 e estava morando em Salvador há quatro anos. Em março de 2003, teve que ir para Brasília.



Os pais são professores que investem constantemente na qualificação profissional. Apesar de não morar com o seu pai biológico, Tony considera o seu padrasto como pai, inclusive é assim que o chama, incorporando as enteadas de sua mãe como irmãs. O padrasto está fazendo doutorado e atualmente trabalha em um dos ministérios em Brasília. A mãe concluiu uma especialização na área de educação. São sujeitos engajados politicamente, atuando inclusive junto a Confederação Nacional dos Metalúrgicos – CNM-CUT, desenvolvendo projetos junto a comunidades de baixa renda. É nesse contexto que vive Tony e, talvez, por isso, apresente um discurso que difere dos jovens de sua idade e até dos que estão em faixa etária mais avançada. Contudo, a sua aparência não rompe com o padrão da sua tribo. Ele se veste quase sempre com um boné virado ao contrário, com brincos, anéis e um bermudão que fica abaixo do joelho.

Tony, sempre que pode, vai com a mãe para o seu local de trabalho, uma instituição criada pela CNM-CUT para atender aos jovens e adultos não alfabetizados. Nestas visitas, aproveita para jogar no computador e em outros momentos, realiza as filmagens das oficinas realizadas pela instituição. As câmeras exercem fascínio em Tony, que, sempre que pode também filma situações de aniversários de familiares e amigos.

Na época das entrevistas iniciais, Tony estava estudando em uma escola de freiras, privada, próxima a sua casa. Ele havia sido aprovado para a 8a. série e estava se transferindo para outro colégio privado no mesmo bairro. A saída da escola de freiras tem a ver com algumas insatisfações que são registradas pelo sujeito, como, por exemplo, o fato da escola não permitir o uso de brincos e anéis, que são retirados e somente entregues a mãe de Tony.

Tony registra o acontecimento da seguinte forma:

Lá, não pode usar brinco, anel. Elas já tomaram várias vezes meus brincos e anéis, mas aí eu uso de novo. Minha mãe foi lá buscar várias vezes. Eu acho que elas não deixam usar mais por causa da religião. Aí minha mãe chegou lá aí disse: ah, não sei o que lá, qual o problema dos meninos usarem brinco e anel, padre não usa aqueles vestidos gigantes e preto? Aí a freira ficou lá toda sem graça, mas ela falou depois que se ela falasse antes era capaz da freira fica com raiva de mim e me reprovar.





O sujeito conta um pouco da sua vida na escola, registrando que adora fazer “bagunça” durante o intervalo e, nas aulas, de vez em quando. Esse “bagunçar” consiste em conversar e perturbar os demais colegas na aula. Investigo sobre a reação dos professores frente a bagunça e aí ele coloca: “o professor pega bastante no pé. E aí chamam minha mãe, mas ela nem liga. Somente a professora de religião, que era freira, que era um saco.! Os outros professores eram assim ... eram normais mesmo.”

Com a mediação contínua da mãe, Tony joga apenas nos finais de semana e durante as férias. Mas, se tiver problema na escola, os games e outras possibilidades de lazer ficam suspensas. Ele basicamente joga com o videogame, já que não tem um computador pessoal. Atualmente, ele tem um Playstation, na sua versão mais recente. Embora ele não tenha preferência por nenhum tipo de jogo, registra que o seu estilo de game está mais próximo dos jogos de tiro: “os que eu mais jogo são: Medalha de Honra, meio assim medieval, eu sou mais armas antigas, eu gosto. Tem também ... Perfect Dark ... assim, os que eu mais gosto, são esses, mas tem também outros estilos que eu gosto”.

Começo a inquirir sobre as possibilidades de acesso aos cartuchos e/ou Cd de jogos e ele responde:

Tem meus amigos aqui que tem outros videogames, assim ... tem outros jogos que eu também jogo. É assim, a gente de vez em quando se reúne, para todo mundo alugar de uma vez só os jogos, em nome de um só. Porque quando aluga em nome de uma pessoa só, a gente pode alugar mais jogos e ficar bastante tempo com eles. Por exemplo, são umas três pessoas, cada pessoa pega dois jogos e todo mundo fica quase uma semana praticamente com eles. Aí a gente passa os jogos para quem tem o mesmo videogame. Mas eu tenho um amigo que tem todos os videogames, ele tem do Super Nitendo ao Playstation. Ele usa todos. Ele aluga dois cartuchos de cada. Ele joga mais o Nitendo 64 e o Playstation.

A fala de Tony nos faz perceber que, embora os jogos de videogame não permitam uma interação maior que dois sujeitos por vez, com raras exceções, os gamers encontram formas de socializar não só as jogadas, mas os jogos, possibilitando, assim, uma variedade de aventuras que os permite, estabelecer relação entre as diferentes plataformas.





Indago de Tony: qual a diferença do Nitendo para o Playstation?

É assim: no Playstation, tem suas vantagens e suas desvantagens. No caso Playstation é melhor porque o CD acaba sendo mais barato do que o cartucho. Enquanto CD, você compra por R\$ 10,00 ... não o original é claro, um cartucho do Nitendo 64 pirata está saindo entre R\$ 100,00 e R\$ 150,00. Alguns são piratas, alguns são originais porque é muito mais difícil piratear cartucho. CD é mais fácil. E, assim, quando a gente pega jogos bastante legais, a gente leva para um amigo nosso que copia CDs. E aí a gente compra na mão dele mais barato.

Continuo, perguntando: então quer dizer que uma das vantagens do Playstation foi essa possibilidade dos jogos em CD? E ele responde:

É. Agora uma das desvantagens é que, no CD, é mais fácil de travar, por causa dos arranhões. Já no cartucho é mais difícil, é raro, a não ser se for por descuido, cair no chão, molhar. Outra desvantagem do Playstation é que no CD os jogos demoram mais e aí você fica esperando, já no Nitendo 64, não, se colocar, é rapidinho. O Playstation não acopla no computador, mas, além dos jogos, você pode ouvir música e o fabricante é a Sony. O primeiro videogame que eu tive foi esse Playstation. Eu nunca tive Nitendo, não. ... Do ponto de vista dos jogos, não tem diferença. Muitos jogos que têm no Nitendo têm no Playstation, só que algumas vezes no Nitendo é mais detalhado e outras vezes no Playstation é mais detalhado. Uma outra vantagem do Nitendo é a capacidade para quatro controles embutido no sistema, já no Playstation é para dois. Se você quiser jogar de quatro, você já tem que compram acessórios.

Objetivando, especificar mais as informações, questiono: o que é esse mais detalhado? “É quando o jogo tem mais fases. O Playstation usa muito isso, um exemplo aqui é o jogo do 007, o novo — O mundo não é o bastante. Cada parte que você passa, eles botam uma parte do filme referente àquela fase, assim o jogo é idêntico ao filme ... são as mesmas situações e os mesmos objetivos.”

No registro de Tony, podemos resgatar aspectos interessantes, como: a importância da imersão nesse universo para possibilitar aos gamers uma análise dos suportes existentes, situando em nível de vantagens e desvantagens que vão desde as questões técnicas até as financeiras. Imersão também possibilitada pela tela seja mediada por um mouse, um joystick ou uma luva de realidade virtual.

Outra questão interessante é a transposição de filmes para o universo dos games, conforme discussão feita anteriormente. Linguagens que, embora trabalhem com lógicas diferenciadas, articulam-se, convergindo para um só espaço digital. O jogo citado apresenta ainda uma diferença significativa dos demais games que trazem a narrativa dos filmes, isto é, a possibilidade de veicular as imagens da película durante o jogo, o que atrai ainda mais os gamers.



O tempo dedicado por Tony aos jogos depende muito do seu tempo livre. Durante as férias, chega a jogar, em média, três horas por dia, fazendo a opção sempre por jogar com os seus amigos:

Quando eu não tenho com quem jogar, jogo sozinho, mas, a maioria das vezes, eu vou para a casa dos meus colegas que têm Nitendo. Eu gosto mais de jogar com as pessoas, porque é assim, na hora que você não sabe, tem uma pessoa que conhece que pode lhe ajudar, lhe dá umas dicas e melhorar. Agora em relação jogos de um jogador, eu gosto mais de jogar sozinho e depende do jogo.

É interessante e importante esse registro de Tony Hawke, que coloca que, embora os jogos não estejam em rede ou on-line, existe sempre a possibilidade de trocas coletivas com os pares. O que sabe mais ensinando ao que, momentaneamente, sabe menos, o que se constitui uma demanda dos jogadores em aprender uns com os outros.

As emoções sentidas pelo entrevistado durante o jogo indiferem do suporte (sejam computadores ou videogames). Embora prefira o segundo, o sujeito não vê “muita diferença não, se sente a mesma emoção na hora que está jogando, mas eu gosto mais no videogame.” Insisto na questão da emoção e indago: em que momento você acha que a sua emoção cresce mais?

Eu acho que é quando você consegue passar de uma fase muito difícil e aí você fica alegre ou então em uma fase de suspense do jogo. Você começa a ficar nervoso, que você fica pensando ... se fizer aquilo errado. Assim, jogos de tiro mexem com a emoção da pessoa. Não que estimula a pessoa a praticar àquela ação ... mas a pessoa cria interesse por aquele jogo. No caso do suspense, quando começa o suspense, a pessoa tem interesse em descobrir a coisa e aí vai se interessando mais e aí a pessoa vai tentando. Não é aquele jogo enjoativo em que a pessoa já conhece e aí não quer tentar mais.

O discurso de Tony nos remete as seguintes questões pontuadas por Murray:

A chave para criar um labirinto expressivo e fictício é saber despertar e regular a angústia intrínseca e a forma labiríntica, unindo-a ao ato da navegação em si. O suspense, o medo de abandonar antes do tempo, o medo dos inimigos ocultos, e o medo da perda da própria identidade na massa indiferenciada formam parte da paisagem emocional da rede [dos jogos]. Movendo-se por este espaço, pode-se experimentar um ato de coragem e perseverança (...). Os aficionados nos jogos de computador sofrem temores de medo verdadeiro quando se aproximar de uma porta fechada ou de um labirinto textual ou gráfico. A tensão e o suspense deste entorno não têm porque vir unido ao combate ou a efeitos excessivamente surpreendentes. Pode dar a sensação de que, por fim, se é capaz de enfrentar a verdade, de olhar diretamente a besta ameaçadora. E tanto podem experimentá-la o leitor/espectador quanto o jogador/protagonista (1999, p. 147-148).



Emerge, portanto, aqui, mais uma vez, o fato de que os *gamers* são atraídos pelos jogos porque podem vivenciar no ambiente fictício emoções concretas, que são elevadas pelo grau de realismo visual, gráfico e sonoro. Talvez por isso, os jogos prediletos de Tony são os que permitem imergir na narrativa, abrindo sempre novas possibilidades, mantendo a curiosidade, o interesse e a emoção. Contudo, essa imersão não implica, segundo Tony, a transposição das realidades ficcionais para o mundo real. Portanto, o que mobiliza os *gamers* é a possibilidade de atuar, de interagir, sobre o desenvolvimento do que acontece na tela, mesmo que as possibilidades de escolhas estejam previamente definidas pelos desenvolvedores de jogos eletrônicos.

A novidade, o novo, é outro aspecto que mobiliza o entrevistado, no mundo dos games. Contudo, o fato de já conhecer bastante o jogo, não faz necessariamente com que o entrevistado descarte-o de vez das suas opções. Tony sempre encontra uma alternativa para continuar jogando:

mas, falando do jogo, é aquele negócio, assim... você tem uma fase e tem de conseguir o objetivo, mas já conhece todos as fases, aí começa a perder a graça. Agora eu acho que uma solução para mim, para não perder a graça, é você pegar um jogo novo, emprestado, comprado ou alugado e aí quando você acabar esse jogo, você vai jogar o Tony Hawke ... que aí não está mais chato, que aí você pode aproveitar-se de uma maneira do todo, não fica aquele negócio de jogar só um e deixar os outros de lado. Os jogos que eu cheguei no topo, no máximo, zerei, foram Perfect Dark e Tony Hawke. Agora no Perfect Dark, não fica aquele negócio enjoativo, porque são várias opções de jogar, você pode jogar missões, pode ficar só no treinamento. Você pensa que sabe tudo sobre o jogo, mas, na verdade, você não sabe nem a metade e no treinamento você consegue mais sabedoria e pode passar para uma missão que você não tinha conseguido e nem sabia que existia.

Tony explora aqui a possibilidade que os jogos oferecem, de vários caminhos, várias fases, nas quais o jogador vai experimentando e aprendendo novas estratégias, na medida que sempre é surpreendido. Esta se constitui em uma exigência não só de Tony Hawke, mas de todos os jogadores que desejam alcançar o nível 4 definido por Lafrance<sup>136</sup>, isto é, que a “interface homem/máquina permita ao usuário sentir-se em situação real, reagindo como se estivesse presencialmente no local da ação”.

<sup>136</sup> LAFRANCE, Jean Paul. La epidemia de los videojuegos – epopeya de una industria. Disponível na URL: <[http://www.campusred.net/telos/anteriores/num\\_042/inves\\_experiencias0.html](http://www.campusred.net/telos/anteriores/num_042/inves_experiencias0.html)>. Acesso em 20 mar. 2003.



Embora enfatize no seu discurso a necessidade de narrativas ricas e dinâmicas, o sujeito registra algo que se contradiz a essa necessidade, quando diz que:

O jogo que eu tenho mais dificuldade, que não consigo passar de uma fase para outra, é o RPG. Eu odeio RPG de carta, não tenho paciência. Aquele jogo do computador, chamado paciência, eu não tenho paciência. Eu acho um saco. Qual a graça dele? É muito sem emoção. Acho que, no jogo de tiro, você consegue desafiar uma coisa, tem mais emoção mesmo. Agora, um exemplo mesmo disso, que eu digo, é um exemplo de jogo tipo aquele Warcraft ... ele tem tanto no computador com no Playstation. Meu tio emprestou para mim no Playstation e eu não consegui passar da primeira fase ... cara, foi muito chato. Porque você tem uma visão de cima, não vê detalhe nenhum, eu acho para mim isso um saco e não gosto das histórias de RPG, eu curto mais ação, esporte. A maioria dos meus colegas também acha meio sem graça, agora alguns poucos, assim... jogam de vez em quando. Nuno que joga RPG é um NERD ... quem não joga é normal.

