

# APÊNDICE



---

Sempre haverá diferentes leituras dos discursos de um sujeito. Tomando esta assertiva, apresento aqui, outras possibilidades de leitura e análise das histórias contadas pelos autores e atores da tese **Game over: jogos eletrônicos e violência**.

---



## Os participantes entrevistados

### Caótico



O nickname deste sujeito emerge a partir da junção das expressões que designam a cultura gótica e a cultura do caos. Caótico, como é chamado pelos amigos, é filho único de um casal separado, tem vinte e um anos e cursa o terceiro semestre do curso de Cinema e Vídeo. Desde o divórcio, vive com a mãe<sup>1</sup> e, posteriormente, também com o padrasto e sua irmã, filha do segundo casamento, que nasceu em 2003.

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, o que gera ambivalências até nas escolhas das suas namoradas. Durante dois anos, namorou uma garota que tinha como religião o protestantismo e, portanto, proveniente de uma família batista cristã, que não aceitava o seu estilo e o via como um “anticristo”. Nesse contexto, Caótico angariava rejeição, embora, ao longo desses dois anos, tenha tentado, em vão, convencê-los de sua simpatia.

<sup>1</sup> O pai de Caótico mora em outra cidade.



A sua atração pela cultura gótica está relacionada com o macabro, que não tem nada a ver com o demoníaco, como ele fez questão de sinalizar. Contudo, ele tem dificuldade de explicar o que concebe como macabro. Para ele, uma piada de humor negro é macabra.

Caótico prefere os programas solitários, como assistir a filmes no vídeo ou no cinema, pois alega que não existem, em Salvador, muitos grupos que lhe interessem. Além dessas opções de lazer, gosta de sair à noite para dançar e beber ou ir a festas em apartamentos.

A escrita e a leitura também fazem parte do universo deste sujeito. Caótico utiliza a escrita nas telas das salas de bate papo e dos fóruns de discussão. Embora o entrevistado tenha registrado o prazer da leitura, não conseguiu citar os nomes de livros lidos nos últimos meses.

Caótico joga RPG desde dez anos de idade. Na sua fala, refere-se muito ao livro Vampiro – GURPS. 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 atuante, cujo objetivo final é ampliar as perícias do mesmo. 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 *gamer* para que o seu personagem seja delineado durante as partidas, que podem levar dias, meses e até anos<sup>2</sup>.

Para entrar no universo desse tipo de RPG, é fundamental ler os livros, apropriar-se 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.

<sup>2</sup> [http://members.tripod.com/mbasico/faq/faqparte2.htm#O que é GURPS?](http://members.tripod.com/mbasico/faq/faqparte2.htm#O%20que%20%C3%A9%20GURPS?)



Para alguém tímido e com dificuldades de estabelecer vínculos como ele, 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 aparente pertencimento a uma tribo.

## Conan, o Bárbaro



Imerso no universo do RPG, vive Conan, que nasceu na cidade de Campo Grande, em Mato Grosso do Sul, e mora em Salvador, há três anos, com os pais e uma irmã mais nova.

O segundo “herói” tem vinte e um anos, estatura mediana, um corpo musculoso e tatuagens nos braços. Atualmente, está cursando o segundo semestre de um curso de Comunicação Social, com habilitação em Hipermídia, escolhido devido à sua paixão pelos jogos de videogame e RPG.

Conan nos guia no labirinto das suas histórias e que nos instiga a conhecer mais a lógica do RPG. Segundo ele, dentre outras coisas, esse universo 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 também para o sistema GURPS – Vampiro.

A interação de Conan 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, experimentou outros consoles, como o Playstation, até chegar aos jogos de computador, como o Counter-Strike - CS, em 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, Estação Virtual.

Estação Virtual é um projeto de Conan e de um colega de faculdade. Trata-se de um jogo de RPG, em que o jogador poderá assumir diferentes papéis, utilizando um capacete e uma luva - dispositivos da Realidade Virtual (RV) -, que permitirão controlar todo o ambiente. A RV consiste em uma tecnologia que permite criar ambientes gráficos com aparência realística, onde o usuário pode se locomover em três dimensões, utilizando óculos, capacetes, fones de ouvidos, luvas e roupas especiais<sup>3</sup>.

