

LABORATÓRIO DE GERÊNCIA EM SAÚDE
ESCOLA POLITÉCNICA DE SAÚDE JOAQUIM VENÂNCIO
FUNDAÇÃO OSWALDO CRUZ

Luís Gustavo de Araujo

JOGOS DIGITAIS

Rio de janeiro
2011

JOGOS DIGITAIS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio como requisito parcial para aprovação no curso técnico de nível médio em saúde com habilitação em Gerência em Serviços de Saúde.

Orientadores: Tarcisio Souza e Thiago Magalhães

Rio de Janeiro

2011

Luis Gustavo de Araujo

JOGOS DIGITAIS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio como requisito parcial para aprovação no curso técnico de nível médio em saúde com habilitação em Gerência em Serviços de Saúde.

Aprovado em ___/___/___

BANCA EXAMINADORA

Professor José Buarque Ferreira– EPSJV/FIOCRUZ

Professor Gregório Galvão de Albuquerque – EPSJV/FIOCRUZ

Professor Tarcisio Pereira de Souza– EPSJV/FIOCRUZ

Professor Thiago Lopes da Costa Teixeira de Magalhães– EPSJV/FIOCRUZ

RESUMO

Entendendo que o jogo digital é uma peça importante do entretenimento contemporâneo mundial e que ele possui uma das maiores indústrias da atualidade, busco nesse projeto entender sua importância na nossa sociedade. O importante a se pensar é que jogos ao lado de tantas outras manifestações do nosso tempo seriam como janelas da nossa sociedade. Sendo assim o estudo sobre jogos, sejam estes digitais ou não, são de grande importância para a nossa sociedade. Partindo de alguns problemas contemporâneos com o qual o jogo está relacionado – por exemplo, vício e violência – tento explicar como o jogo se apresenta, debatendo não só seus aspectos negativos, mas também apontando os positivos, como o potencial que o jogo digital tem de socialização e entretenimento. Com a devida relação entre os aspectos positivos e negativos dos jogos, podemos concluir que um dos maiores ganhos dos jogos se apresenta no seu caráter de socialização, apesar de o jogo permear em suas significações na sociedade, diversas características ruins. É fato que o jogo atualmente tem papel fundamental na socialização do jovem contemporâneo. O jogo se encontra em um campo ainda muito fora de consenso acadêmico. Há necessidade de maiores estudos que nos dêem base para legitimar quais seriam os benefícios do jogo para o seu usuário, assim como os aspectos negativos. É um objeto que possui grandes possibilidades, porém o principal desafio é vencer o preconceito, para depois, com seriedade, visualizarmos as suas potencialidades e limitações.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	05
2. UM BREVE HISTÓRICO DOS JOGOS DIGITAIS.....	08
3. JOGO DIGITAL EM NOSSA SOCIEDADE.....	13
3.1. A VIOLÊNCIA DOS JOGOS DIGITAIS	
3.2. JOGOS E VÍCIO	
3.3. CONCLUSÃO	
4. AS CAPACIDADES DO JOGO DIGITAL.....	22
5. CONCLUSÃO.....	26
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	28

1 INTRODUÇÃO

Entendendo que o jogo digital é uma peça importante do entretenimento contemporâneo mundial e que ele possui uma das maiores indústrias da atualidade, busco nesse projeto entender sua importância na nossa sociedade. Partindo de alguns problemas contemporâneos com o qual o jogo está relacionado – por exemplo, vício e violência – tento explicar como o jogo se apresenta, debatendo não só seus aspectos negativos, mas também apontando os positivos, como o potencial que o jogo digital tem de socialização e entretenimento.

Tomando por consideração que vivemos em uma sociedade capitalista, a análise desse objeto é de suma importância, visto que ele é um produto de consumo em nossa sociedade. É válido considerar que, apesar da análise do jogo como produto industrial ser importante, não é apenas isso que evidencia sua representatividade na sociedade. Sendo assim meu foco é analisar o jogo como objeto social, e não apenas como um produto.

Os jogos digitais já não são uma novidade na nossa sociedade, pois faz mais de 30 anos que os primeiros jogos digitais começaram a surgir. No princípio serviam apenas como um mecanismo para conhecer e testar as capacidades das tecnologias da época, por exemplo, as tecnologias iniciadas na segunda guerra mundial, sendo que somente mais tarde eles começaram a ser tratados como jogos e se colocarem no papel de entretenimento e diversão contemporânea.

Também podemos entender jogo digital pelos termos: videogame, vídeo game, jogos de computador ou games. Atualmente algumas plataformas mais expressivas no mercado são as seguintes: *Xbox (Microsoft™)*, *Playstation (Sony™)* e *Nintendo Wii (Nintendo™)*. Os jogos digitais normalmente são jogados através de componentes físicos (os *joysticks*) ou controles que permitem a execução de ações no jogo.



Ilustração I: imagens dos consoles Xbox 360 (Microsoft), Wii (Nintendo) e Playstation 3 ou ps3 (Sony), da esquerda pra direita

Fonte: Xbox 360, <<http://www.xbox.com/pt-BR/Xbox360>>; ps3, <<http://br.playstation.com/ps3>>; Wii, <<http://www.nintendo.com/>>; acessado dia 29/11/2011

O motivo da escolha da expressão jogo digital em contraponto a essas diversas outras expressões presentes é devido ao fato que estes termos alternativos simplificam ou excluem parte do objeto de estudo, sendo jogo digital o termo que melhor abrange todas as formas de jogo no universo digital, abrangendo todos aqueles escritos em bits.

Vale lembrar que o jogo digital não é uma nova invenção ou uma tecnologia totalmente nova. O jogo digital se trata de um jogo que é similar a todos os outros possuindo padrões e singularidades semelhantes, porém escritos em uma linguagem digital.

Na procura de explicar o que é um jogo podemos encontrar diversas definições, uma delas dada pelo filósofo Huizinga (2001, pag. 16),

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendências a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes.

Contextualizando que esta é uma definição da primeira metade do século XX, sendo assim ela ainda não se refere aos jogos digitais. Sendo importante observar que tal definição não considera a possibilidade de obter lucro com os jogos, mas como observado atualmente, a indústria transformou esses jogos em produtos muito lucrativos.

O jogo sempre esteve presente na história da humanidade, já que temos registro de jogos datados desde os períodos babilônicos. Os jogos sempre foram uma das principais formas de entretenimento humano. Para alguns filósofos como John Huizinga, o jogo se trata da forma mais primitiva de cultura “daí se conclui necessariamente que em suas fases primitivas a cultura é um jogo” (2001, p. 193) remetendo ao fato de todo processo cultural conter um fator lúdico.

Sobre os jogos digitais podemos dizer que eles hoje em dia são conhecidos, mesmo que superficialmente, por um amplo número de pessoas, possuindo uma das mais expressivas indústrias do entretenimento, sendo um mercado em grande expansão com uma expectativa de faturamento de US\$ 73,5 bilhões em 2013 segundo a E.S.A. (Entertainment Software Association).

O mercado de jogos se tornou a maior indústria de entretenimento moderno, ela movimenta aproximadamente trinta bilhões de dólares [...]. A previsão de crescimento do mercado de jogos é de 20,1% ao ano pelos próximos cinco anos. O

segmento de jogos eletrônicos mundial cresceu tanto que ultrapassou o faturamento do cinema [...] (RAHAL, 2006, pg. 1).

Os jogos digitais durante os seus 30 anos de existência evoluíram bastante: do que antes era apenas um simples jogo eletrônico, devido às várias limitações técnicas, hoje se transformou em experiências que simulam aventuras, universos, pessoas e outras tantas características, tudo para criar um mundo virtual, que pode se assemelhar ou não ao nosso. Os jogos digitais atualmente são compostos de histórias, tramas, enredos e sons que se assemelham, por exemplos, a filmes. Hoje em dia podemos dizer que eles acabaram se incluindo no cotidiano do homem moderno, pois estão presentes em celulares, computadores, redes sociais, televisões, filmes etc., não sendo difícil encontrar no mercado aparelhos eletrônicos com suporte para eles.