Sua fala coloca, assim, a necessidade que tem de ação e movimento e de que tudo se resolva num tempo muito curto, sem demora. Mas, na intenção de compreender a resistência aos jogos de RPG, levanto para Tony duas perguntas. A primeira, refere-se ao conceito de NERD, e a segunda, ao fato do sujeito ter registrado anteriormente que gosta de jogos medievais, o ambiente predileto dos RPGs. E ele responde:

NERD é aquele que é do contra, assim ... a galera toda gosta de rock, ele já gosta de música clássica ... aquilo é um saco. Mas você acha o cara super gente boa e às vezes você tem que fazer a vontade dele. Agora eu gosto dos jogos medievais, mas no RPG é diferente, você demora muito jogando.

Curiosa, pergunto: quem não é NERD é o que? Prontamente Tony responde: “Uma pessoa normal”. O normal é aqui, assim, compreendido como aquele que não é diferente do modelo da turma. Os adolescentes andam em tribos que comungam senhas, ícones, comportamentos. Divergir destes padrões marca o lugar do não-semelhante.

A necessidade do imediato, de vivenciar imagens e situações que possibilitem uma rapidez e um mosaico de histórias ao mesmo tempo, talvez seja a justificativa para Tony Hawke não gostar dos RPGs. Contudo, tem um outro aspecto fundamental, os jogos de RPG envolvem a construção de narrativas que exigem o tempo todo a prática da leitura e escrita. Mesmo nos jogos de carta, é necessário o acesso de informações mínimas sobre a época em que se passa a história, permitindo ao jogador criar o seu enredo que se entrecruzarão com o de outros jogadores. Muitos de nossos adolescentes perderam o interesse em imergir na cultura letrada. Talvez seja por isso a resistência, tanto na escola



quanto nos ambientes de RPG, que os coloca em frente ao não saber, gerando assim formações reativas aos suportes que trazem a leitura e a escrita. Formação reativa aqui compreendida na perspectiva psicanalítica, isto é, uma

atitude ou hábito psicológico de sentido oposto a um desejo recalçado e constituído em reação contra ele (o pudor opondo-se a tendências exibicionistas, por exemplo). (...) Do ponto de vista clínico, as formações reativas assumem um valor sintomático no que oferecem de rígido, de forçado, de compulsivo, pelos seus fracassos acidentais, pelo fato de levarem, às vezes diretamente, a um resultado oposto ao que é consciente visado (LAPLANCHE E PONTALIS, 1992, p. 200).

Dessa forma, o achar chato configura-se na justificativa para que o sujeito não se defronte com seu não-saber.

Em outro momento muito interessante da fala de Tony, ele coloca a linguagem dos games conseguindo superar, em emoção, até os esportes radicais como o skate: “o jogo de videogame dá mais emoção do que andar de skate. O skate também dá emoção, mas, muitas vezes, você toma algumas quedas e aí tem que ficar sem andar um tempo [mostra as marcas das quedas que não o impedem de andar, mas o incomodam e mesmo assim as proteções só são usadas quando anda de patins].”

A possibilidade de simular o real, sem se expor fisicamente, se constitui, na verdade, num grande ganho para os jogadores que podem experimentar manobras radicais, enfrentar bandidos, salvar donzelas de feras, sem sofrer um arranhão e mesmo assim, viver intensamente a emoção. Turkle aponta para a mesma direção, quando afirma que:

Nos videogames, os objetos voam, rodopiam, aceleram, mudam de forma e de cor, desaparecem e reaparecem. O seu comportamento, à imagem do comportamento de qualquer outra criação de um programa informático, é limitado apenas pela imaginação do programador. Num jogo de flippers, os objetos são feitos de informação, não de metal. As representações computacionais de uma bola, ao contrário de uma bola de verdadeira, não precisam obedecer às leis da gravidade, a não ser que os programadores assim o desejem. Os heróis dos mundos da Nitendo podem dar saltos monumentais e esmagar os adversários com o seu “peso”, sem, no entanto, sofrerem qualquer ferimento (TURKLE, 1995, p. 98).

Os jogos eletrônicos oferecem um universo mágico, no qual é possível vivenciar de forma segura situações que envolvem riscos, exercitando o potencial criativo e realizando antecipações cognitivas, sociais e afetivas que levam a solução dos problemas.

O mundo de Tony Hawke não se restringe apenas à escola, ao videogame e ao



skate. A música também ocupa um lugar central no seu cotidiano. Ele é fã de grupos de rock nacional como os Raimundos, Charlie Brown Jr, Rapa e Gabriel, o Pensador que, segundo o entrevistado, faz umas músicas bem críticas ao país, curtindo também Enemy, Gorilas e Red Hot. No que se refere à escola, o entrevistado se considera um aluno médio, que para ele é “aquele aluno que, quando quer bagunçar, ele bagunça na hora que ele quiser, mas também na hora que ele vê que tem de estudar, ele vai estudar.”

E, no que diz respeito às possibilidades de aprendizagem através dos jogos, o entrevistado faz questão de dizer:

A emoção que o skate dá é que quando se consegue uma coisa, é real. Já no videogame, você consegue um objetivo, assim, fica lá no videogame. No videogame, quando você fica assim sem jogar, você vai ter dificuldade de passar de novo e aí você volta, você esquece de novo e no skate não, quando você aprende uma coisa no skate você não esquece mais.

Aqui, portanto, Tony coloca a aprendizagem na atividade concreta maior do que a simulada. Mas pergunto de forma específica sobre o que ele aprende com os games e de que forma isso serve para usar na sua vida, na escola? “Eu acho que de vez em quando serve para alguma coisa, mas a maioria das vezes fica aquela coisa só do jogo mesmo.”

Nesse sentido, o mundo real e o mundo virtual, para o Tony, não apresentam conceitos de aprendizagem distintos e com níveis de apreensão diferenciados. O sujeito não consegue fazer a transposição dos conceitos aprendidos no ambiente dos jogos para a sua vida cotidiana, sendo necessário voltar a interagir, potencializando os processos de imitação e tentativa e erro, compreendendo que se aprende do concreto para o abstrato.

Enquanto que para Caótico, Conan e Expert sempre é possível aprender algo através dos jogos, para Tony Hawke, predomina o aspecto lúdico da interação, indo de encontro até ao que vem sendo defendido por teóricos como Turkle que nos diz que

interatamos com um programa, aprendemos a aprender o que ele é capaz de fazer e habituamo-nos a assimilar grandes quantidades de informação acerca de estruturas e estratégias interagindo com um dinâmico gráfico na tela. E, quando dominamos a técnica do jogo, pensamos em generalizar as estratégias a outros jogos. Aprende-se a aprender (1987, p. 59).





Desviando um pouco das questões cognitivas, Investigo um pouco sobre os sentimentos que afloram em Tony quando o mesmo perde uma partida de jogo ou nas competições com o skate, e o entrevistado relata: “Quando eu ganho o jogo, a emoção que eu sinto aqui [mostra o peito] dentro é felicidade e ai eu também xingo, chuto o skate para cima e faço um monte de coisa. Vem a raiva quando eu não consigo.”

Pergunto também sobre os filmes que ele gosta:

Filmes? Eu gosto de ficção, terror e comédia também. Matrix, X-Man, Sexto Sentido — que é um filme de terror, não um terror violento. Eu gostei muito porque não é aquele tipo de terror com muita violência, que tem sangue, um monte de coisas. No Sexto Sentido, não se trabalha muito a parte da violência, trabalha mais ... ah, sim tem uma cena de violência ... mas é pouquíssima, trabalha mais com a lado espiritual do terror ... aquela coisa do menino ver espírito.

Aproveitando que ele trouxe a questão da violência no cinema, questiono-o sobre a violência nos jogos de arma:

Jogo de tiro não é assim. Óbvio que o negócio das armas é violento. Agora um jogo de tiro não é assim violento. Agora tem o negócio mais medieval, o cara pega, corta a cabeça do outro. Agora eu tenho jogo violento, é **TXU 2**, é um jogo japonês. No jogo japonês, você tem que salvar o cara. Escolhe ser um cara ou uma mulher e aí tem umas cenas assim que você anda e chega de costas e corta a cabeça do cara e fica saindo sangue. Não gosto muito desse negócio de espada muito antiga, de cortar a cabeça, é meio sem graça. Jogo de tiro eu gosto porque tem menos sangue.

Diferente de Expert, os jogos que jorram sangue não fazem parte dos preferidos de Tony Hawke que, na verdade, prefere viver as aventuras sem se defrontar com o realismo das cenas violentas. Embora elas existam nos jogos, mas não mobilizam o jogador.

Quando pergunto sobre a existência de meninas no seu grupo de jogadores, com uma postura bem machista, Tony Hawke pensa que as meninas

tem mais coisa para se preocupar que jogar videogame, assim acho que menina perde bastante tempo, assim, se enfeitando ... essas coisas assim. É difícil você encontrar uma menina que ande de skate e jogue videogame. Lá na praça da Manoel Dias, têm duas meninas que andam de skate, mas não sabem fazer nada.

Dividindo ainda o mundo em meninos e meninas, o Tony coloca o sexo feminino no lugar da vaidade e da falta de jeito para as coisas que só os meninos fazem direito. Na verdade, tal posicionamento se constitui uma contradição com a sua criação, isto é, com o engajamento dos seus pais também em questões relacionadas com gênero.





Um dos planos de Tony Hawke era fazer um vídeo para MTV: “Eu gostaria de filmar eu e meus amigos andando de skate. Filmar para mandar para MTV, para colocar na TV. Agora tem que ser bem bizarro. No dicionário tem que bizarro é elegante, mas eu acho que não é nada disso, mas eu acho que é coisa feia, deselegante.”

Além do seu desejo de produzir material com vídeo, sua fala traz a idéia de estar na mídia, na TV, é algo muito importante, que mexe com o narcisismo deste sujeito que vivencia uma fase repleta de modificações físicas e afetivas. É interessante pontuar que, no meado do ano 2002, Tony foi convidado para ser modelo mirim, o que lhe mobilizou bastante.

Sobre sua interação com outras tecnologias, é importante ressaltar que Tony Hawke interage pouco com o computador e com a Internet, talvez por não ter um só para ele, utilizando-o o dos pais. Questionado sobre o uso da rede, Tony conta uma experiência: “Sei que é um negócio, como se pode dizer... um negócio muito monótono. Uma vez, no bate-papo, marquei com uma pessoa. Quando fui ver a menina, era bizarra, menina grandona, gorda, com a roupa amarela. Eu falei com ela, e fui embora. Acho que esse foi meu trauma.”

Estando em um nível de desenvolvimento diferenciado dos demais sujeitos selecionados para fazer parte da pesquisa desta tese, Tony Hawke está ainda aprendendo a se conhecer, descobrindo coisas novas e ainda preso aos limites estabelecidos pelos pais. Contudo, seu comportamento nos coloca questões distintas das que vêm sendo tratadas na mídia, isto é, nem todo membro da geração Net, Screenagers, encontra na Web espaços para troca, aprendizagem e estabelecimento de vínculos.

Sobre a relação games / violência, Tony, ao saber delimitar muito claramente o espaço da ficção e o da realidade, não se sente seduzido pela violência dos jogos e não atrela seu comportamento ao dos personagens que incorpora nos games. Os jogos funcionam, portanto, como um instrumento lúdico e de socialização, assim como mecanismos de aprendizagem, embora ainda não racionalizados por ele.



## 9.5. Narciso, a Intensidade dos Sentimentos



Descrever Narciso me remete as imagens de jovens londrinhos, com roupas pretas e cinzas, por trás dos seus sobretudos. Às vezes com uma boina preta em cima dos cabelos, também pretos e lisos, com anéis exóticos, que são comprados em uma loja de roqueiro, com uma estrutura física franzinha e com um ar de quase sempre deprimido, Narciso nos convida a entrar na sua história, sem medo de se expor, abrindo o livro, apontando as páginas que ele consegue ler em nível consciente. É, porque existem as páginas que ainda estão escritas com textos invisíveis que só poderão ser lidos quando se tornarem conscientes para Narciso. Enfim, trata-se de um sujeito interessante, fisicamente bonito, sedutor, que nos enreda na sua trama de vida, onde todo o enfoque o tem como centro. Por isso, Narciso.

Esse jovem de 21 anos, ainda não trabalha e estuda em uma faculdade privada, cursando o 4º. semestre de um curso de Comunicação Social, com habilitação em Cinema e Vídeo. Mora também em um bairro de classe média, porém com uma condição sócio-econômica superior aos demais entrevistados. Narciso, vive com sua mãe e sua irmã, ambos filhos do segundo casamento do pai. Pai ausente, que, apesar de ainda casado



com sua mãe, já mora há alguns anos em São Paulo. Mas um pai financeiramente presente, que acredita que os problemas que atingem os filhos, ao sujeito dessa pesquisa em especial, podem ser resolvidos com dinheiro, viagens, brinquedinhos caros, como uma filmadora do tipo Sony PD 150 - digital, “a mesma que Wim Wenders usou para filmar Buena Vista Social Clube”, como faz questão de dizer Narciso. O então o pagamento de uma viagem para Nova York, a fim de que o sujeito pudesse fazer um curso de roteiro, presente que não se concretizou devido às questões políticas que envolveram os Estados Unidos depois do episódio de setembro de 2001. Desta forma, a figura paterna contribuiu para que Narciso tivesse uma visão deturpada da realidade, considerando que o trabalho como algo negativo e ainda para que seus desejos não fossem sustentados. Seus projetos de vida são iniciados, mas nunca concluídos.

Buscando solucionar os problemas que atingem Narciso, não resolvidos com compra de “brinquedinhos” ou presentes, seus pais, na sua adolescência, lhe encaminharam para estudar e viver em um Internato no interior da Bahia, o que acentuou ainda mais suas questões existenciais.

Narciso gosta de HQ – história em quadrinhos, gosta de cinema, de ler e escrever, embora a sua leitura concentre-se nos gibis — sua fonte de inspiração — e sua escrita em palavras soltas em alguns papéis, nada consistentes. Questionado sobre os seus projetos de vida, diz que deseja escrever e produzir uma HQ ou quem sabe um filme. Mas afirma, “sei que tenho que ler mais. Tenho muitos livros, mas não consigo ler”.

No momento de realização das entrevistas, Narciso estava, junto com dois colegas de faculdade, em processo de produção de um curta-metragem, onde era o responsável pela direção, atuação e pelo roteiro. O roteiro, embora não seja autobiográfico, nos diz muito deste sujeito.