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 e 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, o qual ele faz questão de enfatizar, é o gosto pela leitura. Durante as entrevistas, Conan consegue listar os livros que leu, discutir os pontos de vista apresentados, relacioná-los com os filmes que tratam da temática e, inclusive, articulá-los com os aprendizados da universidade. Mostra, 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. Neste RPG, o jogador cria os seus personagens, bem como a caracterização do cenário, o que exige conhecimentos acerca do período histórico em que se passa o enredo e da própria lógica do jogo, o que é buscado nos livros. Conan começou a jogar RPG de tabuleiro aos quatorze (14) anos, com o Magic, até chegar ao Vampiro GURPS, no qual o jogador atua, isto é, interpreta o personagem. Atualmente, Conan vem participando do Live Action, que é um tipo de RPG em que os *gamers* se caracterizam e se vestem como personagens.

O 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, dos sexos masculino e feminino, embora haja uma predominância da participação de meninos. Eles moram no mesmo prédio ou nas redondezas do bairro em que Conan vive. Durante os três primeiros anos, com estes sujeitos, o entrevistado iniciou um processo de aprendizagem (que envolveu leituras) do

<sup>3</sup> SABBATINI, Renato M. E. Realidade Virtual e Medicina. 27.08.98. Disponível na URL: <<http://nibgw.unicamp.br/~sabbatin>>. Acesso em: 27, ago. 1998.



jogo, que culminou com a sua ascensão a Mestre.

O discurso de Conan mostra que o envolvimento com este tipo de jogo exige uma participação ativa dos jogadores, que vão criando os seus personagens, desenvolvem habilidades e atributos através das 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 em que são registradas as habilidades, os atributos e as vantagens que cada um possui.

## O Expert do Counter-Strike



Expert, esse é o nickname do terceiro entrevistado, dezenove anos, cursa o terceiro semestre do curso de Ciências da Computação. Ele é um sujeito submerso no universo dos computadores e games e está sempre à procura de novas informações e dados que possam realimentar as suas estratégias de jogos e mantê-lo informado sobre as novidades na área de informática. No período em que foram realizadas as entrevistas, Expert enfatizou bastante a sua interação com Counter-Strike e, além de instalar o jogo no meu computador, ensinou-me a compreender a lógica deste game que atrai hoje, jovens e adultos para as centenas de Lans Houses existentes no mundo.

Expert é filho de pais separados, vive com a mãe e um irmão mais novo. Alto, magro e com óculos de grau, ele descreve a sua trajetória de forma objetiva e, muitas vezes, lacônica. O entrevistado basicamente dirigiu o seu relato para as características, possibilidades e jogabilidade do Counter-Strike, com um discurso mais reservado, no



que tange às questões mais subjetivas. Conduziu todas as respostas para os aspectos técnicos da interação com os jogos eletrônicos.

Seu contato com os jogos teve início na infância, quando ganhou o seu primeiro videogame, o Atari. Depois, ele usou o Nitendinho, o SuperNitendo. Mas, foi em 1998 que começou a interagir com os computadores, inicialmente, no laboratório da escola. Mais tarde, ganhou um computador com acesso livre para a Internet.

Expert enfatizou a sua preferência pelos jogos de computador, justificando que estes suportes são muito mais potentes e apresentam uma gama de possibilidades que vão do nível de realismo das cenas às potencialidades gráficas, o que permite ao *gamer* uma maior jogabilidade. Para o sujeito, estes aspectos estão presentes no jogo Counter-Strike, que apresenta gráficos atrativos por serem realistas.

Durante todas as entrevistas, Expert apresentou uma postura mais fria, demarcando um certo distanciamento, como se quisesse preservar os aspectos pessoais e singulares.

## Tony Hawke, o skatista



Tony Hawke, nasceu na cidade de Rondônia, no dia 13 de dezembro de 1987, e morava em Salvador, há três anos. Em março de 2003, teve que ir para Brasília.

Os pais são professores e, 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 pessoas engajadas politicamente e atuam junto a Confederação



Nacional dos Metalúrgicos – CNM-CUT, com as quais desenvolvem projetos junto a comunidades de baixa renda.

Avesso a futebol e ao jogo de vôlei, esportes que considera patéticos, prefere a música, os filmes, o skate e os videogames.

A escolha do avatar deste entrevistado tem relação direta com dois aspectos do seu cotidiano, isto é, o entrevistado além de ser skatista, gosta muito de jogar um game que leva esse nome e que apresenta um personagem com o qual o sujeito da pesquisa se identifica bastante. O Tony Hawke 3 - TH3 — é um jogo de Skate cujo personagem leva o nome de um skatista internacionalmente famoso, campeão mundial da principal liga de Skates.