Porém, apesar de tamanha aceitação no mercado, pode-se perceber certo preconceito e desconhecimento em relação aos jogos digitais. A significação do jogo sempre correspondeu a uma atitude não séria e improdutiva - podemos exemplificar isso na fala do filósofo Huizinga (2001, p. 08), “em nossa maneira de pensar, o jogo é diametralmente oposto à seriedade.”

Apesar de ter semelhanças com o cinema, já que possui uma estrutura híbrida sonoro-verbal-visual, o jogo digital ainda parece não ter o mesmo tipo de significação e valoração no senso comum e na academia. Como fala o professor Sérgio Nesteriuk, Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP (2009, p.01),

Concorrendo com desconhecimento, está também o preconceito em relação aos games, ainda hoje, muito tempo se perde com reportagens, artigos científicos e debates que simplificam suas potencialidades, apontando-os como vilões sociais que induzem a banalização da violência e à utilização do tempo de forma improdutiva.

O fato de o jogo ser um fator lúdico improdutivo não significa que ele não adicione nada para quem está jogando. A mídia hoje em dia ressalta o fato dos jogos digitais influenciarem a violência ou de remeterem ao vício e a obesidade, o problema é que há uma necessidade de investigar essas afirmações e de como elas ocorrem, e se correspondem realmente a realidade.

O pensamento que vigora normalmente em relação aos games é que ele serve como uma válvula de escape de que nós não jogamos para interação social, jogamos para escapar dela. Esta afirmação consiste no pensamento de que os jogos são feitos como uma válvula de escape para a nossa realidade social, já que as interações sociais, sejam no trabalho ou em casa, exigem uma necessidade de participação, e que possivelmente incluem uma carga de estresse associada. Logo, os jogos digitais possibilitariam uma fuga do mundo real para o

mundo virtual, porém é necessário estudar como de fato acontece a relação entre a vida social e os jogos.

O videogame é tratado como uma espécie de “válvula de escape” tanto por parte das crianças quanto da mídia e das autoridades, pois para o primeiro é uma maneira de distração e, para o segundo, uma forma de apontá-lo como uma das causas da violência envolvendo jovens, como por exemplo tomar a medida de proibição de alguns jogos. É algo que precisa ser analisado de forma cultural, social e histórica (DANTAS; FARIAS, 2008, p. 222)

O filósofo Huizinga (2001) contribuiu bastante para entender essa evasão da realidade ao afirmar que “uma segunda característica, intimamente ligada à primeira [o fato de os jogos serem uma atividade livre], é que o jogo não é vida ‘corrente’ nem vida ‘real’. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria.”.

Analisar os jogos digitais se torna importante não só para traçar o seu perfil, mas sim para destacar o que eles trazem para a nossa sociedade, seja bom ou ruim, os jogos participam na vida de muitas pessoas, porém outras ainda desconhecem do que se tratam e ficam excluídas de uma parcela do entretenimento que é bastante significativa no mundo atual, servindo tanto para socialização e comunicação.

Os estudos sobre jogos, sejam estes digitais ou não, são de grande importância para a nossa sociedade, como fala o pensador francês Caillois (2000), os jogos têm seus significados baseados na cultura na qual eles estão inseridos, sendo assim o processo de cultura e criação de jogos estariam em estado de transformação mútua. Huizinga (2001) afirma ainda que os jogos são a forma mais primitiva de cultura. O importante a se pensar é que jogos ao lado de tantas outras manifestações do nosso tempo seriam como janelas da nossa sociedade.

Devemos então entender seu desenvolvimento, seus gêneros, e toda a idéia do que seria um jogo digital, para assim dar prosseguimento ao entendimento de sua importância na sociedade, levando sempre em conta que ele traz toda a significação de jogo criada a milhares de anos atrás, porém adicionando novos elementos da cultura contemporânea.

Para isso realizaremos no capítulo II um breve histórico de como foi o seu desenvolvimento ao longo de seus 30 anos de existência, de como ele foi se inserindo no cotidiano do homem. Apresentar brevemente como foi a inserção dos jogos digitais na cultura popular.

No capítulo III, podemos nos aprofundar na análise de qual é a significação do jogo em nossa sociedade, fazendo referência as principais críticas e problemas ao qual ele está relacionado. Tal análise é fundamental para entendermos como o jogo é pensado atualmente.

E por fim no capítulo IV realizar um apanhado dos benefícios do jogo digital, de como ele vem sendo utilizado em benefício de nossa sociedade, fazendo a devida relação com os jogos analógicos.

2 UM BREVE HISTÓRICO DOS JOGOS DIGITAIS

Podemos iniciar explanando que o jogo sempre esteve presente na história da humanidade. Existem relatos de jogos datados desde períodos babilônicos há cerca de 3000 a.C. Podemos ainda observar que não necessariamente o jogo se trata de uma atividade humana, como dito pelo filósofo Huizinga (2001 p. 3), pois é apropriado dizer que em definições menos rigorosas, assim como os homens, os animais também brincam. Basta percebermos que assim como nós, os cachorros, por exemplo, também se colocam em atividades lúdicas, atividades regidas por regras, como não se morderem, ou pelo menos não com tanta violência, atividade esta onde exerce bastante prazer e divertimento, assim como as atividades lúdicas exerce para o homem.

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de pode comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatá-las, em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, brincando essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entra a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza (HUIZINGA,2001 PAG 07).

O jogo em si é definido por vários estudiosos do tema (AVENDON; SUTTON-SMITH, 1971; CALLOIS 2001; CRAWFORD, 1982; HUIZINGA, 2001; SALEN; ZIMMERMAN, 2005; SUITS, 2005; apud FERNANDEZ) como uma atividade livre não obrigatória, improdutiva, circunscrita por certos limites de espaço e tempo, tendo um objetivo, sendo uma atividade incerta, que possui regras próprias e tendendo a formar grupos sociais.

O jogo digital possui uma história bem mais recente se comparada aos jogos analógicos. Apesar de eles serem apenas uma nova expressão dos jogos, possuem uma história com características diferentes. Este capítulo visa apresentar um breve histórico sobre a história dos jogos digitais, além de oferecer informações de como foi sua inserção no mercado popular, a fim de compreender o seu processo de modificação através do tempo.

Como dito anteriormente o jogo digital compreende toda gama de jogos escritos em bits, sendo assim podemos dizer que o primeiro produto no qual podemos chamar de jogo digital surge em 1947. Ele era baseado nos radares de mísseis da Segunda Guerra Mundial, tendo como objetivo controlar mísseis de forma que eles fossem em direção a determinado

alvo. Apesar da primeira criação ter sido em 1947, demorou muito para os jogos se tornarem populares, isso devido ao seu elevado custo de produção e desenvolvimento demorado.

A popularização dos jogos digitais só ocorreu a partir de 1972, com o aparecimento do jogo *Pong*, este que foi criado pela produtora de jogos *Atari*TM e pelo engenheiro de computação Al Alcorn¹. *Pong* era um jogo para *arcade* (comumente conhecido como fliperama no Brasil) que consistia basicamente em duas peças que imitavam raquetes, sendo que o jogador controlava uma delas e tinha o objetivo de fazer com que a bola atravessasse a lateral onde o adversário estivesse defendendo com a outra raquete, simulando um jogo de tênis.

Pong foi um dos principais responsáveis pela popularização dos jogos digitais, possibilitou o início de incentivos no mercado de jogos digitais, consolidando uma nova forma de fazer jogos. A idéia de jogo digital era bastante sedutora, pois possibilitava a estruturação de um universo no qual seria regido por regras previamente escolhidas, ou seja, as limitações técnicas e físicas para criação de um jogo que ora existiram em um universo físico real não são mais consideradas já que este é feito em um universo virtual, levando em conta que até o momento não se pode se inserir dentro de um jogo.