*Despertar.* É esse o nome do vídeo que nos apresenta um sujeito angustiado, solitário, deprimido, em busca de si mesmo, que viaja de um lugar para outro sem se mover, sem compreender se as histórias vividas nessas viagens são reais ou alucinatórias. O protagonista desta história, que envolve apenas dois personagens, o jovem em busca de si mesmo e a sua psicanalista, é o próprio Narciso que monologa, ao longo do filme:



Sei que parece loucura. Tentei conter o sono diversas vezes, o que me deixava perturbado, levando-me a internamentos em instituições bem parecidas a essas. (...)

Porém, os remédios me deixavam sonolento e quando eu dormia ...

Não são sonhos! Eu disse que a princípio parecia-se com sonhos, mas depois, quando as sensações tornavam-se concretas, e minhas ações passavam a afetar as coisas ao meu redor, eu entendi que tudo era real. Que eu realmente estava em outro lugar.

Estes são trechos do roteiro que Narciso escreveu, fragmentos que remetem a sua história. Narciso vive um processo de depressão oscilante desde da adolescência, inclusive com acompanhamento psiquiátrico e psicológico, mediado por medicamentos. Periodicamente, passa por crises que o levam a retomar o processo terapêutico. As crises são antecedidas por um sentimento de raiva muito grande, gerando uma agressividade interna que explode contra os objetos que o rodeiam, esmurrando e quebrando paredes, destruindo-os, inclusive aqueles que tem um valor para o sujeito, a exemplo do videogame. Perder uma partida de jogo, pode implicar no destroçamento dos CD-Roms ou dos joystick.

Uma das últimas crises, e que foi considerada por toda a família como a mais séria, ocorreu no final de ano de 2002, quando Narciso quis agredir a sua irmã que havia se intrometido na relação com sua namorada. Esta situação deixou a todos, e ao próprio sujeito, preocupados, levando-o a retomar o processo de acompanhamento médico e a ficar recluso em sua casa por quase duas semanas.

Entre uma crise e outra, Narciso vai levando a sua vida. Em 2001, descobre que é pai de uma menina de quatro anos. Na adolescência teve relações sexuais com uma garota e, alguns anos mais tarde, descobriu que a menina era a sua filha, após a revelação da mãe e do resultado de um teste de DNA. A família do entrevistado traz a criança para morar com eles. Apesar de suas questões existenciais, Narciso, estabeleceu com a criança uma relação afetuosa, demonstrando ter com ela, cuidado e responsabilidade, inclusive buscando privá-la de assistir cenas em que ele fica agressivo.

O pai de Narciso é o provedor da família, banca todas as despesas, vive e trabalha em uma cidade grande, mas acompanha todos os acontecimentos por telefone e, periodicamente, vem a Salvador para estar com a esposa, filhos e neta. A mãe, vinte anos mais nova que o marido, já foi dona de uma agência de viagem, mas a pedido do



pai, hoje ela apenas se dedica à família. A irmã do entrevistado cursa a mesma faculdade, mas faz um curso diferente e segundo Narciso, “pensa em trabalhar, imagine?” Assim, o trabalho não é visto como uma atividade humana que nos leva a construir, transformar e contribuir para o nosso crescimento enquanto sujeito desejante. Por conta dessa compreensão de mundo, o nosso sujeito não tem planos efetivos de trabalhar, o que leva a uma preocupação: o que acontecerá com Narciso quando esse pai idoso morrer? Como ficará Narciso e sua família? A morte física do pai poderá trazer mudanças dolorosas para essa família que ainda vive em uma estrutura paternalista atípica. Mas suas crenças e concepções, por mais que possam parecer esdrúxulas, só podem ser compreendidas se analisadas mediante o contexto familiar que o coloca num lugar de solidão, de muitas lacunas. E, nesta vida, os jogos eletrônicos vêm tentar preencher alguns desses vazios.

Até os oito anos, Narciso morou em São Paulo, com a família. Foi lá, aos cinco anos, que teve início a sua interação com os jogos eletrônicos. O Atari foi o seu primeiro videogame, passando depois para o Master System, Mega Drive e Playstation I e II:

O Master System foi o que eu fiquei mais tempo e depois que o meu Playstation foi roubado, fiquei três anos sem videogame na mão, fiquei gastando dinheiro nas lojas de games. Até que uma alma boa, minha namorada, veio e comprou este [aponta para a versão mais nova do Playstation] ... mas quando eu vou para o interior, para a fazenda, eu continuo indo à locadora.

Como um cavaleiro solitário das histórias em quadrinhos, Narciso, embora diga que tem muitos amigos, prefere atividades solitárias, inclusive na hora de escolher os jogos eletrônicos:

No começo, quando eu tinha uns 10, 8, 9, 10 anos, eu jogava com um primo meu, ele é mais velho, E ele que jogava, eu ficava vendo ele jogar porque ele fazia as coisas que eu não conseguia fazer e aí quando eu queria fazer.... quando eu não conseguia, eu acabava perdendo a paciência e aí quebrava, mas na maioria das vezes eu jogo sozinho, não tem ninguém para jogar comigo, muito raro eu jogar com alguém. Geralmente porque os jogos que eu gosto são jogos individuais, só tem condição de jogar uma pessoa, só assim jogos de esportes que você tem condição de jogar com outra pessoa, mas é o tipo de jogo que eu não gosto. Eu gosto até de jogar futebol, mas eu gosto de jogar sozinho.

Talvez, por conta dessa necessidade de estar só, não goste dos jogos em rede, que exigem um nível de cooperação grupal para que os desafios possam ser vencidos, onde se aprende a competir com o outro:



Jogo em rede – ah, eu não gosto. Nunca tive nenhuma experiência de jogar em rede ... já fui com um amigo meu. Eu não tenho tanta afinidade com jogo de computador, acho que alguns jogos de computador são melhores no videogame, pois é aparelho próprio para isso. Agora sim, que se criou esse videogame aqui [Playstation II] você já assiste DVD, ouve CD de música, você já tem uma rede criada só para esse videogame e saiu agora jogos que você joga em rede, mas com o videogame na TV. Jogo para mim foi sempre sinal de videogame, nunca de computador. Já até tive alguns jogos de computador, mas não me seduziram muito para eu ficar jogando, é aquela coisa de muita tecla para apertar, minha visão não ficava voltada para o monitor. Ficava voltada para o teclado ao invés de ficar voltada para o jogo, acabava stressando bastante e aí eu parei<sup>137</sup>.

Este depoimento marca uma diferença de Narciso em relação a outros sujeitos da geração Screenagers, isto é, a dificuldade de interagir com comandos mais complexos que exigem uma maior habilidade sensório-motora. É curioso o fato de não gostar de jogos no computador, embora interaja com esta máquina para ler os seus e-mails, navegar na Internet, baixar músicas e filmes utilizando o KaZaA, realizar as tarefas da universidade, entre outras coisas. Outro aspecto é o desconhecimento da história dos jogos eletrônicos.

Mas as restrições estabelecidas por Narciso, não o impedem de conhecer e avaliar os jogos que tem com suporte os computadores, a exemplo dos jogos de simulação:

Jogo de computador para mim é Age of Empire, que é só com o mouse. Só construir uma cidade, é tipo Simcity e The Sims que eu joguei um pouquinho também. No The Sims, eu perdi muito mais tempo construindo a minha casa do que jogando porque o barato é você construir sua casa, desenvolver aquilo tudo, quando passava para administrar a família já não tinha tanta graça. Apesar de dizer que é uma coisa que você tem mais interatividade, não é, porque os comandos têm alguns limites, não foi uma experiência muito legal ... eu preferia estar construindo a casa, desenvolvendo todo o ambiente, árvore, lazer, quarto, tudo, eu fiz uma experiência de botar o máximo de gente na casa, aquela coisa de botar o máximo de gente dentro da casa, para ver como vai ser a coisa e ... tentar criar um caos ali dentro porque era tudo mundo certinho. O máximo que eu consegui fazer foi fazer gente dormir no sofá ou morrer afogado, cair na piscina, porque eu esquecia de tirar eu não tinha paciência ... não foi uma coisa que foi muito legal não, eu não gostei. ... O Simcity veio antes do The Sims, era aquela coisa de construir a cidade, mas aquilo ... o legal desse jogo é você construir a cidade, mas você tenta imaginar os locais, criar uma arquitetura para cidade, mas não é aquela coisa que exigia muita ação. Você não sua, você não suava jogando aquilo, você não estava exercitando muita coisa ali, era só aquela questão de montar, criar um ambiente todo de base para depois montar uma cidade, não exigia muito do que eu gosto de jogar, assim movimentação, raciocínio rápido, a coisa do tempo que leva, acho que hoje você tem jogos, esse Resident Evil, se você terminar ele em determinado tempo, você ganha uma outra coisa para continuar o jogo depois, se você jogar primeiro, leva umas sete horas para jogar, você joga a segunda, a quarta até chegar ao fim. E aí o jogo lhe oferece o prêmio extra para o próximo, para você jogar novamente.

<sup>137</sup> Durante o processo de investigação, fui com Narciso a uma Lan, na qual ele preferiu jogar o Battle Field – 1942. Depois disso Expert lhe ensinou um pouco os comandos do Counter-Strike e eles jogaram juntos, mas o CS não conseguiu atrair aquele entrevistado





Compartilhando de um posicionamento próximo do de Tony, percebe-se claramente no discurso de Narciso que somente os jogos que exigem movimentação dos comandos e aumentam a adrenalina do jogador são interessantes, preterindo os jogos de simulação que demandam um planejamento estratégico das ações que podem levar a construção ou destruição de cidades, impérios ou mesmo estruturas familiares como é o caso do The Sims. Os criadores dos jogos da série Sim afirmam que parcialmente se basearam em conceitos e técnicas da Vida artificial (VA) para criação destes elementos e Will Wright criador do SimCity, citado por Turkle argumenta que “jogar consiste em descobrir como é que o modelo funciona” (1995, p. 107). Mas essas questões parecem não fazer parte do interesse de Narciso. Além disso, a ordem aparente desses ambientes o incomoda, talvez porque o intimida a se projetar no jogo, na criação e estruturação de uma família que requer cuidados que vão além da organização arquitetônica.

Embora os games façam parte do cotidiano deste sujeito como um prazer, às vezes compulsivo, ele estabelece restrições para a sua filha, objetivando evitar que a sua história se repita:

Minha filha joga, mas eu estou começando a dar uma esfriada porque quando pensar que não, vai acabar acontecendo o que aconteceu comigo, que acabei desenvolvendo uma falta de controle muito grande por conta do jogo. Quando perdia, eu acabava ... perdendo o controle muito rápido. Perdia o jogo e quebrava o controle, o joystick ou quebrava a pistola, se fosse videogame de tiro, o próprio aparelho ... arremessava pela janela, quebrava, chorava, queria discutir, quebrar a TV, bater e isso passou para outras coisas.

Pergunto se ele já procurou investigar se essa raiva que aparecia estava relacionada só com o fato de perder o jogo? E ele responde:

É geralmente, a maioria das vezes sim, estava tentando fazer e perdia, perdia, perdia, e acabava não tendo aonde e o que fazer e acabava desmontando no aparelho e quebrava. Acredito que houve perda de controle por conta do videogame, conversava, conversava, perdia o controle, aí discutia, perdia o controle e aí eu tenho que quebrar alguma coisa e aí vou quebrar o aparelho. Meu computador umas três vezes já destruí e aí depois quando a raiva passa, que você vai começa a montar ele todo, o daqui [mostra o Playstation] já tomou uns tapas assim, mas aí, eu as vezes paro porque não foi eu que comprei, foi minha namorada. Ela não tinha condição de me dar e fez um esforço grande para me dar. Aí eu acabo quebrando o CD que é mais barato, R\$ 5,00, aí eu quebrar o CD.

É interessante perceber que este sujeito, embora tenha passado por momentos de auto-conhecimento, através dos atendimentos psicológicos, ainda não consegue perceber





questões quase que evidentes. Ele continua a atribuir a sua raiva aos videogames, sem compreender que, na verdade, estes elementos tecnológicos funcionam como válvulas de escape para as suas questões mal resolvidas. Esse poder que atribui aos jogos o leva a proteger a sua filha dos efeitos negativos assinalados por ele. Outro dado interessante, é que, apesar de ter uma condição financeira muito melhor que a sua namorada, e de dar um significado especial ao videogame (passando horas a fio a jogar, pelas madrugadas e finais de semana) foi ela que comprou o seu Playstation.

A relação de Narciso com essa namorada é algo também curioso para ser investigado. No seu discurso, nas suas ações e até em suas declarações, percebe-se claramente que não existe uma paixão que permeia a relação. A garota ocupa o lugar de alguém que cuida dele e que não permite que ele se defronte com a sua solidão. O que este sujeito precisa é se sentir amado, protegido por alguém. Mas ele faz pouco esforço para está com a garota. Mesmo quando estão juntos, nos finais de semana, ele se concentra nos jogos, enquanto, ela fica do seu lado, lhe fazendo companhia.

Em certo momento, ele fala que, durante a semana,

eu não jogo muito. Quando eu chego a noite da faculdade e minha irmã está no meu computador, eu jogo futebol, uma partida, duas, quatro, cinco, seis no máximo. Agora, no fim de semana, eu parto para jogar todos os tipos jogos, inclusive os de RPG. Eu começo a jogar seis horas da tarde e vou até quatro ou cinco horas da manhã. Quando eu vejo o pessoal saindo, eu prefiro ficar em casa, às vezes eu deixo o fim de semana só para fazer isso, só para jogar.

Indago: e a namorada? Ele responde:

Ela fica comigo lá, fica na casa, deita comigo, às vezes ela pergunta sobre os jogos, quer se mostrar interessada, mas ... não tem interesse nenhum, não sei se ela fica meio frustrada porque eu estou fazendo isso. E como fica a sua vida social? Tira totalmente a minha vida social. Como eu tinha três anos sem jogar, quando ela me deu o videogame eu disse: minha vida social acabou agora. Agora é só jogo, como eu estava nas férias não tinha começado as aulas, então era videogame 24 horas por dia eu acordava jogando, almoçava, tentava parar para almoçar, voltava, ficava jogando o tempo todo, meus pais não estavam em casa para dizer: 'está jogando demais'. Era jogo o tempo todo, às vezes, fim de semana, sábado, domingo, geralmente domingo que é o dia que eu resolvo não sair de casa. Porque eu não gosto de sair domingo, eu acabo jogando e aí ... eu não sou muito social, sou bem anti-social, não gosto de ambiente com muita gente, gosto de lugar mais calmo, gosto de ir com os amigos para minha casa ou para a casa deles, se estou num ambiente com muita gente, eu procuro o lugar mais calmo possível, não sei se isso é decorrente do comportamento de você está sempre jogando só, de está em um ambiente direcionando a sua atenção para um coisa, quando eu estou em



um ambiente com muita gente, trezentas pessoas em volta, som, eu já fico preocupado com o que se passa em volta, minha atenção está voltada para mil pontos, então eu acabo preferindo não ficar lá.