O TH é um jogo, portanto, de esportes radicais, que estabeleceu padrões estéticos e de jogabilidade hoje muito difundidos nos demais games, com 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, porém os considerados mais interessantes são os de dupla, e o de carreira. No Career 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.

A aparência de Tony não rompe com o padrão da sua tribo. Ele se veste quase sempre com um boné virado, 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 e, nestas visitas, aproveita para jogar no computador. Em outros momentos, realiza as filmagens das oficinas da instituição. As câmeras exercem fascínio em Tony, que, sempre que pode, também filma situações de aniversários de familiares e amigos.

Tony estava estudando em uma escola de freiras, privada, próxima de 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, a exemplo do fato de a escola não permitir o uso de brincos e anéis.

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 através de consoles, uma vez que não tem um computador pessoal. Atualmente, possui um Playstation, na sua versão mais recente. Embora não tenha preferência por nenhum tipo de jogo, registra que o seu estilo de game está mais próximo dos “jogos de tiro”.

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 por sempre jogar com os seus amigos.

## Narciso, a Intensidade dos Sentimentos



Narciso tem 21 anos e cursa o quarto semestre do curso de Cinema e Vídeo. O sujeito se apresenta, na maioria das vezes, com roupas pretas e cinzas e uma boina preta nos cabelos, também pretos e lisos, com anéis exóticos, comprados em lojas de roqueiro.

Narciso nos convida a entrar na sua história sem medo de se expor, abrindo o livro, apontando as páginas de sua vida, que consegue ler em nível consciente. Trata-se de um sujeito que nos enreda na sua trama de vida, na qual todo o enfoque tem ele próprio como centro. Por isso, Narciso.

Narciso mora com os pais, uma irmã e sua filha de seis anos. O pai é um empresário que passa a maior parte do tempo em São Paulo, vindo periodicamente a Salvador e que monitora a dinâmica familiar através de telefonemas.



Dentro deste contexto está Narciso, que gosta de HQ (história em quadrinhos), de cinema, de ler e escrever, embora a sua leitura se concentre nos gibis — sua fonte de inspiração — e a sua escrita, em palavras soltas em alguns papéis, nada consistente, segundo o entrevistado. Questionado sobre os seus projetos de vida, diz que deseja escrever e produzir uma HQ ou, quem sabe, um filme.

No momento de realização das entrevistas, Narciso estava, junto com dois colegas de faculdade, em processo de produção de um curta-metragem. Ele era o responsável pela direção, atuação e pelo roteiro, que, embora não autobiográfico, nos diz muito deste sujeito. Posteriormente, o entrevistado produziu para um trabalho da faculdade, um documentário sobre depressão, entrevistando pessoas de diferentes faixas etárias que como Narciso sofrem desse sintoma.

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.

Como um cavaleiro das histórias em quadrinhos, Narciso, embora diga que tem muitos amigos, prefere atividades solitárias, inclusive na hora de escolher os jogos eletrônicos.

## Organização do estudo

A organização do estudo demonstrando os procedimentos metodológicos que nortearam o desenvolvimento da pesquisa, as etapas da coleta, análise e sistematização dos dados, serão apresentados no capítulo seguinte, quando são trazidos os discursos dos sujeitos, agrupados nas categorias: Interação com os suportes tecnológicos, jogos eletrônicos, RPG, leitura, escrita e novas possibilidades narrativas, aprendizagem e violência.

Estas categorias emergiram durante a realização e análise das entrevistas e tinham vinculação direta com a relação que os “participantes entrevistados” estabeleceram com os jogos eletrônicos de maneira geral e em especial com o fenômeno da violência.



Durante as entrevistas foi possível perceber que as falas dos interlocutores assumiam muitas vezes a aparência de 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 autores e atores ganhavam novo colorido, formas que se configuravam mediante a relação que deve ser estabelecida entre pesquisadora e pesquisado.

Foi este caleidoscópio móvel e dinâmico que permitiu compreender as relações que os cinco jogadores de videogames estabeleceram entre os jogos eletrônicos e a violência. Estas relações foram agrupadas nos seguintes temas:

1. Interação com os suportes tecnológicos, em especial, com os jogos eletrônicos:  
Início – quando os entrevistados começaram a interagir com os jogos eletrônicos;  
Quantidade de tempo – a quantidade de horas que os “participantes entrevistados” jogam diariamente;  
Tipos de suportes – identifica os elementos tecnológicos utilizados pelos sujeitos.
2. Jogos eletrônicos:  
Suportes – quais os sistemas utilizados pelos entrevistados para jogar (consoles, computadores, Internet etc);  
Preferências – quais os critérios utilizados para escolher os jogos;  
Realismo – qualidade das imagens apresentadas nos jogos e sua proximidade com a realidade;  
Emoção – sensações provocadas pelos jogos;  
Interatividade – possibilidades de navegação, multiplicidade de caminhos e alternativas de escolha apresentadas nos jogos;  
Criação – interesse em extrapolar as alternativas apresentadas pelos jogos para criar algo novo;
3. RPG, leitura, escrita e novas possibilidades narrativas – interação com este tipo de jogo e suas possíveis relações com o exercício da leitura e escrita que podem resultar na criação de novos discursos.



4. Aprendizagem – possibilidades pedagógicas dos jogos eletrônicos e a emergência de novas formas de aprender diferentes conceitos.
5. Violência – concepção de violência e a presença desse fenômeno no cotidiano dos entrevistados:

Conceito de violência construído pelos entrevistados;

Nível de violência presente no comportamento desses sujeitos;

Violência imagética – a relação entre imagens violentas apresentadas nos filmes, programas de TV, jogos e o reflexo desta no cotidiano dos indivíduos;

Violência nos jogos – repercussão dos jogos violentos no comportamento dos jogadores.

É importante ressaltar que a organização das falas em temas não teve o objetivo de fragmentar as histórias de vida dos sujeitos, foi apenas um recurso didático para facilitar a análise das categorias selecionadas. Portanto, a classificação acima não foi aleatória, mas tomou como base as entrevistas e análise do material colhido.



## Nas teias dos discursos

Interação com os suportes tecnológicos, em especial, com os jogos eletrônicos:

Iniciei a exploração das narrativas caleidoscópicas dos sujeitos para identificar o nível de interação destes com os videogames e, posteriormente, com os computadores e a Internet, que fazem parte do cotidiano dos jovens de classe média. Foi possível, assim, mapear a transição dos videogames para os jogos eletrônicos de computadores e em rede, a quantidade de tempo que os entrevistados investem no jogo e os tipos de interações realizadas.

Nessa investigação, pude perceber que o processo de iniciação no universo dos games foi similar para Caótico, Narciso e Expert, que começaram sua interação na infância, tendo o Atari como primeiro videogame.

Segundo Caótico os games começaram a fazer parte de sua vida “desde pequeno”.

Quando eu era pequeno, eu tinha um videogame e aí 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 emuladores 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 que têm muitos comandos ... é muita concentração. Talvez passe na cabeça dele que esses jogos 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 ...

Narciso consegue ser mais preciso em torno da idade com que começou a jogar videogame, ao citar os consoles que substituíram o Atari no universo dos *gamers*.

Quando eu tinha cinco anos, lá em São Paulo, eu ganhei o meu primeiro videogame, o Atari e, depois, fui mudando para o Master System, Mega Drive e Playstation I e II. O Master System foi o que eu fiquei mais tempo. Quando 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.

Expert, também faz questão de registrar que “o Atari foi o meu primeiro videogame, depois dele brinquei com outras plataformas, mas eu gosto mesmo é de jogos no computador.”



Com um percurso distinto, Conan e Tony começaram a jogar videogames de gerações posteriores ao Atari. Aos quatro anos de idade, Conan começou a jogar o Odissey e Tony, também na infância, inicia a exploração do Nitendo.

Conan afirma que: “Eu comecei com o Odissey e fui passando por outros videogames até chegar ao *Playstation*”.

Já Tony, registra que: “Eu joguei o Nitendo, depois o Super Nitendo até chegar ao *Playstation*”

No que se refere ao uso do computador, Caótico utiliza-o conectado à Internet para se comunicar com outras pessoas e joga, em média, cinco horas por dia.

Gosto de jogar quando eu acordo e de madrugada, para começar o dia. Eu acordo de mau humor porque não gosto de acordar. Gosto de dormir.

Narciso conta também um pouco da sua experiência:

Durante a semana, eu não jogo muito. Quando eu chego à 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 de 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.

Expert em sua fala pontua sutilmente a dicotomia homem - máquina:

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.

Indagados sobre a possibilidade de os jogos viciarem, os *gamers* registraram que jogam para se divertir e relaxar, mas Expert, diferentemente, faz questão de pontuar o vício.

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, mas eu nunca cheguei no ponto de parar de comer, beber e também não conheço ninguém que fez isso.

O computador e a Internet fazem parte da rotina diária dos entrevistados, com exceção de Tony, que tem pouco contato com estes suportes.