[...] Então o videogame tem aquela coisa da fantasia, [...] você pode fugir dele, você pode pular essa fase, você pode deixar para jogar amanhã. Na vida, infelizmente, não tem isso. E no videogame você pode simplesmente apagar e começar tudo de novo, na vida não rola. [...] no videogame você tem milhões de vidas, ainda pode tirar um card e começar tudo de novo, do zero, com 99 vidas. Ainda tem gente que tem jeito de golpear ali e ter mais 99 vidas. Na vida real infelizmente não dá para fazer isso. Esse é o fascínio do videogame (MARTINS apud DANTAS; FARIAS, 2008, p. 207).

Com as limitações de *hardware* da época, as possibilidades eram bastante limitadas, porém com o avanço da computação surge a capacidade de criar universos digitais que se assemelham bastante com o mundo real, ou criar universos totalmente diferentes. O número de recursos para a criação desde o início dos jogos digitais até hoje aumentou consideravelmente.

Os jogos digitais tiveram seu início relacionados principalmente com o crescimento das casas de fliperama, na qual logo se tornaram centros de entretenimento, semelhantes às *lan-houses* de hoje em dia. Devido ao elevado custo dos jogos digitais na época (cerca de US\$1200), o que impossibilitava várias pessoas de terem o jogo em casa, elas acabaram aparecendo como difusora dos jogos digitais, servindo como espaço para a diversão e socialização do jovem da época.

¹ Matéria encontrado no link: <http://jogos.uol.com.br/reportagens/historia/> acessada no dia 10/05/2011

A partir da década de 90 temos a popularização dos computadores pessoais – os chamados PCs –, no qual estes passam a cada vez mais a se tornar centrais de entretenimento, integrando a visualização de filmes, internet e jogos, o que ajudou na popularização dos jogos digitais. Mais tarde, os jogos também passaram a ser inseridos em diversas outras mídias, como a TV digital e celulares. Em 1998, a BBC introduz a versão *Who wants to be a millionaire?* Na TV digital e no mesmo ano o jogo da cobrinha (*Snake* em inglês) foi apresentado nos celulares. Surge então, no jogo digital, um processo que se assemelha ao da computação pervasiva², ou seja, um processo de integração de tecnologias que cria aparelhos possibilitando a união de diversas mídias, fazendo com que seu usuário possa a qualquer momento acessar e interagir com as diversas informações.

A relação dos jogos digitais com outras tecnologias faz com que os jogos cada vez mais influenciem em outros setores de tecnologia, pois sua presença acaba sendo fator fundamental para compra de um produto, como por exemplo, de um televisor. A Consumer Electronics Association anunciou³ durante a E3 2010 uma pesquisa feita em maio, em que revela que 27% dos jogadores pretendem comprar uma TV com recursos tridimensionais para poder jogar. A pesquisa indica ainda que 31% dos pesquisados também planejam comprar um console com tecnologia 3D. Desse total, 25% se interessaram em ter um aparelho móvel com tecnologia 3D (MSN,2010). Significa que os jogos digitais cada vez mais interagem e influenciam outras mídias, fato que leva cada vez mais a difusão de jogos por diferentes tipos de usuários.

Os jogos digitais hoje em dia possuem suporte para serem jogados na maioria dos produtos eletroeletrônicos do mercado. Ei-los os principais produtos no qual são jogados: nos computadores, nos consoles (popularmente conhecidos como vídeo-games) e nos celulares.

Outro fato que ajudou na popularização dos jogos digitais é que, desde a década de 80 eles passaram a lançar jogos junto com as produções cinematográficas, assim o jogador tinha a possibilidade de recriar a história de filmes, assumindo muitas vezes o papel do personagem principal da história. Temos como exemplo o jogo “Gremlins” de 1984 e mais recentemente o jogo Capitão America (Captain America em inglês) de 2011.

Com tantas variedades de criações os jogos digitais logo começaram a ser divididos em diversos gêneros, ora imitando os já criados, como os esportes, jogos de cartas ou

² Computação pervasiva é um continuação direta das idéias trazidas pela computação ubíqua, definição proposta por Mark Weiser(1991) onde afirma o desaparecimento dos computadores, para dar lugar a tecnologias invisíveis onde não mais perceberíamos e acabaríamos por utilizá-los sem sequer pensar neles como parte do processo. (PREECE, R.; ROGERS, Y.; SHARP, H 2007)

³ Reportagem acessada no link: <<http://migre.me/6jyxV>> no dia 04/12/2011> às 20h24min

tabuleiros, ora inovando com estilos únicos como os conhecidos jogos de plataforma ou jogos de aventura. Os jogos digitais possuem cerca de trinta e seis gêneros diferentes segundo a revista digital *Gamespot*.

Com a popularização dos jogos digitais, eles também passaram logo a fazer parte da cultura *pop*, as produtoras de jogos para fins de *merchandising* criaram mascotes no qual identificavam a sua marca, alguns dos mais conhecidos são o *Sonic*, da *SEGA*, e *Mario*, da *Nintendo*. Pode-se observar que alguns personagens adotaram um caráter bastante carismático em relação ao público, mesmo dadas as limitações dos *hardwares* da época, que não podiam representar com tantas facetas um personagem. A criação desses personagens icônicos ajudou ainda mais na popularização dos games no mundo todo.

Mario da *Nintendo*TM acabou ganhando tanta fama que o escritor Steven Poole, em seu livro *Trigger Happy* (2001) afirmou que em uma pesquisa feita por estudantes em 1990 o personagem *Mario* era mais conhecido por crianças norte-americanas do que o Mickey Mouse da *Disney*TM, em 1993 a *SEGA*TM (empresa de games) que tinha como mascote o famoso ouriço *Sonic*, patrocinava a equipe *Willians* de Fórmula 1 e o GP da Europa que neste ano se chamou *Sega European GP*. Em todo o evento a imagem do *Sonic* estava sendo bastante explorada já que o mascote era famoso por sua velocidade.

É importante pensar no tamanho da popularidade dos jogos digitais hoje em dia, eles se apresentam com uma indústria mais rentável do que a dos filmes e alguns de seus jogos se apresentam como parte importante da cultura mundial, representando fases da história de pessoas e da nossa sociedade.

Conclui-se que os jogos digitais desde o seu princípio até os dias de hoje se modificou bastante, tendo-se tornado uma indústria bastante rentável. Tal fato se explica pela grande aceitação do público a essa mídia, que rapidamente se transformou em parte da cultura mundial. Mesmo que não se apresente dessa forma, a maioria das pessoas são consumidoras dos jogos digitais, hoje em dia ele faz parte de uma grande indústria do entretenimento e está integrado no cotidiano do homem contemporâneo.

3 O JOGO DIGITAL EM NOSSA SOCIEDADE

Para refletir sobre o tema jogos digitais é necessário primeiramente rondar a sua significação em nossa sociedade, nesta busca percebemos que muitas vezes existe certo negativismo em relação a eles. Esse negativismo é normal, relacionado principalmente por ser um objeto relativamente novo em nossa sociedade. Tal negativismo já perpassou por diversas outras formas de mídia, como o cinema. Sendo assim é relevante conhecê-los e analisá-los em seus múltiplos aspectos, já que o tema jogos digitais ainda não é suficientemente estudado em nossa sociedade. Cabe ressaltar que os jogos digitais possuem uma grande diversidade, com gêneros muito diferentes entre si, jogos que foram feitos para atender certos nichos e necessidades, onde certas críticas podem ser mais adequadas para alguns gêneros de jogos digitais do que para outros.

Este capítulo então tenta dar um panorama geral das críticas negativas sobre o impacto do jogo digital em nossa sociedade, além de apresentar algumas de suas características. Como o jogo digital vem recebendo com o tempo diversas críticas que minimizam suas qualidades e sendo um artigo de polêmica em nossa sociedade, é importante entender e analisar essas críticas para assim também entender um pouco mais sobre os jogos digitais e a nossa própria sociedade.

O assunto é colocado de diversas formas por vários atores sociais, podemos dizer de forma simplista que entre os agentes que formam a significação do jogo digital estão: seus jogadores, os pais dos jogadores, a mídia de informação, o Estado, as produtoras de jogos e os fabricantes de consoles (videogames ou computadores).