O discurso de Narciso traz a tona vários pontos que reforçam o posicionamento de pais e da mídia, como por exemplo: que crianças e adolescentes que jogam compulsivamente têm problemas de relacionamento, dificuldade de estabelecer vínculos sociais, falta de limite, etc. O autor e ator atribui as suas dificuldades de estabelecer vínculos, de interagir em ambientes com muitas pessoas, de não ter controle quando perde as partidas, de investir muito tempo na interação com os games, ao fato de jogar videogame desde criança. Contudo, não podemos fazer uma leitura tão linear destes dados, considerando principalmente a estruturação familiar de Narciso que não pode ser esquecida, na medida em que se tem um pai ausente e provedor, uma mãe presente fisicamente, mas ausente afetivamente, provocando a existência de uma raiva latente que emerge toda vez que o sujeito se defronta com perdas, aparentemente insignificantes como não ter êxito em uma partida de jogo, mas que na verdade podem está representando todas as perdas afetivas desse sujeito. Desvendar os fractais<sup>138</sup> desse caleidoscópio pode implicar em uma dor maior do que o sujeito pode suportar. Então, é mais fácil transferir a culpa para os jogos eletrônicos.

Na tentativa de ir juntando os fractais da história de Narciso, pergunto: se você fosse definir hoje, entre estar com as pessoas ou ficar jogando videogame no final de semana, qual das duas possibilidades lhe dá mais prazer? Depois de uma longa pausa, ele responde:

Estar com as pessoas – eu ... eu tenho poucos amigos verdadeiros e a gente dificilmente se vê, uma vez na vida, a gente se fala por telefone, alguns são casados, tem namorada, tem trabalho, mas ... Jogar me dá muito prazer, não posso dizer que me dá um prazer superior aos amigos, porque amizade para mim, eu sempre prezei. Eu colocava até mais que família, mas o contato que eu tenho mais é com os jogos.

Nos momentos que pude acompanhar a vida de Narciso, pude perceber que realmente se relaciona de forma tranqüila e afetiva com os seus pares.

<sup>138</sup> Os fractais são formas geométricas que são igualmente complexas nos seus detalhes e na sua forma geral. Isto é, se um pedaço de fractal for devidamente aumentado para tornar-se do mesmo tamanho que o todo, deveria parecer-se com o todo, ainda que tivesse que sofrer pequenas deformações (MANDELBROT, 1996, p. 197).



Da sua fala, emerge algo interessante, que se refere a sua necessidade de falar sempre de si mesmo, de um lugar que exige que olhemos para ele de forma diferenciada. Talvez isso se constitua em uma estratégia para manter sempre acesa a curiosidade e o olhar do outro sobre si mesmo. Os conflitos que emergem em suas relações de amizade muitas vezes relacionam-se com o narcisismo também presente no outro que “acha feio aquilo que não é espelho”, como já dizia Caetano Veloso<sup>139</sup>.

Essa característica de anti-social, verbalizada por Narciso, não implica na sua relação com a filha. Emerge também o receio de que ela possa ser prejudicada pelos jogos. Pergunto então: E como é, essa coisa de ficar perto de Lua<sup>140</sup>? Qual o tempo que você dedica a ela?

Ah não. Como eu jogo bastante no fim de semana, ela fica com a mãe, ela não está comigo. Durante a semana, ela ... eu estou sentindo que ela já está adquirindo um pouco de vício, por que ela vem e diz: 'Eu quero jogar! Eu quero jogar!'. Agora eu já parei, aí eu só jogo no final de semana. Como ela está sem videogame, ela está sem jogar, mas eu tenho ... eu já comprei uns jogos para ela brincar, coisa assim que não atrapalhasse muito ela, coisas erradas, coisas assim, de influenciar, por exemplo: ela, uma menina com quatro anos, ela já sabe o que é morrer e morreu. Eu com quatro anos nem pensava nisso. Às vezes eu estou jogando e eu estou jogando um jogo que o cara estoura a cabeça de outra pessoa, aí ela diz: - 'morreu, perdeu a cabeça' - não tem medo assim.

Frente ao discurso do sujeito, levanto uma nova questão: quais os jogos que você julgaria hoje que são violentos e podem comprometer o desenvolvimento da sua filha?

Eu separo os jogos em dois grupos. Você tem os construtivos e os corruptíveis. Corruptíveis, eu digo se você levar em conta a idade e a capacidade de assimilação das coisas. Hoje em dia, por causa do avanço tecnológico e a informação, as crianças começam a assimilar as coisas bem mais rápido que eu na minha época, do que minha mãe na época dela. Agora, os jogos de esporte não influenciam tanto a pessoa, ou seja, há o vício muito maior no jogo de esporte, porque é bem mais prazeroso, porque aquilo que você joga em conjunto tem uma interatividade maior [percebe-se aqui uma grande contradição do entrevistado que anteriormente registrou o prazer de jogar sozinho, inclusive os jogos na categoria futebol, já que não gosta dos demais jogos de esporte], os jogos de esporte, são ideais para

<sup>139</sup> Na música Sampa, no disco Muito - Dentro da estrela azulada - 1978 – produzido pela Polygram, Caetano Veloso faz referencia ao personagem Narciso:

Quando eu te encarei frente a frente não vi o meu rosto  
chamei de mau gosto o que vi  
de mau gosto, mau gosto  
é que Narciso acha feio o que não é espelho  
e a mente apavora o que ainda não é mesmo velho  
nada do que não era antes quando não somos mutantes

<sup>140</sup> Nome fictício dado a criança com o objetivo de garantir a privacidade dos sujeitos.



crianças. As crianças quando jogam, adoram. Eu comprei até um jogo da Barbie, ela gosta de Barbie, eu comprei um jogo da Barbie que é de ação, você não tem ninguém para lhe matar ou matar, você só faz correr o jogo o tempo todo, pegando e recolhendo itens e completar a fase, eu achei que não tinha problema nenhum. Outro foi o Pato Donald, da Disney. Geralmente jogos da Disney, apesar de ter o inimigo, mas é uma coisa bem infantil, apesar de que eu gosto porque às vezes aparece um certo nível de dificuldade que me deixa preso a ele.

## E Narciso continua a sua análise dos jogos, pontuando o nível de violência

Agora os jogos que são, no meu ver, que talvez poderia influenciar porque eu jogava e a única coisa que eu herdei deles foi à perda de controle rápido, a falta de controle, de ficar nervoso muito rápido, os jogos feito Resident Evil, Mortal Kombat, que eu jogava, mas nem tenho muita, não tenho muita sede por esse jogo, apesar de ser bastante violento, Scarland, ....Tomb Rider, nem tanto, não é tão violento, mas exige o nível de dificuldade maior, então eu não colocaria como violento. Tem o GTA, que o nível é alto, agora com essa versão nova, então, que você vê o cara botando bomba em carro, explodindo, matando policial, esses três são bem violentos [Mortal Kombat, Scarland e GTA], tem o Carmageddon, que eu não vejo muita coisa ... tem um chamado Time e Crisis.

## E o sujeito da pesquisa continua,

Eu tive um problema com esse jogo, não foi assim, meu psicólogo não disse para eu não jogar, mas meus amigos que jogam, jogavam comigo na época em que eu não estava fazendo faculdade estava ficando muito no interior a gente alugava um aparelho ia para casa desse amigo meu, a gente começava a jogar de tarde e terminava três da manhã não saia, ficava bebendo e fumando o tempo todo na frente do videogame. Esse jogo é o Silent Hill .... é um jogo bem sombrio, é cinematográfico por conta das imagens e das narrativas dele, só que é uma violência muito pura, violência pura mesmo, cachorros, não cachorros, a criança vai ver como cachorros, apesar de ser cachorros meio distorcidos, o cara sai com um tubo na mão e batia no cachorro e o sangue começa a espirrar e você bate e aquele ato de bater, e eu cheguei um momento, que as vezes, há erros na programação do jogo que o bicho acaba não morrendo e o sangue continua sair, aí você espera o sangue sair para poder bater mais, mas o sangue uma certa vez não queria parar de sair, e eu continuei batendo, continuei batendo, batendo e eu comecei a suar, suar, suar, e levantei da cadeira que meu primo estava vendo televisão, até que eles aí pararam, parou ... isso era em um aniversário na casa, eu estava em um aniversário, o povo estava no aniversário e eu no videogame.

Tento, implicar o sujeito no seu comportamento, perguntando: o fato de você interagir com esse jogo mudou alguma coisa no seu comportamento, potencializou alguma coisa?

Não, porque eu parei de jogar ele, parei de jogar, desisti. Eu joguei cerca de um mês até acontecer isso, quando aconteceu isso eu me distanciei um pouco, eu parei de jogar. Agora tem dois que eu estou doido querendo ver, mas como é outra plataforma, não é Playstation II, já é outro tipo.



No registro acima, novamente percebe-se que para o Narciso os jogos violentos, os “corruptíveis”, podem trazer danos significativos para o jogador, principalmente para os compulsivos. Ele, na sua explicação, responsabiliza sua violência no outro, no videogame, excluindo suas questões pessoais, existenciais e familiares. Considerando o contexto familiar e a história de vida de Narciso, esta transferência caracteriza-se por um mecanismo de defesa, denominado projeção, no qual o sujeito atribui ao outro ou a objetos as tendências, desejos, sentimentos, que desconhece ou recusa em si próprio (LAPLANCHE E PONTALIS, 1992). Talvez, investigar a origem dessa raiva, dessa agressividade, como já pontuado acima, implique em muita dor e sofrimento, tornando-se mais fácil, momentaneamente, responsabilizar os jogos eletrônicos por tais comportamentos.

Para Provenzo, “os videogames se constituem em uma forma de entretenimento interativa, com a participação do usuário nas ações e atividades dos softwares, tornando assim a experiência distante mais realista e intensa” (2001, p. 170). Contudo, adota uma postura apocalíptica frente à violência que emerge nas imagens destes suportes, conclamando o leitor a pensar sobre as possibilidades nefastas que podem vir a acontecer:

Estamos no umbral de uma nova geração de televisão interativa e videogames. Embora essa tecnologia tenha um potencial maravilhoso, também estou convencido de que, se nós continuarmos a usar esta tecnologia sem perceber e controlar as ramificações e o significado do conteúdo social dos videogames, estaremos então prestando um sério desserviço tanto a nós mesmos quanto aos nossos filhos (PROVENZO, 2001, p. 175).

Tais constatações ratificam a perspectiva de Narciso de que os jogos podem realmente influenciar o comportamento das crianças, devido a aproximação das histórias com o cotidiano, nas quais a imagem é um simulacro do real.

Todavia, para Narciso a violência presente no mundo dos duendes, fadas, monstros, dragões não incomodaria tanto quanto aqueles que envolvem personagens humanos, já que estes elementos estão no nível do imaginário, da fantasia, do irreal:

Os jogos de RPG têm muita ação. Violento, tem o Galerys que é considerado um dos mais violentos do tipo, mas normalmente os jogos de RPG não são violentos, porque a interação de luta entre os personagens é com monstros, não são pessoas,



não é como o Resident Evil que são os zumbis, mas a forma é de seres humanos. Então, eu acho que por isso a criança pode ... ela não vai identificar que aquilo é um zumbi, para ela é uma pessoa. Já no RPG, são monstros mesmos, são dragões, bichinhos vermelhos, azuis, de todas as cores, é bem fantasia. O Final Fantasy são quatro CDs aí você vai levar dias jogando, dependendo meses, as histórias são bem fantasiosa, aí são bem mais legais. Tem outro também, o Chrono Cross ... é do mesmo fabricante, fantasia, mitologia, extraterrestres, não lhe dá uma coisa para você achar que aquilo pode acontecer. O Chrono Cross são dois CD com doze possibilidades de finais.

No depoimento de Narciso, o RPG também tem um lugar, o lugar da narrativa bem construída, de histórias envolventes e interessantes, embora essa multiplicidade de caminhos, no caso dos RPGs digitais, tenham suas limitações na medida que foram pré-definidas pelos criadores dos jogos, como adverte Murray:

Os usuários podem certamente criar coisas dentro destes formatos digitais; alguns ambientes estão minimamente pre-determinados e permitem um alto grau de criatividade. Porém os usuários só podem atuar dentro das possibilidades que estão já programadas. Podem construir cidades fictícias, provar estratégias de combates, encontrar um caminho único através de uma rede em forma de labirinto, ou inclusive evitar um assassinato, porém a não ser que o mundo imaginário não seja, mas que um baú dos disfarces cheio de avatares vazios, todas as atuações possíveis do usuário já foram previstas pelo o autor do ambiente virtual (MURRAY, 1999, p.165).

Essa é diferença que distanciaria os RPGs de cartas ou de livros ou ainda o Live Action dos RPGs dos jogos eletrônicos. Todavia, é importante pontuar que, muitas vezes, as possibilidades são tantas que os caminhos escolhidos tornam-se muito individualizados, sendo muito raro que dois jogadores realizem partidas similares. Além do mais, não se pode deixar de levar em consideração os RPGs integrados em rede, que permitem que os gamers criem de forma mais espontânea ou ainda a possibilidade de que eles possam utilizar espaços como fóruns e chats para ampliar as possibilidades trazidas pelos jogos.

E Narciso, continua:

Eu gosto muito do RPG quando leva mais tempo para você conseguir executar o que o jogo oferece, ou lhe dá possibilidade de dominar os diferentes níveis. Você vai completar uma vez e aí tem mais onze vezes para você completar. Jogos de corrida, eu não sou muito chegado. Basicamente, gosto de jogo de ação e RPG, porque desenvolvo mais a capacidade de raciocinar e executar as coisas mais rápidas. Agora, só gosto de RPG em jogo eletrônico, de carta e livro eu só gosto da literatura ... só ler para desenvolver outra coisa.

Como Caótico e Conan, Narciso diz que gosta de ler, mas não conseguiu ainda concluir nenhuma leitura que não fosse as histórias em quadrinhos, mesmo quando estava





buscando fundamentos para escrever o roteiro do filme *Despertar*, que demandou dele uma pesquisa sobre a problemática da relatividade do tempo e espaço. Quando indagado sobre o que escreve, ele não consegue situar o seu ouvinte nessa produção: “Eu uso o computador para pesquisa e escrever bastante, porque eu escrevo”.

Curiosa, pergunto: Você escreve o que? Roteiro?

Não. Roteiro eu escrevi dois pela metade ... não terminei ainda. Eu escrevo ... eu acabo deixando muita coisa pela metade. Eu gosto desde ... eu gosto de escrever histórias, contos, eu gosto de sugar muitas coisas dos jogos, dos filmes, dos desenhos animados, adoro desenho, o desenho *Digimon* e *Pokémon*, eu assisto isso tudo. Adoro isso tudo, porque é ruim, mas por mais ruim que seja, tem sempre alguma coisa dali que você vai tirar para utilizar em alguma coisa que você faz.

Com um desejo flutuante, que não consegue sustentar, Narciso vai mudando os seus planos ao sabor dos ventos, isto é, algo o mobiliza intensamente, mas frente as dificuldades, desafios e frustrações, pensa logo em desistir e entra em um processo de apatia frente ao objeto anteriormente desejado. Isso acontece com o seu atual curso de graduação, cujas queixas apontam para o abandono, ainda com seu curta-metragem, que precisa ser sonorizado, os seus roteiros, a sua namorada, enfim, tudo que momentaneamente ocupa a sua libido.

É interessante também colocar como Narciso estabelece vínculos com os seriados de TV, que se tornam para ele imperdíveis, inclusive fazendo-o cancelar compromissos para não perder os episódios do jovem *Superman – Smallville* ou *Buffy - a caçadora de vampiros*<sup>141</sup>. Seriados que compartilha com sua mãe, também aficionada pelos enlatados americanos ou ingleses.

Narciso se inteira de informações sobre os jogos através de bancas de revistas, de sites na Internet, conversas com donos de lojas de games, enfim busca as dicas em diferentes lugares, inclusive tendo acesso aos códigos dos jogos que possibilitam conseguir vantagens para vencer nas partidas. Contudo, Narciso, argumenta: “Muita gente não gosta de jogar assim. Eu também não gosto, mas chega um momento em que não dá ... aí você bota o código.”

A relação jogos eletrônicos e aprendizagem também é analisada pelo sujeito:

<sup>141</sup> Seriados exibidos por um canal de assinatura.





Os jogos a gente a se concentrar mais, mas as vezes as respostas terminam sendo bem mecânicas. Por exemplo, tem um jogo de fliperama The house of the dead que em determinados momentos passa na sua frente os médicos da mansão, mas eu não sei distinguir o que é médico ou o que é monstros. Médico é diferente porque são pessoas, vestidas de branco, mas não hora que você está atirando, o que se mexer você está mandando bala, e quando você mata o ser humano, você perde uma bolinha ou uma tocha que simboliza o seu life, até você morrer. Se forem três e você mata três, você morre, mas, por exemplo: para eu botar no computador, a gente baixa esse jogo que você tem a possibilidade de contínuo infinito, eu atirava em tudo que se mexia. Vinha médico eu matava, vinha bicho eu matava, porque ai você acaba agindo por instinto, apesar de você ter um nível de concentração, você às vezes não tem ... a concentração é tão grande que as vezes você não consegue distinguir quem é o amigo, quem é o inimigo, então o que se mexe, tem que levar bala e você acaba ... eu acho que a concentração, coordenação motora, atenção eu acho que ajuda bastante.

Dessa forma, Narciso vê apenas os jogos como entretenimento, não conseguindo perceber que, “embora os jogos não sirvam para a nossa sobrevivência imediata, permitem uma prática segura nas áreas de habilidades que servem para a vida real, são ensaios da vida” (MURRAY, 1999, p. 157), tornando possível transpor as habilidades desenvolvidas no ambiente dos jogos para o dia-a-dia.

Os jogos demandam habilidades cognitivas, que muitas vezes precisam ser conquistadas, construídas, a partir de uma interação que pode durar horas, dias. Como coloca Turkle:

Quem nunca disputou videogames pensa muitas vezes que ter êxito neles é como ganhar ao “one-arm bandit” em Las Vegas; quem jogou uma vez e desistiu admite que eles requerem “coordenação manual/visual”, acrescentando freqüentemente ser isso algo que só as crianças possuem. Todavia, o êxito nos videogames depende de muito mais. Arranjar uma estratégia própria para o jogo envolve um processo de decifração da lógica do jogo, de compreensão dos intentos do seu criador, de se conseguir um “encontro de mestre” com o programa. Os videogames refletem o computador que se encontra lá dentro – nos seus gráficos animados, no ritmo que impõem, no tipo de pensamento que exigem. Esta “especificidade computacional” torna-se evidente quando se comparam os jogos com o seu “avô”, os flippers (TURKLE, 1987, p. 60).

E, ao analisar a evolução dos jogos, percebe-se que cada vez eles se tornam mais complexo, exigindo mais habilidades. É por isso, portanto, que muitos adultos sentem dificuldade de acompanhar determinados games.

No que se refere à violência, Narciso o tempo todo enfatiza a violência simbólica presente nos games como algo que pode se tornar maléfico, insistindo que os mesmos podem gerar comportamentos agressivos nos sujeitos, a exemplo dele mesmo, mas com um discurso que traz algumas contradições:



Eu não tenho nada contra os jogos violentos. Eu jogo. Eu seria hipócrita a dizer que não, que influencia pode influenciar, mas eu não lembro de ter jogado jogos violentos quando eu tinha sete anos, nove anos. Hoje com esse avanço tecnológico, que os detalhes ficam muito mais reais, você vê, é como se você tivesse vendo uma pessoa real, e talvez isso influencia. Minha filha, tento remediar, já basta eu, porque eu não deixo jogar. Mas como o tempo, se ela começar a jogar, eu não vou impedir. Eu jogo, eu gosto, às vezes esses jogos violentos têm um enredo mais interessante, uma história melhor, são construídos em cima de algo bem mais interessante que os jogos tipo esse Barbie, Pokémon, Digemon, são jogos que não são legais, apesar de que os jogos de RPG são jogos que não tem tanta violência, geralmente ... as histórias são mais interessantes, o universo é mais rico.

Busco investigar o conceito de violência para Narciso, iniciando um diálogo e ele pontua:

Violência não precisa ser física, é tudo aquilo que se referir à violência, pode ser violência a maneira de falar com a pessoa, de sentir, às vezes até a violência verbal machuca mais do que a violência física. Lá em casa, as vezes eu preferia apanhar do que ouvir meu pai falar comigo, porque, aquilo sim, aquele falar, aquilo machucava ... me mostrava o quanto errado eu tinha sido, como eu deveria ter agido, e aquilo refletia em mim por que ele estava decepcionado, então a violência verbal para mim é muito pior do que a física. Eu às vezes me considero uma pessoa violência.

E pergunto: Você age com violência em relação a que? E ele responde:

Depende do estado de espírito porque eu me emociono muito, eu choro com tudo, choro vendo comercial, choro, tem certa horas que eu acho que posso perder o controle, às vezes eu vejo alguma coisa que me incomoda tanto, que o primeiro pensamento que tenho é um ato para destruir aquilo. A violência fica só naquilo, mas não deixa de ser violência.

Completo: Você é violento com sua filha? E ele fala:

Só de verbalizar por que criança pinta demais, mas só de reclamar. Mas eu já fui violento com uma namorada antiga, de pegar o braço muito forte, ou segurar pelo no pescoço. Depois eu me arrependo, mas já fiz. E tenho consciência que posso fazer de novo. E aí vem um sentimento de arrependimento que em mim é muito forte, porque também sou depressivo, e em mim já vira tristeza, melancolia, depressão.

Estes últimos relatos de Narciso só ratificam a hipótese de que os jogos eletrônicos, que fazem parte do cotidiano desse sujeito, atuam como espaço de catarse para ressignificar suas perdas, medos e frustrações, que não são insignificantes. Arremessar um CD pela parede ou quebrar um joystick, cada vez que perde no jogo, tem uma função terapêutica já que a raiva incompreendida, represada, tem por onde sair e com uma justificativa que não implica ninguém, somente o videogame.



As questões familiares que provavelmente são responsáveis pelas dores e delícias de Narciso, afetam também Mônica<sup>142</sup>, uma adolescente de quatorze anos que vive com a mãe, o padrasto e a irmã de um ano e meio do segundo casamento. Vivendo uma conflituosa relação materna, devido às dificuldades de relacionamento da mãe com outras pessoas e principalmente com a própria filha, Mônica sempre teve que competir, de forma desigual, com os quatro maridos da sua mãe e agora rivaliza com a irmã mais nova. Esta adolescente vive atormentada pela falta. A falta de afeto, a falta de escuta, a falta material (embora a sua família tenha uma condição sócio-econômica bastante privilegiada), fizeram com que a garota canalizasse toda a sua raiva e agressividade para as relações familiares e extra-familiares, sendo apontada nas diversas escolas por onde passou como uma menina rebelde, que briga e xinga os colegas e inclusive professores, usando termos que a coloca como um garoto de rua, para o qual a lei não existe. Dentro desse contexto, seria fácil e óbvio acusar os videogames e a Internet pelo comportamento de Mônica. Mas esta garota, por conta das privações materiais que sua mãe submete, tem pouca interação com os games e os computadores, já que joga e acessa a Internet, preferencialmente o mIRC, apenas na casa da tia ou nas oito horas semanais que fica aguardando a mãe apanhá-la no curso de inglês.

Nesse sentido, da mesma forma que acontece com Narciso, a agressividade de Mônica é um reflexo (de forma nenhuma mecânico) de sua estrutura familiar, da forma como ela sente suas relações familiares e da maneira como isso se transforma em lacunas.

---

<sup>142</sup> Os depoimentos de Mônica não foram utilizados nessa tese por que a garota não apresentava um nível de interação significativo com os games, sendo resgatada a sua história apenas para contextualizar a relevância de uma análise da história familiar dos sujeitos na relação jogos eletrônicos e violência.



## 10. Conclusão

### 10.1. Jogos Eletrônicos e Violência — um Caleidoscópio de Imagens

Estrangeiro. É essa a sensação de um pesquisador quando imerge em um mundo, a priori, desconhecido. Investida da minha intenção de averiguar o mundo dos jogos eletrônicos, mergulhei nesse novo universo, o que se constituiu em um grande desafio, principalmente porque nunca havia jogado antes, mas apenas observado os jovens na fruição dos games.

Com um gravador e uma câmera na mão, estava determinada a escutar os sujeitos da pesquisa, acompanhada da minha hipótese inicial de que a interação com os jogos eletrônicos não produzia comportamentos violentos nos jovens.

Imersa nessa cultura da simulação, apropriei-me dos novos códigos e procurei estabelecer relação com os referenciais teóricos que nortearam a construção desta tese, o que efetivou a assimilação da linguagem dos jogos.

Assim, durante o percurso, pude concretizar os objetivos inicialmente estabelecidos no projeto de pesquisa, o qual se propunha a analisar a influência dos jogos eletrônicos no cotidiano dos jogadores e suas possíveis implicações em um comportamento “violento”, que poderia refletir nos ambientes sociais e, principalmente, na escola.

A escuta sistemática dos “participantes entrevistados” permitiu a sistematização desta tese, que traz à tona o olhar dos sujeitos que jogam e constroem inúmeras relações entre os games e suas vidas.

Ao ouvir os sujeitos e trazer para esta investigação o olhar e o discurso de cinco jovens que vivem intensamente no universo dos games, pude confirmar que, na perspectiva destes autores e atores, os games, estes agenciamentos sociotécnicos, se constituem em espaços de elaboração das questões ligadas às suas subjetividades.

Outro objetivo também concretizado foi à sistematização teórica dos referências que norteariam a relação jogos eletrônicos e violência.



As questões norteadoras que permitiram alcançar os objetivos propostos foram:

1) A interação com os jogos eletrônicos que exibem e disponibilizam informações e cenas de violência provocam alterações no comportamento dos sujeitos que vivem imersos no mundo tecnológico?

2) Qual a concepção de violência dos jovens que interagem com os jogos eletrônicos considerados violentos?

3) Quais as relações que os jovens estabelecem em torno dos jogos eletrônicos – violência?

4) As pessoas que interagem com os jogos eletrônicos, considerados violentos, saem reproduzindo no cotidiano as cenas de violência exibidas nesses programas?

Estes questionamentos se constituíram em trilhas que subsidiaram as entrevistas e observações das atividades realizadas pelos jovens envolvendo jogos eletrônicos ou não.

Depois de uma imersão no referencial teórico que subsidiaria a leitura e organização das informações colhidas durante a pesquisa foi possível realizar o trabalho de campo, tomando as seguintes hipóteses: a violência deve ser vista de forma construtiva e se constitui em uma linguagem, uma forma de dizer algo.

A violência vende por favorecer um efeito terapêutico, possibilitando aos sujeitos uma catarse, na medida em que canaliza os seus medos, desejos e frustrações no Outro, identificando-se ora com o vencedor ora com o perdedor das batalhas. Visto desta maneira, a violência passa a ser considerada de forma construtiva, como um dos motores propulsores do desenvolvimento afetivo e cognitivo dos sujeitos. Nesse sentido, os jogos podem se constituir em espaços de elaboração de conflitos, medos e angústias.

A violência presente no mundo contemporâneo vem se constituindo em uma linguagem, isto é, uma forma de dizer. Os sujeitos que utilizam a violência enquanto linguagem podem estar sinalizando a necessidade da mediação dos adultos, já que o contato com os seus familiares está cada vez mais esparso, devido às necessidades de ordem econômica, que tem levado os adultos (e até alguns jovens) a longas jornadas



de trabalho para manter o orçamento familiar. Estes, portanto, cada vez mais vivem entregues a si próprios, perdendo a referência dos indivíduos que podem lhes possibilitar a sua estruturação como sujeito, levando-os a uma perda de identificação e de ressignificação de valores. Estes valores passam a ser reconstruídos mediante os diferentes grupos em que o jovens se insere para ser aceito. Esse processo de aceitação pode levar a comportamentos transgressores, como a utilização de drogas, vandalismos, enfim, atos que os distanciam dos adultos e os aproximam dos seus pares.

Considerando o desenvolvimento de todo o trabalho de pesquisa, penso que a interação com os jogos eletrônicos não produz comportamentos violentos nos jovens. A violência emerge como um sintoma que sinaliza questões afetivas (desestruturação familiar, ausência de limites, etc) e socioeconômicas (queda do poder aquisitivo, desemprego, etc...).

Esta averiguação tomou como referencial metodológico à abordagem qualitativa, que não objetivava “provar” nada, mas demonstrar como foram apreendidas as questões que nortearam a investigação, analisados os problemas e o alcance dos resultados. Percurso detalhado no capítulo metodológico e que permitiu a concretização dos objetivos e a construção de um olhar diferenciado da relação jogos eletrônicos e violência.