A união desses atores sociais é o que forma a significação do jogo em nossa sociedade, na medida em que, por exemplo: as produtoras utilizam da violência para lucrarem, a mídia de informação denuncia os ataques causados pelos jogos, o estado faz a classificação dos jogos ou proíbe a venda, e os pais são os que normalmente compram os jogos para seus filhos e os educam.

Entre as críticas estão: o fato de favorecer violência, vício, obesidade e afastamento do convívio social. São críticas que nos fazem observar como o jogo é pensado atualmente, e na qual podemos observar diversas reportagens que exemplificam estas críticas.

Para este trabalho vou exemplificar a ação desses diversos agentes através do vídeo feito pelo jornalista Guilherme Guedes no youtube⁴ (nota rodapé), que é uma resposta e uma

⁴ Resposta feita pelo jornalista Guilherme Guedes no link: <www.youtube.com/watch?v=jWV1-dlP1lc> acessado dia 14/11/2011

crítica de como são feitas as matérias contra os games no Brasil. A matéria que estava sendo discutida se tratava da matéria exibida pela Rede Record, exibida no Domingo Espetacular⁵, onde esta relacionava o fato do assassino do massacre de Realengo ter sido influenciado pelos jogos digitais.

O jornalista em seu vídeo no Youtube apresenta a matéria sobre o caso de Realengo onde declara,

É uma matéria que a Record fez associando a tragédia de Realengo aos videogames, dizendo que o Wellington jogava videogames e praticamente foi isso que fez que ele fosse influenciado a fazer aqueles crimes. [...] Para mim, sim, os jogos podem influenciar uma pessoa a fazer este tipo de coisa, o problema é que essa matéria da Record foi tendenciosa, porque eles se esqueceram de dizer, por exemplo, que uma pessoa pode ser influenciada, vendo uma novela, vendo um filme, lendo um livro e até mesmo assistindo um telejornal.⁶

3.1 A VIOLÊNCIA E OS JOGOS DIGITAIS

Uma das críticas então seria sobre a violência e agressividade que o ato de jogar pode provocar em seu usuário. Por exemplo, no caso de Realengo, o uso de jogos foi apresentado pela mídia como colaboradores do massacre. O tema vem gerando bastante polêmica sobre a real influência que o jogo digital pode ter no seu usuário.

O objetivo deste trabalho não é colocar um juízo de valor sobre se o jogo violento é bom ou ruim, positivo ou negativo para sociedade, temos uma infinidade de objetos, por exemplo, livros ou filmes, que podem ser colocados como violentos, mas fazem parte da cultura e da arte humana, sendo assim é preciso analisar esta crítica, que revela uma opinião sobre o jogo digital.

Na procura de alguma referência na literatura, percebemos que não existe consenso sobre o tema, por exemplo, Silvern e Williamson apud Griffiths (1990, p. 208) no que se diz a jogos cooperativos foram relatados aumentos da agressividade em estudo com crianças de 6 a 8 anos.

Já para Graybill apud Griffiths (1990, p. 209) em seu estudo com diversas crianças de 7 a 11 anos não foram observadas nenhuma relação com videogames e aumento no nível de agressividade. Segundo Anderson e Ford apud Griffiths (1990, p. 205) o jogo pode elevar o grau de agressividade de uma pessoa, porém o mesmo não se mantém com o decorrer do tempo. Cooper e Mackie apud Griffiths (1990, p. 208) também realizaram estudos sobre o au-

⁵ O caso de realengo se trata da tragédia ocorrida no dia 7 de abril, onde Wellington Menezes de oliveira entrou na sua antiga escola, portando uma arma e assassinando 12 alunos. A matéria indicada pode ser visualizada no link: <<http://www.youtube.com/watch?v=wqbfADtkVAc>> acessado dia 14/11/2011

⁶ Transcrição de Guilherme Guedes do vídeo citado acima.

mento da agressividade com crianças entre 9 e 10 anos, onde tiveram como resultados aumento da agressividade apenas em meninas.

O que ocorre é que alguns jogos digitais focaram em tentar representar ao máximo a nossa realidade, então temos jogos desde simulações de corrida a jogos onde se pode controlar um bandido. Tendo o jogo digital chegado ao ponto de simular a vida de um bandido, podemos pensar que este poderia nos induzir a praticar tais atos, surge a questão se será possível então imergir tanto dentro de um jogo que possamos ficar perdidos dentro dele, não mais diferenciando a nossa realidade da do jogo.

A imersão do jogo pode ser descrita por o quanto nos sentimos dentro de seu processo, contudo se pensarmos em jogos, nos veremos a frente de alguns completamente imersivos, como por exemplo, o futebol. Então, pode-se explicar o porquê do ser humano sentir a necessidade de fazer jogos no mundo digital, já que neles ele estaria se distanciando da realidade e assim também da imersão de um jogo. Para explicar esse fato primeiro devemos saber que a imersão não é dada somente pelo âmbito físico, mas também pode ser dada pelo imaginativo. Para isso podemos observar o exemplo de um jogo de xadrez: Ele pode não ser um jogo altamente imersivo do aspecto de você se sentir no jogo, é uma coisa diferente da imersão em um jogo de futebol, porém do aspecto imaginativo, ela é tão imersiva quanto, já que o xadrez nada mais é do que uma simulação de uma “guerra” onde existe a necessidade de prever os movimentos do adversário. Sendo assim podemos dizer que o jogo não é feito nem jogado apenas pelas suas qualidades de imersão física. Com a abertura para um mundo digital não há limitações físicas para criar um jogo: o mundo digital pode ser modificado da forma que nos queremos, dessa forma é mais fácil criar novos jogos e novas possibilidades de imersão.

Um conceito bastante utilizado no *design* de produtos é a técnica de *affordance* no qual se trata de uma qualidade ou um atributo de um objeto que permite às pessoas saber como utilizá-lo (PREECE, R.; ROGERS, Y.; SHARP, H 2007 p. 46), ou seja, intuitivamente nos damos conta do objetivo do objeto. O *affordance* quando colocado no jogo digital nos faz entender o porquê o ato de jogar nos parecer tão natural, hoje existem técnicas e tecnologias que nos fazem cada vez mais interpretar o ato de jogar de forma bastante naturalizada, isso pode ser feito seja por um controle de movimento ou por gráficos semelhantes ao do mundo físico real.

O jogo sempre foi uma peça de imersão, grande parte do seu divertimento está na possibilidade de nos perdemos dentro de seu universo e de quebrarmos uma rotina de trabalho, muitas vezes jogamos para esquecer os nossos problemas do dia-a-dia e nos inserir

em outro universo, por exemplo, para o filósofo Huizinga os esportes como futebol e vôlei não constituiriam mais jogos, já que são jogados profissionalmente, sendo parte da rotina de cada jogador jogar esse esporte não seria mais um entretenimento, apenas seu trabalho.

Para este filósofo o jogo é em primeira instância um intervalo da nossa vida cotidiana, porém devido a sua qualidade de distensão, ele passa a se tornar um acompanhamento, um complemento, e em última análise, uma parte integrante da vida em geral, ampliando-a, e nessa medida, tornando-se uma necessidade para o indivíduo.

Se formos mais a fundo no contexto de imersão, podemos pensar, será que é possível uma pessoa se sentir tão dentro de um jogo que passe a realizar os fatos do jogo no mundo real? Há casos amplamente divulgados pela mídia em que os jogos acabam sendo colocados como vilões sociais no sentido de que, o fato de o usuário ter a possibilidade de controlar atos violentos no jogo, são colocados como a causa de fatos violentos reais. Observamos como exemplo o caso do massacre na Escola de Columbine, nos Estados Unidos, e a invasão de um cinema em São Paulo por um homem armado. Em ambas as situações o video-game é visto por parte da mídia como co-autor dos crimes e não se leva em conta os desvios psicológicos já existentes destes criminosos.

Essa violência está embutida nos jogos em parte pelo fato de vivermos em uma sociedade capitalista, que transforma a banalização da violência em uma indústria, os jogos apenas se aproveitam disso para lucrarem. Isto já existia exemplificado por filmes violentos e pela mídia, no qual a violência era tratada como produto, esse pensamento acabou se adaptando muito bem aos jogos, já que este possui todo aquele caráter especial de ficção e magia trazido pelos filmes, e que agora são modelados como ações há serem vividas pelos próprios jogadores.

Segundo Caillois (2000), pensador francês, os jogos tem seus significados baseados na cultura na qual eles estão inseridos, sendo assim o processo de cultura e criação de jogos estariam em estado de transformação mútua. Os jogos, ao lado de tantas outras manifestações do nosso tempo, seriam como janelas da nossa sociedade. Por esta razão a violência que é parte do cotidiano de todas as pessoas é representada nos jogos, assim como outras mídias como o cinema e a televisão já vinham fazendo.

Se é possível o jogo influenciar uma pessoa a praticar atos violentos é um assunto que merece mais estudo, a violência já é tratada como produto na nossa sociedade há muito tempo. O sistema virtual e interativo do jogo faz com que a pessoa tenha confiança e oportunidade de praticar atos dos quais nunca realizaria no mundo real, ela tem a oportunidade de explorar e experimentar sensações que seriam inconcebíveis.

E já que a maior parte de nós tenta se comportar de maneira ética e moral, seguindo e cumprindo as leis e as regras de convivência social, o videogame conseguiu atrair crianças e adultos por lhes proporcionar liberdade irrestrita, sem maiores consequências, pois no mundo virtual você é “dono do seu nariz”, você é quem dita as leis e, no momento em que estiver insatisfeito, pode simplesmente apertar o botão e desligar-se (DANTAS; FARIAS, 2008, p. 206).

3.2 JOGOS E VÍCIO

Se uma crítica é sobre a violência, a outra crítica feita aos jogos digitais é de que estes influenciam o afastamento do convívio social e favorecem a obesidade. O jogo digital, que na maioria das vezes é jogado em casa – podendo ou não exercer uma atividade física, promovendo certo tipo de divertimento solitário – pode em casos mais graves levar a um afastamento do convívio social e contribuir para o sedentarismo, e para a formação da obesidade.

Existem diversas explicações para essa substituição das brincadeiras pelo jogo digital, entre elas o aumento da violência urbana, isto porque muitos pais vêm o jogo digital ou videogame como “babás eletrônicas”, pois afastam as crianças e jovens das ruas e os mantêm dentro de casa.

É importante considerar que as situações de afastamento de convívio social e obesidade não são regras. São na verdade um conjunto de fatores no qual o jogo digital pode estar relacionado. O que ocorre para que este cenário seja construído é a formação de um vício que atrapalha o desenvolvimento de atividades sociais longe do jogo digital, e pelo fato do jogo digital ser jogado em sua maioria dentro de casa, o usuário pode perder a vontade de sair e formar novas amizades.

Cientistas alemães, do Instituto de Medicina Psicológica da Universidade Charité, em Berlim, apresentaram, em julho de 2006, na cidade de Viena, durante o V Foro Europeu de Pesquisadores de Neurociência, os resultados de um estudo que tenta mostrar que os videogames viciam e atuam no cérebro da mesma maneira que outras substâncias que criam dependência, como a maconha e o álcool (O GLOBO, 2006 apud DANTAS; FARIAS, 2008, p. 208).

O jogo, apesar de ser comparado a drogas, como álcool e maconha, não causam dependência física, que é um estado de adaptação do corpo manifestada por distúrbios físicos quando o uso de uma droga é interrompido. Na dependência física, a droga é necessária para que o corpo funcione normalmente. Porém o jogo digital segundo os pesquisadores da matéria acima, cria uma “memória do vício”, onde um sistema de recompensa, que libera dopamina

(neurotransmissor que causa sensação de bem-estar) a cada ganho ocorrido no jogo, faz com que a pessoa tenha necessidade de jogar mais para se sentir bem.

O jogo provoca prazer no indivíduo, assim como passar horas de um dia com amigos, lendo um livro ou assistindo televisão, porém isso não indica a existência de um vício. Este tipo de estado de vício é gerado em sua maioria quando o indivíduo passa substituir outras atividades de sua vida pelo jogo digital. O que é necessário para que não seja gerado um vício é um discernimento de quais momentos é necessário desligar o videogame e fazer outra coisa.

O jogo digital, apesar de ser uma atividade que pode estar ligado ao jogar sozinho, pode também surgir como um co-agente da socialização, assim como as antigas brincadeiras de crianças. Os jogos digitais se diferem bastante delas. Podemos começar a diferenciá-los pelo local onde são jogados: o que era normalmente fora de casa passa a ser dentro dela, outra mudança foi o número de jogadores que passa a ficar reduzido em comparação com alguns jogos comuns, por exemplo, uma brincadeira de pique-pega tem inúmeros jogadores, enquanto uma partida de videogame está limitada geralmente a quatro em um mesmo ambiente.

Basta pensarmos um pouco sobre a história dos jogos digitais que veremos do caráter de socialização dos jogos, por exemplo: na segunda geração dessa indústria houve um *crash*⁷⁴ tão intenso que se cogitava o fim dos jogos de console (video-games que reproduziam os jogos em uma TV). O *crash* foi dado pela falência de uma das mais importantes produtoras de jogos da época, a *Atari*. Porém esse contexto não mudou a evolução dos consoles e a terceira geração se iniciou. Uma parte vem do empreendedorismo de uma desenvolvedora de artigos infantis ao produzir um console chamado *NES* (Nintendo Entertainment System, popularmente conhecido como *Nintendinho* no Brasil). Essa empresa competia em parte com os chamados *PCs* (Personal Computer). Os principais analistas da época afirmavam o fim da indústria de consoles, e que o futuro seria simplesmente os *PCs*, já que esses possuíam um hardware mais avançado e com melhores gráficos. Porém a Nintendo reverteu essa situação e deu renovação à indústria de consoles, porque esta oferecia algo que os *PCs* não possuíam: a interação. Enquanto os jogos para *PCs* ofereciam horas de jogatas solitárias em frente ao monitor, o *NES* era vendido como artigo familiar, onde era jogado entre os parentes, com a presença de crianças e seus pais, já que os *PCs* muitas vezes não possuíam a possibilidade ou não davam ênfase a participação de mais de um jogador.

⁷⁴ O crash dos jogos digitais compreende a época de 1983, em que os jogos tiveram baixíssimo rendimento no mercado, após anos de sucessivos lucros, a crise foi resultado de uma superprodução de jogos e consoles e pelo aparecimento do computador pessoal, o PCs. Para maiores informações link: <http://www.thedoteaters.com/p3_stage6.php>



Ilustração II

Fonte: <http://www.jwnyc.com/games/nes.html>, acessado dia 29/11/2011

Segundo a Entertainment Software Association (indústria americana de software, fundada por Doug Lowenstein, em abril de 1994), o ato de jogar videogame tornou-se uma das poucas atividades em que há uma quebra da barreira criança/adulto; e utilizando essa idéia a empresa incentiva a compra de videogame pelos chefes de família, alegando ser uma fonte de entretenimento familiar, que reforça a ligação entre pais e filhos. Tentando comprovar essa idéia, a empresa realizou uma pesquisa nos EUA, em 2007, e descobriu que 35% dos pais jogam videogames e, destes, 80% jogam com seus filhos (DANTAS; FARIAS, 2008, p. 206).

O jogo digital, diferente das antigas brincadeiras, nem sempre estimula uma atividade física, apesar de existirem jogos digitais onde são realizadas atividades físicas, estes não são maioria. Remetendo Muitas vezes ao sedentarismo, acarretando em uma obesidade, tal estado não é influenciado somente pelo jogo digital, mas sim principalmente o alto consumo de comidas calóricas enquanto joga. Existe sim a formação do sedentarismo e da obesidade, porém é necessário mais estudos ao fazer este tipo de comparação, já que sabemos que vivemos em uma época onde a alimentação saudável é muitas vezes deixada de lado.