É importante ressaltar que em alguns momentos, as conclusões referentes aos sujeitos não puderam ser universalizadas, uma vez que os “participantes entrevistados” apresentaram posturas e discursos diferentes em relação à problemática da pesquisa. Contudo, a conclusão deste trabalho ratificou a tese de que os jogos eletrônicos considerados violentos não geram violência, isto é, a relação não é de causa e efeito. É fundamental analisar o fenômeno da violência mediante os aspectos sociais, econômicos, culturais, afetivos, etc.

Outra aprendizagem importante, relaciona-se ao fato de compreender os jogos como espaços de aprendizagem que devem ser explorados principalmente nos ambientes escolares, já que possibilitam a construção de conceitos vinculados aos aspectos sociais, cognitivos, afetivos e culturais.

Enfim, os jogos eletrônicos de diferentes narrativas e conteúdos atuam na Zona de Desenvolvimento Proximal dos sujeitos, de forma lúdica, prazerosa e atrativa.





## 10.2. O lugar dos jogos eletrônicos



Apresento uma análise das categorias investigadas durante as entrevistas e que permitiram construir um olhar diferenciado da relação jogos eletrônicos e violência.

Os consoles de videogame foram os primeiros elementos da cultura da simulação presente na vida dos “participantes entrevistados”. Para Caótico, Conan e Expert, eles constituíram um passaporte para os jogos de computadores. Tony e Narciso acompanharam a evolução de suas plataformas e ainda se mantêm fiéis à estrutura dos videogames.

Estes *Screenagers* buscam interagir com os jogos eletrônicos mais recentes, que exigem rapidez de movimentos e demandam uma inteligência sensório-motora, o que ratifica a idéia de que essas gerações apresentam formas distintas de pensar e compreender o mundo. Abrem muitas janelas simultaneamente.

No que se refere a jogabilidade dos games, os sujeitos da pesquisa identificam em alguns títulos, a exemplo do CS, uma beleza estética nas diferentes telas que apresentam ações violentas e o desenvolvimento de estratégias e habilidades presentes nesse tipo de jogo. Percebe-se, então, que essa interação pode estimular a construção de novas possibilidades cognitivas, acionadas quando os *players* são desafiados.





Quanto ao nível de sociabilidade promovido pelos jogos eletrônicos, o discurso dos sujeitos enfatizou a experiência de jogar com outros parceiros e adversários. Esta possibilidade permite criar novas estratégias e intercambiar soluções para os desafios, tanto nos games que envolvem apenas dois jogadores por jogada, como naqueles que podem ser jogados com múltiplos usuários, nos quais, as trocas podem acontecer em um mesmo espaço geográfico ou na rede.

Caótico, Expert, Conan e Tony — são sujeitos que compreendem os jogos como possibilidades de fazerem amigos, de serem aceitos, de estarem dentro de um grupo, pertencerem a uma tribo, criarem vínculos, enquanto Narciso prefere jogar sozinho.

Embora os jogos de videogame não permitam mais que dois sujeitos por vez (com raras exceções), os *gamers* entrevistados encontram formas de socializar as partidas, os jogos, o que além de potencializar uma variedade de aventuras lhes permitem estabelecer relação entre as diferentes plataformas.

Neste movimento, quem sabe mais ensina ao que, momentaneamente, sabe menos, o que se constitui uma demanda nos jogadores de aprenderem uns com os outros, num processo de trocas coletivas com os pares. Estes aspectos são intensificados nos jogos em rede, como o Counter-Strike, e nos jogos on-line, a exemplo do Quake.



### 10.3. RPG, leitura, escrita e novas possibilidades narrativas<sup>143</sup>

Foi possível perceber que a compreensão da escrita como uma técnica cognitiva que possibilita a sistematização das idéias, para serem socializadas e registradas enquanto uma produção do sujeito foi ressignificada.

Os autores e atores redigem, escrevem em pequenas telas, telas essas de bate-papo, em que o texto não exige o “domínio” de uma escrita mais elaborada, mas a rapidez e fluidez de informações pontuais, que têm o objetivo de socialização e o que vem, cada dia mais, sinalizar a emergência de um outro código – uma escritura dinâmica. Uma escrita que se dá através de ícones e da incorporação de “imagens de síntese” que, são construídas com base em um modelo que irá engendrar outras imagens alternativas, formando, assim, uma nova escrita, que modificará profundamente nossos métodos de representação, hábitos visuais, modos de trabalhar e de produzir, tocar os sentidos e criar uma impressão física forte e envolvente. Esse surgimento de uma nova escrita pode ser denominada de “ideografia dinâmica”, que supõe infinitas interfaces homem/máquina, o que se configura em uma tecnologia intelectual de grande flexibilidade.

Esta escrita utilizada pelos “participantes entrevistados” nas salas de bate papo, nos fóruns, nos bloggers, também está repleta de imagens. E, a imagem como uma técnica cognitiva, possibilita ao leitor/escritor associações lineares e não-lineares, na medida em que organizam uma linguagem do pensamento com representações do inconsciente, no qual a concepção de tempo não é linear e, sim, atemporal. Atemporal,

<sup>143</sup> Nos últimos anos tem crescido de forma significativa a discussão em torno das possibilidades pedagógicas dos RPG. Existem atualmente várias listas de discussão, que reúne jogadores de RPG, pesquisadores e especialistas que vem discutindo as relações entre RPG e Educação. Merece destaque a lista [rpg\\_em\\_debate@yahoogroups.com](mailto:rpg_em_debate@yahoogroups.com), que tem como objetivo socializar os diferentes usos e aplicações do Role Playing Game, debatendo idéias e buscando encontrar soluções e novas aplicações para os jogos de RPG, que pode se constituir em uma ferramenta do trabalho pedagógico.

Em setembro de 2004 será realizado o III Simpósio RPG & Educação, que reúne jogadores e pesquisadores para discutir as questões pedagógicas relacionadas com os RPGs.

<http://www.simposiorpg.com.br/simposio.htm>

Atualmente vem sendo desenvolvido na UNEB - Departamento de Educação, o projeto de pesquisa Ensino *On-line*: Trilhando novas possibilidades pedagógicas mediadas pelos jogos eletrônicos, que enfatiza a lógica dos jogos de RPG, na modalidade Ensino a Distância.



por que as imagens e conteúdos que permeiam esta instância psíquica não seguem a ordem seqüencial dos fatos ocorridos.

Os livros de RPG ocupam um lugar diferenciado no universo dos “participantes entrevistados”. Conan que além de jogar, mestra as partidas de RPG, sempre busca novas inspirações para as suas histórias nos livros, articulando inclusive o conteúdo literário da faculdade na qual estuda, com os enredos que cria nos jogos.

As narrativas das histórias dos games, principalmente dos RPGs, mobilizam Caótico, Conan e Narciso, a buscar nos games um conjunto de aspectos, que vão além da repetição de movimentos e comportamentos violentos. Estes sujeitos querem atuar e criar novas possibilidades de ação.

## 10.4. A violência e os jogos eletrônicos

Pude apreender que, para os entrevistados, o conceito de violência não se limita apenas à violência física e estrutural. Existe um tipo de violência que incomoda mais o grupo da pesquisa: a violência simbólica, principalmente, se ela vem dos seus pares ou de figuras parentais.

Os sujeitos acreditam que a violência é inata e, desta forma, somos todos potencialmente violentos, cabendo à cultura o papel de nos controlar. Assim, são ignorados os aspectos econômicos, políticos, sociais e culturais que envolvem a problemática da violência.

As informações coletadas durante pesquisa mediante o discurso e as observações feitas enquanto acompanhava os sujeitos nos jogos, apontaram para a idéia dos jogos como espaço de ressignificação e de catarse. Os autores e atores defendem o argumento de que a interação com estes suportes tecnológicos tem uma ação terapêutica, na medida em que o jogador pode extravasar as suas energias e emoções reprimidas, desviando, assim, estes sentimentos do seu semelhante. Desta forma, o sujeito libera o stress através da participação vicária.

Os “participantes entrevistados” ilustravam essas conclusões com exemplos do seu cotidiano, nos quais, muitas vezes, o simples fato de jogar fazia com que se sentissem



aliviados, ratificando, assim, as premissas da teoria da catarse, tanto no que se refere à psicologia quanto à área de comunicação que, ao estabelecer interlocução com esta concepção, descarta os efeitos nocivos das mensagens dos medias.

Narciso, defende claramente a concepção de que os jogos o tornaram mais violento, na medida em que associa o seu nível de agressividade ao seu contato com os jogos desde a infância. Porém, uma análise detalhada da sua história é suficiente para percebermos que existem questões de ordem afetiva relacionadas com a sua estrutura familiar e que potencializam o seu comportamento agressivo, manifestado mais fortemente na sua relação com os objetos, principalmente, os suportes e periféricos dos videogames, como, por exemplo: joystick, Cd-rom, o próprio videogame; cada vez que se defronta com a perda, os destrói.

Logo, confirma-se à proposição de que a violência emerge muito mais como uma linguagem, uma forma de dizer, que marca questões afetivas (deseestruturação familiar, ausência de limites, etc) e sócio-econômicas (queda do poder aquisitivo, desemprego, etc...). No caso de Narciso, este dado foi confirmado, ao narrar a sua trajetória de vida, pontua sua difícil relação com o pai, à fuga para as drogas, o processo de depressão em que vive imerso e o leva, muitas vezes, à perda do sentido da vida.

Tais comportamentos registram a necessidade da mediação dos adultos na vida dos jovens, que precisam ser aceitos. Esse processo de aceitação, quando não intermediado, pode levar a comportamentos transgressores, como utilização de drogas, vandalismos, inserção em uma cultura diferenciada do seu grupo, como o caso de Caótico, enfim, atos que os distanciam dos adultos ou marcam um outro lugar e os aproximam dos seus pares.

Portanto, a violência apresentada nestes suportes tecnológicos favorecem um efeito terapêutico que possibilita aos sujeitos uma catarse, na medida em que canaliza os seus medos, desejos e frustrações no outro, nos personagens que permeiam o universo de imagens dos games. Os *gamers* se identificam, ora com o vencedor, ora com o perdedor das batalhas. Vista desta forma, a violência passa a ser considerada de forma construtiva, como motor propulsor do desenvolvimento desses indivíduos. Nesse sentido, os jogos se constituem em espaços de elaboração de conflitos, medos e angústias.



Logo, é possível dizer que, por meio das imagens ficcionais e reais, o sujeito, através dos jogos, realiza os seus desejos e necessidades afetivas, visto que pode projetar idéias e fantasias, onde a tela atuaria como um espelho que possibilita um novo espaço (virtual) para aprender a viver. O sujeito passaria a se constituir através de uma “linguagem da tela”, em que intercambiaria significantes, e em que cada um deles, é uma multiplicidade de partes, fragmentos e conexões.

Assim, na perspectiva desses jovens, os jogos funcionam como uma válvula de escape, liberadora de questões intrínsecas aos sujeitos e que precisam ser resolvidas. Isso promove um efeito catártico para a agressividade existente em todos nós, ocupando as horas de prazer e lazer como um mero passatempo, portanto, não são encarados como uma compulsão. Embora os “participantes entrevistados” joguem diariamente, no caso específico deste grupo, isso não se constitui em uma compulsão, uma vez que eles desenvolvem outras atividades sociais, nas quais os jogos não entram em cena. Jogam para relaxar, para começar um novo dia, para fluir as emoções.

Os sujeitos da pesquisa, em nenhum momento, fazem a transposição do universo ficcional dos jogos para o seu cotidiano; pontuam inclusive que aqueles que o fazem apresentam algum distúrbio psíquico.

Em consonância com as idéias dos autores e atores da pesquisa, ratifico o meu posicionamento anterior de que os jovens que fazem a transposição da tela, do virtual para o real, utilizam a linguagem da violência como uma forma de dizer algo, apontando aos adultos questões de ordem emocional, social, cultural e econômica. Estes sujeitos podem estar a demandar uma atenção maior dos seus pais e ou pares e buscam experimentar situações de risco no intuito de (re)significar o seu lugar enquanto sujeito.

É importante ressaltar que os autores e atores da pesquisa, em nenhum momento, se mostraram violentos e que não apresentam em suas histórias dados que os coloquem nesse lugar.

Isso confirma a idéia de que não devemos proibir os jovens de jogarem games violentos, mesmo porque as narrativas dos jogos estão se tornando mais complexas e ampliam as possibilidades de interatividade, palavra-chave no discurso desses sujeitos.



Todos eles enfatizam a importância de ver os resultados, de se aproximar do real; são fascinados pelo universo do jogo que, dentre os suportes tecnológicos existentes, é o que mais possibilita a imersão em outros mundos.

Estes jogos atraem diferentes níveis geracionais porque estimulam a competição, o desafio de vencer a máquina e o outro, o que, muitas vezes, pode se constituir em uma experiência excitante que promove níveis de dificuldade nas diferentes fases do jogo. Um exemplo interessante é a famosa derrota, em 1997, de Gary Kasparov – campeão mundial de xadrez — pelo programa Deep Blue. Contudo, não se trata de resgatar a dicotomia homem/máquina, mas de pensar que existe ainda uma dificuldade, em especial da imprensa, em compreender que esta relação não é mais de disputa, na qual existe um lado que domina e outro que obedece, o que reifica a máquina. O homem não abre mão de sua autonomia e controle das coisas, o que torna distante a situação retratada no filme clássico da ficção científica da década de 60, 2001 - Uma Odisséia no espaço<sup>144</sup>, no qual o computador Hall assume o controle da nave e dos tripulantes e simboliza a primazia da máquina sobre o homem. Ou ainda, numa versão mais atualizada, a exemplo de Matrix ou na animação Metropolis<sup>145</sup> A eterna dicotomia homem/máquina perde seu significado neste início de um novo milênio. Os meios tecnológicos de comunicação e informação assumem, assim, o papel de rearticulador e reorganizador de toda a sociedade. A imaginação, em contraponto com a razão da era antropocêntrica, passa a predominar e os ícones assumem um papel relevante; os conhecimentos construídos no mundo da razão são rearranjados pelos meios de comunicação, podendo desaparecer ou sofrer colorações diferentes. Caótico, por exemplo, quando nos traz a “mente digital”, sinaliza uma compreensão da técnica que não se limita à extensão da mente humana.