O game, junto com a preocupação do vício, pode trazer também a preocupação com a obesidade, ao dificultar a prática de atividades físicas, pois ao apertar um simples “botão” se inicia a “diversão”, e a partir deste momento passa-se grande parte do tempo sentado, e ao se tornar uma atividade regular de horas de duração pode contribuir para o sedentarismo, que por sua vez pode levar à obesidade, se aliado a uma dieta “industrial” calcada em gorduras hidrogenadas, como biscoitos, doces etc. Ao jogar o videogame durante horas, diariamente, não se está favorecendo a prática de exercícios físicos, e com uma dieta rica em açúcares e gordura, cada vez mais padronizada mundo afora, pode haver prejuízos à saúde física e mental do jovem, como a hipertensão, o colesterol alto, problemas cardíacos, entre outros (DANTAS; FARIAS, 2008, p. 209).

Por estarem relacionados com estes fatores ruins para sua imagem as empresas de jogos digitais vêm criando certos mecanismos de controle e ajuda ao usuário, desvinculando a imagem negativa e obtendo mais lucro no processo. Seja pelo videogame *Wii*, que avisa ao seu usuário quando ele começa a jogar repetidamente por muitas horas, ou por trazer jogos

com sensores de movimentos, que ajudam o usuário a exercer atividades físicas. Porém não podemos afirmar que estes produtos necessariamente sanariam os problemas acima, porém eles são uma ação que vem demonstrando potencial em desvincular esta imagem ruim dos jogos digitais.

Em matéria feita pelo G1⁸: “Uma academia de ginástica canadense [...], a Studeo 55, em Vancouver, incorporou uma estação de exercícios com o console Wii, da Nintendo, em seu circuito de treinamento - onde usuários podem socar, correr e pular com o controle do videogame que responde a movimentos”.

Concluindo, o jogo digital não seria o principal agente causa dessas críticas. Na verdade o que dá origem à obesidade, vício, ou sedentarismo são um conjunto de fatores, que devem ser levados em conta. Tais fatores, como já relatado anteriormente, são: a formação de um vício, que acarretaria no afastamento do convívio social, já que o usuário passaria a exercer suas atividades sociais limitadas ao espaço de sua casa, tal fato poderia contribuir também para a formação do sedentarismo, que poderia provocar a obesidade, principalmente se for somado a uma má alimentação.

A maior parte dos problemas vem de como o usuário utiliza o jogo digital, se é apenas para divertir, ou para fugir do mundo real, se a pessoa já apresenta problemas psicológicos, tudo isto deve ser levado em conta, necessitando um estudo mais aprofundado para esclarecer tal relação.

3.3 CONCLUSÃO

Como podemos observar, existe uma infinidade de críticas sobre os jogos digitais, e que não existe consenso na literatura sobre a influência no usuário. O que se pode afirmar é que parte das críticas tem como agente potencializador o tempo de jogo, ou seja, o jogo digital pode ser prejudicial se for jogado em excesso.

O jogo é uma peça de entretenimento baseado na imersão e na imaginação do usuário, por este motivo, acaba por realizar o transporte da imaginação do usuário para um universo paralelo, no qual difere do nosso cotidiano e da nossa rotina - no caso é o local onde este jogo é jogado. Pode ocorrer então, devido ao excesso de exposição, alguns problemas, que normalmente são relacionados à dificuldade de percepção do real, problemas que podem se tornar ainda piores caso o usuário já tenha histórico de problemas psicológicos, o que pode

⁸Matéria visualizada dia 06/12/2011 no link: <<http://migre.me/71A8A>>

acarretar então nos inúmeros problemas já relatados nesse capítulo, como os casos de violência.

Como dito, grande parte do divertimento do jogo é dado através da fuga da nossa realidade, a possibilidade de interagir com um universo totalmente fantasioso e diferente do real. O jogo digital acaba por funcionar como uma válvula de escape da nossa realidade. Caso o seu usuário passe a recorrer muito a este recurso, é criado um vício, no qual o usuário passa a se sentir mais confortável no mundo virtual do que o real.

O jogo digital se dá em um espaço em que regras sociais podem ser burladas, isso significa que há a liberdade de realizar atos, que poderiam ser considerados criminosos ou imorais, isto dependendo do jogo. Tal liberdade nos dá confiança, segurança e oportunidade para praticar atos que nunca realizaríamos no mundo real, por exemplo, caso uma pessoa tenha medo de altura, mas ela queira experimentar a sensação de pilotar um avião, ela pode, graças a jogos de simulação que minimamente possibilitam a pessoa conhecer uma sensação semelhante.

A violência é um produto na sociedade capitalista, sendo assim a emoção de matar, sobreviver a uma morte ou realizar um crime também é glorificada, encontramos filmes glorificando a violência, ou até mesmo livros. Os jogos assim como esses diversos produtos da atualidade também vendem a violência em alguns de seus produtos, a diferença é que não somos apenas espectadores nessa violência, temos minimamente a possibilidade de participar desses atos.

Apesar disso o jogo também pode se apresentar como transformador e criador de relações sociais, por exemplo, um jogo que é jogado por mais de uma pessoa faz com que sejam criadas relações entre essas duas pessoas, que continuam mesmo após o fim do jogo. Mesmo que o jogo digital seja jogado apenas por uma pessoa, a experiência que esse usuário tem sobre este jogo pode se assemelhar a de outra pessoa, podendo assim promover relações entre esses dois usuários, que não ocorrem no ato de jogar, mas sim através das semelhanças de experiências.

As ações do jogo são feitas fora do nosso cotidiano, porém isso não significa que eles não possam se tornar parte integrante da nossa vida, o jogo pode permear as nossas relações, criando grupos específicos que compartilhe o seu gosto pelo jogo, nesse sentido, o jogo digital se apresenta como parte integrante da nossa vida.

Um dos medos dos pais sobre os jogos eletrônicos é que as crianças têm um menor juízo crítico e podem ser mais influenciados negativamente. Porém, para minimizar esses efeitos são criadas classificações etárias, e com a vigilância dos pais, podemos fazer com que

o jogo não seja um objeto negativo para vida da criança, e sim, um fator de socialização, entre elas e seus pais, famílias e amigos.

Concluo, então, que existem as críticas e preconceitos, são uma opinião sobre os jogos digitais, e que estes nos ajudam a compreender que é necessário que se tenha uma plena consciência sobre até onde se pode jogar. Não existe nenhum tempo certo para que o jogo passe de uma simples diversão para um agente violento. Porém tal consciência poderia diminuir os casos de violência de usuários no mundo real, levando em conta que tais fatos se devem não só aos jogos, mas sim a diversos outros fatores, como o histórico de problemas psicológicos já existentes no usuário.

4 AS CAPACIDADES DO JOGO DIGITAL

O jogo em si tem como principal característica provocar divertimento e entretenimento a uma pessoa. Caso não o faça, ele acaba então não se tratando mais de um jogo, porém é importante pensar que certos jogos trazem mais do que apenas isso ao serem jogados. Um jogo de xadrez, por exemplo, pode valorizar o raciocínio lógico e de antecipação de uma pessoa. Como estudado no capítulo III, o jogo digital pode influenciar o seu usuário a praticar certos atos negativos, porém este capítulo tem como objetivo apresentar alguns aspectos positivos dos jogos digitais, fazendo referência aos jogos analógicos.

É de inequívoca importância que as brincadeiras que fizemos quando éramos crianças foram de extrema importância para nosso crescimento e desenvolvimento, pois elas desenvolvem tanto habilidades perceptivo-motoras, quanto sociais. É claro que existem diferenças entre os jogos digitais e as brincadeiras de crianças - entre elas estão o espaço que é praticado e o número de jogadores. A questão acerca disso se baseia em quais semelhanças que se apresentam nessa nova expressão dos jogos, em comparação com os antigos jogos e brincadeiras. As perguntas que surgem então são: será que o jogo digital possui estes mesmos benefícios que se apresentam nos jogos analógicos? E até onde pode se observar a semelhança dos jogos digitais como as brincadeiras de crianças ou jogos de tabuleiros?