O que os entrevistados desejam é se sentirem interatores do processo, falantes e não-falantes e, ao mesmo tempo, obter respostas imediatas, utilizar a tela do computador,

<sup>144</sup> Título original: 2001: A Space Odyssey . 2001: uma odisséia no espaço. Tempo de Duração: 148 minutos, Ano de Lançamento (Japão): 1968, Direção: Stanley Kubrick. Com Keir Dullea e Gary Lockwood, William Sylvester, Daniel Richter, Douglas Rain, Margaret Tyzack, Leonard Rossiter Robert Beatty e Sean Sullivan

<sup>145</sup> Título Original: Metropolis. Tempo de Duração: 90 minutos, Ano de Lançamento (Japão): 2001, Direção: Rintauro. Roteiro: Katsuhiko Otomo. Fotografia: August Jakobsson. Vozes: Yuka Imoto, Kei Kobayashi Kohki Okada.



da TV e/ou das máquinas de jogos eletrônicos como um espaço para novas formas de escrever o mundo, o que caracteriza, assim, uma dimensão comunitária, baseada na reciprocidade e permite a criação e interferência por parte dos indivíduos.

Eles imergem no mundo dos games e da rede mediados por avatares que permitem o exercício do faz-de-conta e uma maior interatividade, possibilitam a aprendizagem, a comunicação, o estabelecimento de novos vínculos, relacionamentos, desenvolvem habilidades motoras, lingüísticas e sociais, potencializam a construção de novos olhares, significados e significantes para a sociedade na qual estão inseridos. Essas múltiplas possibilidades dos games, torna possível aprender diferentes conteúdos, caracterizando este agenciamento sociotécnico como um novo espaço de aprendizagem que se constitui em espaços do saber vivo, real, exigindo o rompimento com a linearidade que ainda se institui na sala de aula convencional, com práticas pedagógicas pautadas no paradigma moderno.

Diante do exposto, pude aprender e apreender através do processo de investigação que a interação com os jogos eletrônicos considerados violentos não geram comportamentos semelhantes. Estas atitudes estão relacionadas com outros aspectos como, por exemplo: questões de ordem familiar, afetiva e socioeconômica, a exemplo das histórias de Expert e Narciso, que sinalizaram dados importantes do relacionamento familiar e que podem estar refletindo no comportamento dos “participantes entrevistados”.

Logo, a agressividade que emerge na dinâmica dos jogos atua de forma construtiva, na medida em que possibilita aos sujeitos ressignificarem as suas insatisfações e, portanto, exercem um efeito catártico; um potencial dos games que se constituiu num dos aspectos mais enfatizados pelos sujeitos da pesquisa.

Outro dado importante se refere a espetacularização e à estetização das imagens violentas apresentadas nos jogos eletrônicos que podem levar a uma banalização da violência, tornando necessária à mediação de outros sujeitos para fomentar a discussão acerca do que está sendo visto. No discurso dos sujeitos, foi possível perceber que este





universo imagético não é visto de forma maniqueísta, isto é, as imagens violentas são naturalizadas. Tal constatação me remeteu ao filme *A Primeira Vista*<sup>146</sup>, no qual o protagonista, cego, ao fazer uma cirurgia e voltar a enxergar, se depara com imagens nada belas do cotidiano, como a miséria dos pedintes. Tais cenas o incomodam e fazem com que questione o fato de a mocinha da história passar pela calçada sem demonstrar nenhum tipo de constrangimento e avaliar a importância de enxergar cenas tão violentas e ficar indiferente. Tratava-se de uma violência que tem causas estruturais.

Cenas como essas se repetem em vários momentos do nosso dia-a-dia, seja presencialmente, ou através das inúmeras telas que inundam o nosso universo.

No que se refere à aprendizagem, os “participantes entrevistados” confirmaram que é possível aprender e construir conceitos cognitivos, afetivos e sociais na interação com os jogos eletrônicos, principalmente, os classificados como de simulação, a exemplo dos jogos da série Sim (SimCity, SimLife, SimAnt, SimHealth e The Sims)<sup>147</sup>, nos quais o jogador deve desenvolver novas formas de vida, gerir sistemas econômicos, constituir famílias, enfim, simular o real, antecipar e planejar ações, desenvolver estratégias, projetar os seus conteúdos afetivos e sociais. Como não tem regras rígidas, esses games admitem a emergência de vários estilos de jogos, singulares, construindo uma narrativa bem particular, idiossincrática. Nesses enredos, é possível projetar questões particulares dos envolvidos nos games, ressignificando-as, isto é, tornar-se autor e ator de suas histórias, como por exemplo, o caso de Conan que sempre trazia para a trama aspectos do seu cotidiano.

Os jogos de RPG, em especial, também permitem uma riqueza pedagógica que deve ser explorada; a constituição de clans ou clãs permite a troca de novos conhecimentos nos diferentes níveis, o que fomenta a criação de comunidades virtuais que intercambiam diferentes saberes. Estas tendem a se tornar permanentes, mesmo depois do término das partidas, o que os torna espaços que possibilitam aos seus *gamers*, *players* a partilha de algo importante. Esta magia não implica, necessariamente,



<sup>146</sup> Título Original: *At First Sight*. Tempo de Duração: 129 minutos, Ano de Lançamento (EUA): 1999, Direção: Irwin Winkler, com Val Kilmer, Mira Sorvino e Kelly McGillis

<sup>147</sup> O primeiro e o último mais conhecido no Brasil e citado pelos entrevistados



em especial no caso dos sujeitos dessa pesquisa, na transposição das realidades apresentadas na tela para a vida real, isto é, os conteúdos violentos são vivenciados dentro do enquadre do jogo, sem nenhuma repercussão no dia a dia.

As conclusões aqui apresentadas foram fundamentadas no discurso dos sujeitos da pesquisa, na interlocução com os autores e na imersão no locus dos jogadores. Ressalto que os autores e autores, ao longo da pesquisa, passaram por um processo de metamorfose em suas ações e narrativas, o que permitiu adentrar no seu universo, atenta para o fato de que, cada vez que olhava o caleidoscópio constituinte dos sujeitos, ele tinha uma nova configuração, visto que o cotidiano desses sujeitos tinha dinamicidade e permitiram uma aproximação das suas vidas. Vidas e histórias que, como no caleidoscópio, se entrecruzavam.



## REFERÊNCIAS

ANDRÉ, Marli D. A. **Etnografia da Prática escolar**. Campinas: Papyrus, 1995.

ANDRÉ, Marli e LUDKE, Menga. **Metodologia Qualitativa em Educação**. São Paulo: E.P.U., 1990.

ARENDDT, Hannah. **Sobre a violência**. Relume-Dumara: Rio de Janeiro, 2001.

ARMSTRONG, Alison & CASEMENT, Charles. **A criança e a máquina – como os computadores colocam a educação de nossos filhos em risco**. Porto Alegre: Artmed, 2001.

ASSIS. S. G. de; SOUZA, E. R. Criando Caim e Abel – pensando a prevenção da Infração juvenil. **CIÊNCIAS E SAÚDE COLETIVA**. Abrasco - Associação Brasileira de Pós-Graduação em Saúde Coletiva – Vol 4 , nº 1, ISSN 14138123, 1999, 131-144p.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6023: Informação e documentação: referências: elaboração**. Rio de Janeiro, 2003. 24p.

\_\_\_\_\_. **NBR 6024: Informação e documentação: numeração progressiva das seções de um documento escrito**. Rio de Janeiro, 2003. 3p.

\_\_\_\_\_. **NBR 10520: Informação e documentação: apresentação de citações em documentos**. Rio de Janeiro, 2003. 7p.

\_\_\_\_\_. **NBR 14724: Informação e documentação: trabalhos acadêmicos: apresentação**. Rio de Janeiro, 2003. 6p.

AXT, Margarete. Linguagem e telemática: tecnologias para inventar-construir conhecimento. In: PELLANDA Nize Maria Campos & Eduardo Campos PELLANDA (org). **Ciberespaço: um hipertexto com Pierre Lèvy**. Porto Alegre: Artes e Ofício, 2000, p. 68-89.

BABIN, Pierre; KOULOUMDJIAN Marie France. **Os novos modos de compreender – a geração do audiovisual e do computador**. São Paulo: Ed. Paulinas, 1989.

BATTETINI, G. Semiótica, computação gráfica e textualidade. PARENTE, A. (Org.). **Imagem máquina - A era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996, p. 65-71.



- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulações**. Lisboa, Relógio D'Água, 1991.
- BENJAMIM. Walter. Brinquedo e brincadeira – observações sobre uma obra monumental. In: BENJAMIM. Walter. **Magia e técnica, arte e política**. Obras escolhidas. São Paulo: Brasiliense, 1994, vol. 1, p. 249-253.
- BYINGTON, Carlos Amadeu. A pesquisa científica acadêmica na perspectiva da pedagogia simbólica. In: FAZENDA, Ivani (org). **A pesquisa em educação e as transformações do conhecimento**. Campinas: Papyrus, 1995.
- BOGDAN, Robert e BIKLEN, Sari – **Investigação Qualitativa em Educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. Lisboa, Porto, 1994.
- CALLIGARIS, Contardo. **A adolescência**. São Paulo: Publifolha, 2000 (Folha explica).
- CAPUCCI. Luigi. Por uma arte do futuro. In: DOMINGUES. Diana (org). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997, p. 129-134
- CORSO Mário & CORSO, Diana. Game over – o adolescente enquanto unheimlich para os pais. In: JERUSALINSKY. Alfredo et alli. **Adolescência: entre o passado e o futuro**. Porto Alegre: Artes Ofício, 1999, p. 81-95
- COSTA, Jurandir Freire. **Violência e psicanálise**. Rio de Janeiro, 1984.
- COUCHOT, Edmond. A arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real. In: DOMINGUES. Diana (org). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997, p. 135-143.
- COUTO, Edvaldo Souza. **O homem satélite – estética e mutações do corpo na sociedade tecnológica**. Ijuí: Editora Ijuí, 2000.
- DEBRAY, Régis. **Vida e morte da imagem**. Petrópolis: Vozes, 1993.
- DICIONÁRIO Aurélio - Século XXI**. versão 3.0, dezembro de 1999, em cd-rom. São Paulo: Nova Fronteira.
- DIÓGENES, Glória. **Cartografia da cultura e da violência – gangues, galeras e o movimento hip hop**. São Paulo: Anna Blume, 1998.
- ELKONIN, Daniil B. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.



ENZENSBERGER, Hans Magnus. **Guerra civil**. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

FERREIRO, E. & TEBEROSK. **A psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

FRAGOSO, Suely. Computer games: a proposal for a structured classification. T. Velders (org.) **Beeldenstorm in Deventer: Selected papers from the 4th International Research Symposium on Visual Verbal Literacy**, Rijkshogeschool Ijselland, Deventer, Holanda, 1996, vol 1, n. 1, s/p (original disponibilizado pela autora)

FREUD, Sigmund. **Além do princípio do prazer e outros trabalhos**. Rio de Janeiro: Imago Editora, Obras Completas, 1976.

\_\_\_\_\_. **Por que a guerra?** Rio de Janeiro: Imago Editora, Obras Completas, 1994, volume XXII.

\_\_\_\_\_. **O mal estar da civilização**. Rio de Janeiro: Imago Editora, Obras Completas, 1976, volume XXI.

\_\_\_\_\_. **A sexualidade infantil**. Rio de Janeiro: Imago Editora, Obras Completas, 1976, volume VII.

\_\_\_\_\_. **A teoria dos instintos**. Rio de Janeiro: Imago Editora, Obras Completas, 1975, volume XXIII.

\_\_\_\_\_. **Totem e Tabu**. Rio de Janeiro: Imago Editora, Obras Completas, 1975, volume XIII.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das Culturas**. Rio de Janeiro: Zahar, 1989.

GIRARD, René. **A violência e o sagrado**. São Paulo: Paz e Terra em Transe, 1998.

GREENFIELD, Patrícia Marks. **O desenvolvimento do raciocínio na era da eletrônica – os efeitos da Tv, computadores e videogames**. Summus, São Paulo, 1988.

GOLDENBERG, Mirian. **A arte de pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais**. Rio de Janeiro: Record, 1997.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

JACKSON, Steve; LIVINGSTONE, Ian. **As coligações de Kether**. Rio de Janeiro: Marques Saraiva Gráficos e Editores S.A., 1990.



JACKSON, Steve. **RPG – aventuras fantásticas – uma introdução aos role-playing games**. Rio de Janeiro: Marques Saraiva Gráficos e Editores S.A., 1990.

JAMESON, F. **Pós-Modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo: Atica, 1991.

JEANVOINE, Michael. Nó e enodamento borromeano. In. DORGEUILLE, Claude & CHEMAMA, Roland (org). **Dicionário de Psicanálise – Freud e Lacan**. Salvador, Ed. Ágalma, 1994, p. 165-168.

KASTRUP, Virginia. Novas tecnologias cognitivas: o obstáculo e a invenção. In: PELLANDA Nize Maria Campos; Eduardo Campos PELLANDA (org). **Ciberespaço: um hipertexto com Pierre Lèvy**. Porto Alegre: Artes e Ofício, 2000, p. 38-54.

KENSKI, Vani. A pesquisa sobre “O fascínio do opinião” – um exemplo de pesquisa não-dogmática. In: FAZENDA, Ivani (org). **Novos enfoques da pesquisa educacional**. São Paulo:Cortez, 1992, p.63-73.

KERCKHOVE, Derrick de. **A Pele da Cultura**. Lisboa: Relógio D’Água Editores, 1997.

KLEIN, Melaine.. **A Psicanálise de crianças**. Rio de Janeiro, Imago, 1995.

LAFRANCE, Jean Paul. **La epidemia de los videojuegos – epopeya de uma industria**. Disponível na URL: <[http://www.campusred.net/telos/anteriores/num\\_042/inves\\_experiencias0.html](http://www.campusred.net/telos/anteriores/num_042/inves_experiencias0.html)>. Acesso em 20 mar. 2003.

LAPLANCHE, Jean; PONTALIS, J. B. **Vocabulário da Psicanálise**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

LEÃO, Lúcia. Labirintos e mapas do ciberespaço. In: LEÃO, Lucia (org.). **Interlab – labirintos do pensamento contemporâneo**. São Paulo: Iluminuras/FAPESP, 2002, p. 15-30.

LEVIS, Diego. **Los videojuegos, um fenômeno de masas: que impacto produce sobre la infância y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual**. Barcelona: Paidós, 1997.

LÈVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência - o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

\_\_\_\_\_. **A inteligência colectiva - Para uma antropologia do ciberespaço**. Lisboa: Ed. Instituto Piaget, 1994.



- \_\_\_\_\_. **O que é virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996.
- \_\_\_\_\_. **Cibercultura.** Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.
- \_\_\_\_\_. **A ideografia dinâmica - rumo a uma imaginação artificial?** São Paulo: Edições Loyola, 1998.
- LÉVY, Pierre; AUTHIER, Michel. **As árvores de conhecimentos.** São Paulo: Escuta, 1995.
- LORENZ, Konrad. **A agressão.** Lisboa: Relógio D'Água, 1999.
- LUBISCO, Nádia M. L. e VIEIRA; Sonia Chagas. **Manual de estilo acadêmico – monografias, dissertações e teses.** Salvador: Edufba, 2003.
- LUCAS Peter. Violência na escola – questão de segurança ou de pedagogia? In. **Revista Pátio** no. 8, ano 2, fev/abril 1999, p. 26-29.
- MACEDO, Roberto Sidnei. **A etnopesquisa crítica e multirreferencial nas ciências humanas e na educação.** Salvador: Edufba, 2000.
- MACHADO, Arlindo. **Pré-cinema & pós-cinema.** Campinas: Papyrus, 1997.
- \_\_\_\_\_. Hipermídia: o labirinto como metáfora. In: DOMINGUES, Diana (org). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias.** São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997, p. 144-154.
- \_\_\_\_\_. Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento. In: **INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002.**
- MANDELBROT, Benoit. Fractais: uma forma de arte à bem da ciência. In. PARENTE, André (org.). **Imagem máquina - A era das tecnologias do virtual.** Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996, p. 195-200.
- MARASCHIN, Cleci. Conhecimento, escola e contemporaneidade. In: PELLANDA Nize Maria Campos; Eduardo Campos PELLANDA (org). **Ciberespaço: um hipertexto com Pierre Lèvy.** Porto Alegre: Artes e Ofício, 2000, p. 106-114.
- MARCONDES, Ciro Marcondes Filho. **Sociedade tecnológica.** São Paulo: Ed. Scipione, Coleção Ponto de Apoio, 1994.
- MATOS, Juliano. **Estratégia em Tempo Real (ETR) e subjetividade: ensaio sobre tipos psicológicos a partir da arte da estratégia.** Salvador. s/d (mimeo) 1-6.





- MEIRELES, Cecília. **Ou isto ou aquilo**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990
- MICHAUD, Yves. **A violência**. São Paulo: Ática, 1989.
- MINAYO, Maria Cecília. A violência na adolescência: um problema de saúde pública. In. **Cadernos de Saúde Pública**. Rio de Janeiro, nº 6 (3), jul/set, 1990: 278-292p.
- MINAYO, Cecília; SOUZA, Edinilsa Ramos de. É possível prevenir a violência? Reflexões a partir do campo da saúde pública. In. **CIÊNCIAS E SAÚDE COLETIVA. Abrasco - Associação Brasileira de Pós- Graduação em Saúde Coletiva – Vol 4 , nº 1, ISSN 14138123, 1999, 07-23p.**
- MURRAY, Janet H. **Hamlet em la holocubierta – el futuro de la narrativa em el ciberespacio**. Barcelona: Paidós, 1999.
- NAISBITT, John. **High tech – High touch: a tecnologia e a nossa busca por significado**. São Paulo: Cultrix, 2000.
- PACHECO, Elza Dias. Infância, cotidiano e Imaginário no terceiro milênio: dos folguedos infantis à diversão digitalizada. In. Pacheco, Elza (org). **Televisão, criança, Imaginário e educação**. Papirus: Campinas, 1998.
- PÁDUA, Elizabete. **Metodologia da Pesquisa**. Campinas: Papirus, 2000.
- PAVAO, Andréa. **A aventura da leitura e da escrita entre mestres de role-playing games**. São Paulo: Devir, 2000.
- PEREIRA, Geraldo. A violência urbana: reflexões em torno da causalidade. In: **Anuário da Faculdade de Medicina da Universidade Federal de Pernambuco – Recife, v. 42 (2), 1997, 140-141.**
- PIAGET, Jean. **Psicologia da Inteligência**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1983.
- \_\_\_\_\_. **Seis estudos de psicologia**. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 1978.
- \_\_\_\_\_. **Epistemologia genética**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1990.
- PRADO, Gilberto; ASSIS, Jesus de Paula. **Dois experimentos recentes em ambientes virtuais multiusuário: Imateriais 99 e Desertesejo**. Disponível na URL: <[http://wawrwt.iar.unicamp.br/GTcompos2001/gtto\\_assis.html](http://wawrwt.iar.unicamp.br/GTcompos2001/gtto_assis.html)>. Acesso em 30 mar. 2003.
- PROVENZO, JR. Eugene. Videogames e a emergência da mídia interativa para crianças.



In: STEINBERG, Shirley R. e KINCHELOE, Joe L. **Cultura infantil – a construção corporativa da infância**. Rio Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

QUÉAU, Philippe. O tempo do virtual. In. PARENTE, André (org.) **Imagem máquina – A era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996, p. 91-99.

QUEIROZ, Maria Isaura Pereira. **Variações sobre a técnica do gravador no registro da informação viva**. São Paulo, CERU/FFLCH/USP, col. n.4, 1983, p. 30-50.

\_\_\_\_\_. Relatos orais do “indivizível” ao “dizível”. In: SIMSON, Olga de Moraes Von. **Depoimentos com histórias de vida**. Enciclopédia Aberta de Ciências Sociais. São Paulo: Editora Revistas dos Tribunais Ltda, 1988, p. 14-43.

RHEINGOLD, Howard. **A comunidade virtual**. Lisboa: Gradiva, 1997

RUSHKOFF, Douglas. **Um jogo chamado futuro - Como a cultura dos garotos pode nos ensinar a sobreviver na era do caos**. Rio de Janeiro: Revan, 1999.

RISTUM, Marilena. **O conceito de violência de professoras do ensino fundamental**. Data. Dezembro de 2002, 394 f. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Local. Salvador. Orientador: Profa. Dra. Ana Cecília de Sousa Bittencourt Bastos

ROCHA, Rosamaria Luiza de Melo. **Estética da violência: por uma arqueologia dos vestígios**. Data. 1997, 285 f. Tese (Doutorado em Comunicação) - Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, Local. São Paulo. Orientador: Prof. Dr.Ciro Marcondes Filho

RONDELLI, Elizabeth. Imagens da violência e práticas discursivas. In. PEREIRA, Carlos Alberto Messeder. et alli(org). **Linguagens da violência**. Rio de Janeiro: Rocco, 2000, p.144-162.

ROZA, Eliza Santa. **Quando brincar é dizer – a experiência psicanalítica na infância**. Rio de Janeiro: Contra capa, 1999.

SANTAELLA, Lúcia. Mídias e Arte. In: BARROS, Anna; SANTAELLA, Lúcia. **Mídias e Artes – os desafios da arte no início do século XXI**. São Paulo: UNIMARCO, 2002, p. 7-10.



SANTOS, Juracy Marques dos. Contribuições da psicanálise e psicologia social para as ciências da arte: Freud e Vygotsky em Discussão. In: **Estados Gerais da Psicanálise: Segundo Encontro Mundial**, Rio de Janeiro 2003.

SETZER, Valdemar W. **Meios eletrônicos e educação – uma visão alternativa**. São Paulo: Escrituras, 2001.

SÍLBERMAN, Sarah García e LIRA, Luciana Ramos. **Médios de comunicación y violencia**. México: Instituto Mexicano de Psiquiatria – Fondo de Cultura Econômica, 2000.

SILVA, Magno Luiz Medeiros da. **Televisão e violência: o imaginário sombrio dos adolescentes**. São Leopoldo: Unisinos, 1999, p. 133-150.

\_\_\_\_\_. **Vidrados em violência: o processo de recepção de imagens violentas da televisão entre os adolescentes**. Data: 1997, 296f. Tese (Doutorado) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, Local. São Paulo. Orientador: Profa. Dra. Elisabete Mokrejs.

SILVA, Marcos. **Sala de aula interativa**. Rio de Janeiro: Quartet, 2000.

SKINNER, B. F. **Ciência e comportamento humano**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

STRASBURGER, Vitor C. **Os adolescentes e a mídia - impacto psicológico**. Porto Alegre: Artmedica, 1999.

TRIVIÑOS, Augusto N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais – a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

TAPSCOTT, Don. **Geração Digital - A crescente e irreversível ascensão da Geração Net**. São Paulo: Makron Books do Brasil, 1999.

TURKLE, Sherry. **A vida no ecrã – a identidade na era da Internet**. Lisboa: Relógio D'água, 1997.

\_\_\_\_\_. **O segundo EU – os computadores e o espírito humano**. Lisboa: Presença, 1989.

VYGOTSKY, Lev Semynovitch. **A formação Social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Org. Michael Cole...[et al.]; São Paulo, Martins Fontes, 1994.



\_\_\_\_\_. **Pensamento e linguagem.** São Paulo, Martins Fontes, 1993.

\_\_\_\_\_. **Psicologia pedagógica.** São Paulo: Martins Fontes, 2001;

WALLON, Henry. **As origens do caráter na criança.** Manole: São Paulo, 1989.

WEISSBERG, Jean-Louis. Real e Virtual. In. PARENTE, André (org.) **Imagem máquina - A era das tecnologias do virtual.** Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996, p. 117-126.

WINNICOTT, D.W. **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro: Imago, 1975.

## FILMES E VÍDEOS

**2001: A Space Odyssey.** Direção: Stanley Kubrick. Com Keir Dullea e Gary Lockwood, William Sylvester, Daniel Richter, Douglas Rain, Margaret Tyzack, Leonard Rossiter Robert Beatty e Sean Sullivam. Estados Unidos, 1968, duração: 148 minutos.

**AMÉRICA - Telas.** João Moreira Salles e Nelson Brissac Peixoto. Rio de Janeiro, VídeoFilme e Rede Machete, 1989.

**AMORES Possíveis.** Direção: Sandra Werneck. Com: Murilo Benício, Carolina Ferraz, Emílio de Melo e Beth Goulart. Brasil, 2001, duração: 90 minutos.

**AT FIRST Sight. A primeira vista.** Direção: Irwin Winkler. Com Val Kilmer, Mira Sorvino e Kelly McGillis, Estados Unidos, 1999, duração: 129 minutos.

**BOWLING for Columbine. TIROS em Columbine.** Direção e roteiro: Michael Moore. Estados Unidos, 2002, duração: 120 minutos.

**CHILD'S Play. BRINQUEDO, assassino.** Direção: Tom Holland. Com: Catherine Hicks, Chris O. Sarandon e Alex Vincent. Estados Unidos, 1988, duração: 87 minutos.

**DOUBLE Dragon.** Direção: James Yukich, Com: Mark Dacascos, Scott Wolf, Robert Patrick e Alyssa Milano. Estados Unidos, 1993, duração: 98 minutos.

**FINAL Fantasy: The Spirits Within.** Direção: Hironobu Sakaguchi. Vozes Originais de: Ming-Na, Alec Baldwin e Donald Sutherland. Estados Unidos e Japão, 2001, duração: 106 minutos.

**LARA Croft Tomb Raider: The Cradle of Life. LARA Croft Tomb Raider: A Origem da Vida.** Direção: Jan de Bont. Com: Angelina Jolie, Gerard Butler, Ciarán Hinds, Chris Barrie. Estados Unidos, 2003, duração: 117 minutos.



**LOLA Rennt. Corra, Lola, Corra.** Direção: Tom Tykwer. com: Franka Potente, Moritz Bleibtreu e Herbert Knaup, Alemanha, 1998, *duração*: 81 minutos.

**O MASSACRE do Colombine.** Estados Unidos, People em Arts em 27/07/2002.

**METROPOLIS.** Direção: Rintauro. Roteiro: Katsuhiro Otomo. Vozes: Yuka Imoto, Kei Kobayashi, Kohki Okada. Japão, 2001, *duração*: 90 minutos.

**MORTAL Kombat.** Direção: Paul Anderson. Com: Christopher Lambert, Robin Shou e Linden Ashby. Estados Unidos, 1995, *duração*: 95 minutos.

**MORTAL Kombat: Annihilation. Mortal Kombat: Aniquilação.** Direção: John R. Leonetti. Com: Robin Shou, Talisa Soto, James Remar, Sandra Hess, Lynn “Red” Williams e Brian Thompson Estados Unidos, 1997, *duração*: 95 minutos.

**NATURAL Born Killers. Assassinos por natureza.** Direção: Oliver Stone. Com Woody Harrelson, Juliette Lewis, Robert Downey Jr., Tommy Lee Jones, Estados Unidos, 1994, *duração*: 100 minutos.

**POKÉMON: The First Movie. Pokémon: o filme.** Direção: Michael Haigney e Kunohiko Yuyama. Com: James Remar, Sandra Hess, Lynn “Red” Williams e Brian Thompson. Estados Unidos, 1999, *duração*: 96 minutos.

**RESIDENT Evil.** Direção: Paul Anderson. Com: Milla Jovovich, Michelle Rodriguez e Eric Mabius (Matt). Estados Unidos, 2002, *duração*: 100 minutos.

**SIMONE.** Direção: Andrew Niccol. Com: Al Pacino, Benjamin Salisbury, Winona Ryder, Rachel Roberts, Darnell Williams. Estados Unidos, 2002, *duração*: 120 minutos.

**SMOKING and No Smoking.** Direção: Alain Resnais. Com: Pierre Arditi, Sabine Azéma. França, 1993, *duração*: 147 minutos.

**STREET Fighter: The Ultimate Battle. A batalha final.** Direção: Steven F. de Souza. Com: Jean-Claude Van Damme, Raul Julia e Kylie Minogue. Estados Unidos, 1994, *duração*: 104 minutos.

**SUPER Mario Bros.** Direção: Rocky Morton e Annabel Jankel. Com: Bob Hoskins, John Leguizamo e Dennis Hopper. Estados Unidos, 1999, *duração*: 100 minutos.

**THE MATRIX Reloaded.** Direção: Larry e Andy Wachowski. Com: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie Anne-Moss, Jada Pinkett-Smith, Hugo Weaving, Monica



Belucci. Estados Unidos, 2003, duração: 138 minutos.

**TIMECODE.** Direção: Mike Figgis. Com: Xander Berkeley, Golden Brooks, Saffron Burrows, Viveka Davis e Salma Hayek. Estados Unidos, 2000, duração: 93 minutos.

**WAG the Dog. Mera semelhança.** Direção: Barry Levinson. Com: Dustin Hoffman, Robert De Niro e Anne Heche, Estados Unidos, 1997, duração: 97 minutos.

**WING Commander.** Direção: Rocky Morton e Annabel Janke. Com: Freddie Prinze Jr., Matthew Lillard Saffron Burrows. Estados Unidos, 1993, duração: 104 minutos.