No capítulo II vimos que os jogos são uma atividade livre, não obrigatória, improdutiva, circunscrita por certos limites de espaço e tempo, tendo um objetivo, sendo uma atividade incerta, possui regras próprias e tendendo a formar grupos sociais. Ou seja, os jogos em sua definição já se apresentam como uma atividade de socialização. Como falado pelo filósofo Johan Huizinga (2001, p. 15):

As comunidades de jogadores geralmente tendem a torna-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo. É claro que nem todos os jogos de bola de gude, ou de Bridget, levam à fundação de um clube. Mas a sensação de estar “separadamente junto”, numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando normas habituais, conserva sua magia para além da duração de cada jogo.

Na nova expressão dos jogos, que chamamos de jogos digitais, isto se mantém da mesma forma, complementando o que foi falado no capítulo III, o jogo pode sim se tornar uma agente de socialização, sendo ele bastante integrado com as novas tecnologias de comunicação, como a internet, sendo assim temos uma comunidade incrivelmente forte de jogadores se comunicando. Para termos um exemplo da comunidade que se apresenta na internet, no *site* UOL jogos (<http://forum.jogos.uol.com.br/> acessado dia 25/09/2011) se

apresentam cerca de 141.875 usuários cadastrados, tendo em seu fórum de discussão, que é especialmente dedicado aos jogos digitais, um conteúdo de 6.960.646 tópicos e 168.554.455 mensagens.

O jogo digital hoje em dia se apresenta como uma expressão praticada da mesma forma que as antigas brincadeiras de criança, e como dito os jogos digitais vêm gradativamente substituindo essas brincadeiras de rua. Os jogos digitais são um artigo inter-social. Ele abre margem então para que seu usuário jogue sozinho, ou se una a uma comunidade virtual de jogadores, isto nos permite afirmar que ele não afasta do convívio social, ele apenas cria novas formas de se relacionar.

Grande parte das empresas de hoje apostam na interação social pela internet, tendo alguns de seus produtos relacionados a redes sociais e partidas on-line, existe até um gênero especial de jogos chamados MMORPGs (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game ou Multi massive online Role-Playing Game), que se trata de comunidades virtuais em que várias pessoas participam de um mundo on-line. Isso tudo dá ao jogo digital a possibilidade de não ter um caráter de afastamento do convívio social, mas pelo contrário, de ser um artigo que permite a união e comunicação.

Como dito, outra característica dos jogos é que eles desenvolvem nosso raciocínio, atividades motoras, etc., ou seja, uma infinidade de benefícios dos quais o senso comum já compreende como benéficos para seus usuários, jogos de tabuleiro como gamão melhoram o raciocínio lógico e de antecipação, jogos que envolvem atividades físicas melhoram a circulação do sangue e mantêm uma boa forma física.

O videogame, de um modo geral, tem a capacidade de desenvolver áreas do cérebro e, segundo o médico Marco Oliveira Py, do Instituto de Neurologia Deolindo Couto (INDC) e vice-presidente da Associação de Neurologia do Estado do Rio de Janeiro (ANERJ), quando se realiza atividade motora, uma área do córtex cerebral chamada motora primária é ativada. Desse local, partem os impulsos nervosos, que seguem seu trajeto comum pelos axônios até os músculos e efetuam o movimento. Próxima a essa área motora primária existe a área motora suplementar, que funciona com o planejamento do movimento. Qualquer movimento voluntário, por mais rápido que seja, precisa desse planejamento, desde o simples apertar de um botão até os complexos movimentos da ginástica artística, em que atletas executam atividades motoras extremamente complexas, como as piruetas. (DANTAS; FARIAS, 2008, p. 211)

Apesar de serem necessários maiores estudos sobre o assunto, alguns estudos recentes já vêm demonstrando que crianças e adolescentes envolvidos com jogos de videogame apresentam maior habilidade para alocar de forma mais eficiente seus recursos atencionais tanto no que diz respeito ao espaço quanto ao tempo.

Em análise⁹ feita pelos psicólogos Alysson Massote¹⁰ Carvalho e Luciana Alves¹¹ corrobora para compreender os ganhos em atenção dos jogos digitais, estes achados demonstraram que os jogos de videogame foram eficientes para melhorar o desempenho de adolescentes em testes de atenção sustentada em relação às variáveis relacionadas com a atenção.

Outra característica é que os jogos são utilizados em tratamentos contra o câncer, já que as crianças neste estado possuem capacidade diminuída para exercer algumas atividades físicas, e por este motivo o jogo digital se torna uma opção para o entretenimento dessa criança. Em matéria realizada pelo *site* G1¹² (2008) é apresentado um estudo sobre o uso dos jogos digitais para ajudar as crianças com câncer a seguir corretamente o tratamento, por exemplo, o jogo '*Re-Mission*' ajuda as crianças a tomarem os seus remédios corretamente. Na pesquisa, dos que jogaram, 62,3% toma corretamente os seus remédios, contra 52,5%. "Os videogames direcionados podem ajudar a melhorar a vida dos jovens com câncer e, o mais importante, ajudar a melhorar sua adesão aos tratamentos", disse à Reuters a diretora científica do estudo da University Medical Center Utrecht, na Holanda.

Existem alguns estudos que tentam colocar o jogo digital e a educação lado a lado através da criação de jogos educativos, ou seja, uma forma de mesclar a educação com o jogo, que é uma atividade não séria da qual se tem a possibilidade de aprender brincando, criando assim um estímulo para a educação. Apesar de ainda não haver nenhum consenso sobre se os jogos realmente ajudam na educação, existe atualmente uma infinidade de pesquisas que tentam observar uma utilidade para o jogo que ultrapasse a de simples diversão, já que é um objeto que seduz a atenção dos jovens.

Por exemplo, em maio de 2011, foi lançado um jogo digital pelo SPRACE (São Paulo Regional Analysis Center) da Unesp (Universidade Estadual Paulista). O jogo pretende ajudar os alunos do segundo grau a compreender estudos sobre física, utilizando da plataforma digital, uma mídia bastante utilizada pelos jovens, para atualizá-lo sobre as recentes descobertas da física.¹³

⁹ Pesquisa em estudo que pode ser acessado no link: <<http://dx.doi.org/10.1590/S141373722010000300009>> acessado no dia 10/10/2011

¹⁰ Psicóloga. Mestre em Ciências da Saúde. Atua no setor de Avaliação de Tecnologias em Saúde da SES/MG.

¹¹ Pós Doutor em Psicologia. Orientador do Programa de Pós-graduação em Ciências da Saúde – Saúde da Criança e do Adolescente – Faculdade de Medicina (UFMG). Atua como Diretor Geral do Instituto Presbiteriano Gammon.

¹² Reportagem pode ser encontrada no link: <<http://migre.me/6jyvC>> acessado dia 04/12/2011

¹³ Informações gerais, além do download do jogo em <http://www.sprace.org.br/SPRACE/sprace-game>, acessado em 04/12/2011

Não se trata é claro de uma substituição do professor, se trata de transformar o jogo digital em mais uma ferramenta de ensino. Existem atualmente vários brinquedos que se dizem educativos, brinquedos como quebra-cabeças, que influenciam no desenvolvimento lógico e na percepção motora, preparando a criança para a vida adulta. Caso essa idéia de brinquedos educativos passe para os jogos teremos um grande avanço em ferramentas de ensino, pois o jogo é bastante popular entre os jovens. Temos atualmente disponíveis na internet uma infinidade desses tipos de jogos, desde jogos que ensinam matemática, onde o jogador deve acertar o resultado de somas e multiplicações no tempo exato, até jogos de digitar, onde o jogador deve digitar as frases selecionadas antes de o tempo transcorrer. Porém grande parte dos jogos digitais ainda não tem sua eficácia comprovada, e há um grande caminho para se formar um consenso sobre o uso dos jogos.

5 CONCLUSÃO

Com a devida relação entre os aspectos positivos e negativos dos jogos, podemos concluir que um dos maiores ganhos dos jogos se apresenta no seu caráter de socialização, apesar de o jogo permear em suas significações na sociedade, diversas características ruins. É fato que o jogo atualmente tem papel fundamental na socialização do jovem contemporâneo.

Ao concluirmos que, assim como os jogos analógicos, brincadeiras de crianças, como pique ou bolinha de gude, o jogo digital, como uma vertente dos jogos em geral, está incluído na gama de produtos contemporâneos, ou seja, os videogames, jogos para computador, entre outros, são os novos jogos da atualidade. Esta se apresenta em melhor instância relacionada com as novas tecnologias da época, onde está integrada com mídias de informação, como a Internet.

O jogo se encontra em um campo ainda muito fora de consenso acadêmico. Há necessidade de maiores estudos que nos dêem base para legitimar quais seriam os benefícios do jogo para o seu usuário, assim como os aspectos negativos. Porém pode se aferir que o jogo, por ser uma peça de imersão, tem como principal característica a fuga do nosso cotidiano.

O jogo se apresenta, muitas vezes, permeado de críticas a sua significação. Enquanto existe um desejo de procurar e explorar quais seriam os benefícios do jogo na nossa sociedade. Ainda é difícil definir suas atribuições, o que pode se dizer sobre os seus aspectos negativos é que ele tem como agente potencializador, o seu tempo de jogo, no qual se for jogado por muito tempo, pode contribuir para a formação do vício, acarretando diversos problemas que já foram apresentados, ou seja, o jogo (assim como diversos outros produtos, sejam eles livros, televisões, remédios etc.) tem um aspecto negativo se for utilizado em excesso.

A violência atualmente pode ser interpretada como um produto, a indústria dos jogos utiliza desse recurso para obter vendas, porém isto não é exclusivo dos jogos digitais. Tal fato se apresenta como manifestação de uma indústria capitalista, por isso é necessário cuidado ao apresentar os jogos digitais, principalmente se for a uma criança, pois esta ainda não tem juízo moral para observar o certo e errado, e diferenciar corretamente o jogo do universo real.

Por fim, problemas políticos – como a desigualdade social – e familiares – como falta de atenção – influenciam mais certas atitudes tomadas por jovens do que um brinquedo. Lembrando que o capitalismo lucra ao estimular a violência urbana, vista como a violência do “pobre”, e assim promovendo a desigualdade. (DANTAS; FARIAS, 2008, p. 206)

É fato que a maioria dos usuários de jogos são jovens ou até mesmo crianças, e devido a isso o estudo de suas qualidades se torna ainda mais importante. Se pudermos afirmar com um pouco mais de base científica as possibilidades dos jogos digitais, poderemos utilizar isto em favor da nossa sociedade. As potencialidades do jogo ainda merecem ser trabalhadas, por exemplo, hoje se utiliza o jogo para emagrecer, como é o caso do jogo Wii Fit¹⁴, onde o jogador necessita fazer um treino diário para avançar no jogo, porém ele pode também ser utilizado com crianças com problemas motores, ou para entreter crianças com câncer no seu tratamento, visto que estes possuem limitações físicas devido à doença.

O jogo digital se apresenta não só de grande importância para o jovem, pois o estimula na convivência social. O jogo se apresenta como parte integrante do cotidiano e da sua cultura. É um objeto que possui grandes possibilidades, porém o principal desafio é vencer o preconceito, para depois, com seriedade, visualizarmos as suas potencialidades e limitações.

¹⁴Wii Fit é um jogo lançado para o console Wii em 1º de dezembro no Japão, sendo criado pelo designer de jogos [Shigeru Miyamoto](#) - criador de sucessos no mundo dos games, como: Donkey Kong (1981), Super Mario Bros (1985), The Legend of Zelda (1987), F-Zero (1990), Star Fox (1993) e muitos outros - ele afirmou que o Wii Fit é maneira para se divertir e se exercitar em família. O jogo foi um dos mais vendidos no mundo todo chegando a marca de 22 milhões em 2011 (Fonte: VGchartz).

REFERÊNCIAS

- AVEDON, E. M.; SUTTON-SMITH, B. **The Study of Games**. New York: John Wiley & Sons. 1971.
- CALLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Perspectiva. Rio de Janeiro 2001
- CRAWFORD, C. **The Art of Computer Game Design: Reflections of A Master Game Designer**. Berkeley, CA: McGraw-Hill, 1982
- DANTAS, André; FARIAS, Leandro.. **A influência dos games no comportamento social dos jovens**. Iniciação Científica na Educação Profissional em Saúde: articulando trabalho, ciência e cultura. Vol. 5 Rio de Janeiro: EPSJV, 2008
- FERNANDEZ, Amyris, **A comunicação mediada por interfaces digitais: a interação humana com os jogos digitais em celulares**. Universidade metodista de São Paulo programa de pós-graduação em comunicação social São Bernardo do Campo, 2007
- GRIFFITHS, Mark. **Violent video games and aggression: a review of the literature**. E.U.A., aggression and violent behavior, vol. 4, No. 2, PP. 203-212, 1999. Disponível em: <<http://www.ub.unimaas.nl/ucm/e-readers/ss229/griffiths.pdf>>. Acesso em: 4 de dezembro as 20h 35min.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo 3ª reimpr. da 5. Ed. de 2001
- NESTERIUK, Sérgio. **Tutorial: a cultura dos games, esta ilustre desconhecida**. Disponível em: < <http://www.ufscar.br/rua/site/?p=2306>>. Acesso em: 29 jun. 2011
- RAHAL, F. de C. **Desenvolvimento de jogos eletrônicos**. 2006. Trabalho de conclusão de curso (Bacharel em Engenharia da Computação). São Paulo: Centro Universitário Assunção, 2006
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **The Game Design Reader: A rules of Play Anthology**. Cambridge, MA: MIT Press 2005, 500 p.
- PREECE, R.; ROGERS, Y.; SHARP, H. **design de interação: além da interação homem-computador**. São Paulo 2005 reimpr. 2007
- POOLE, Steven. **Trigger Happy: videogames and the entertainment revolution**. Acesso em <<http://www.generationcyb.net/IMG/pdf/TriggerHappy.pdf>>

SITES CONSULTADOS

- <http://www.nintendo.com/> acessado dia 29/11/2011
- <http://www.xbox.com/pt-BR/Xbox360> acessado dia 29/11/2011
- <http://br.playstation.com/ps3> acessado dia 29/11/2011

<http://www.youtube.com/watch?v=wqbfADtkVAc> acessado dia 14/11/2011
<http://www.youtube.com/watch?v=jWV1-dlP1lc> acessado dia 14/11/2011
http://www.thedoteaters.com/p3_stage6.php acessado dia 29/11/2011
<http://www.jwnyc.com/games/nes.html> acessado dia 29/11/2011
<http://migre.me/6jyvC> acessado dia 04/12/2011
<http://migre.me/71A8A> acessado no dia 06/12/2011
<http://forum.jogos.uol.com.br/> acessado dia 25/09/2011
<http://dx.doi.org/10.1590/S141373722010000300009> acessado no dia 10/10/2011
<http://www.sprace.org.br/SPRACE/sprace-game> acessado em 04/12/2011
<http://www.vgchartz.com/> acessado dia 10/10/2011
<http://jogos.uol.com.br/reportagens/historia/> acessado dia 10/05/2011

BIBLIOGRAFIA

GOMES, Renata Correia Lima ferreira. **Videogames: imagem, narrativa, participação.** In: FURTADO, Beatriz (org.). *Imagem contemporânea*. São Paulo, Hedra, 2009
 _____. Correia Lima ferreira. **O design da narrativa como simulação imersiva.** Disponível online em: <http://recalque.files.wordpress.com/2008/07/rgomes_games.pdf>. Acesso em 19 mai. 2011.
 _____. **Game o que? Um breve percurso pela historia (oficial) do game.** Disponível online em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/viewFile/1373/856>>. Acesso em 16 mai. 2011.
 POLTRONIERI, F. A. **Arte e jogos eletrônicos: Uma introdução ao conceito de estética aplicado ao jogar digital.** Disponível em: <<http://www.ufscar.br/rua/site/?p=2308>> . acessado em: 29 jun. 2011