Caótico, Conan e Narciso digitam trabalhos da faculdade, escrevem pequenos textos, navegam nas páginas da WEB livremente, mediante interesses pontuais e se comunicam com os amigos e conhecidos através das ferramentas síncronas (chats e softwares de mensagem instantânea, a exemplo do Messenger, do MSN) e assíncronas (listas de discussão e e-mails).

Já o contato de Expert com o computador e a Internet segue uma rotina diária:

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 e preciso estar sempre comprando peças novas. Então, eu tenho que estar sempre observando o preço do dólar. Aí, eu sempre abro a página de economia e saio pelas páginas de notícias procurando aquelas que me interessam.

Estes discursos sinalizam diferentes níveis de interações que podem estar relacionados com o desejo de saber dos *gamers*.

## Jogos eletrônicos

Neste tema, estão agrupados os suportes que os entrevistados utilizam para jogar, a indicação dos jogos preferidos, o nível de realismo, a emoção e a interatividade existentes nos games escolhidos pelos *gamers*.

A relação com os jogos eletrônicos, de maneira geral, ocupa lugares diferenciados para cada um dos sujeitos entrevistados. Narciso alega ter muitos amigos, mas age como um cavaleiro solitário das histórias em quadrinhos e prefere atividades isoladas, inclusive na hora de escolher os jogos eletrônicos.

No começo, quando eu tinha uns 10, 8, 9, 10 anos, eu jogava com meu primo mais velho. 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 o videogame. Mas, na maioria das vezes, eu jogo sozinho, não tem ninguém para jogar comigo, muito raro eu jogar com alguém.

Narciso fez pontuações que sinalizam uma diferença entre os consoles e os computadores



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 o Playstation II, onde 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. Com 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 me stressando bastante e aí eu parei.<sup>4</sup>

Já Expert relatou que:

Comecei a mexer na escola e aí fui aprendendo e me desenvolvendo. Em 1998, 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 ... estar na frente do computador e daí por diante você estar se desenvolvendo. E, depois daí, é por vontade própria.

Os autores e atores também trilham caminhos diferenciados quando comparam os videogames (que tem como suporte os consoles) com os computadores. Atualmente, Expert e Caótico interagem apenas com os jogos eletrônicos cujo os suportes são os computadores e a Internet. Conan simplesmente adora todos os tipos de jogos, independente dos suportes em que eles se apresentem, sejam consoles, computadores ou Internet.

Tony registra:

Eu não vejo muita diferença entre a emoção dos jogos do computador e do videogame. A gente sente a mesma emoção na hora que está jogando, mas eu gosto mais do videogame.

E, sobre a Internet, o entrevistado conta uma experiência vivenciada neste ambiente:

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.

O nível de interação dos “participantes entrevistados” com os videogames, computadores e Internet sinalizam expectativas diferenciadas dos jogadores que transitam nos aspectos técnicos, afetivos e pedagógicos. É possível que a experiência negativa pontuada por Tony esteja relacionada com sua limitada interação com os computadores e a Internet.

<sup>4</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 sobre os comandos do Counter-Strike e eles jogaram juntos, mas o CS não conseguiu atraí-lo.



No que se refere aos motivos que levam os entrevistados a selecionar os jogos eletrônicos, os *gamers* adotam diferentes critérios para a escolha dos títulos que interagem cotidianamente. Porém, Conan é o único que não detalhou estes padrões, os quais têm relação com o que os jogadores buscam nos games.

Para Caótico, os primeiros critérios são:

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 escreveram um roteiro para um jogo. Um deles, 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 Halflife. Dizem, pelo menos foi o que eu soube.

Caótico acrescenta que a escolha dos jogos tem relação com a moda.

O Halflife tem boa jogabilidade, mas a febre 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. A jogabilidade é o bom senso do programador na hora de distribuir os comandos, que podem ser comandos simples ou mais complexos para realizar uma série de ações.

Narciso é o único entrevistado que faz questão de registrar que prefere os jogos individuais, isto é, games que não dependem de um parceiro, adversário. Esta escolha tem relação direta com a história de vida do sujeito, que afirmou:

Eu gosto dos jogos individuais, que só tem condição de jogar uma pessoa. Os jogos de esportes que você tem condição de jogar com outra pessoa, eu não gosto. Eu gosto até de jogar futebol, mas eu gosto de jogar sozinho

Embora Narciso estabeleça restrições aos jogos de computadores, isso não o impede de conhecer e avaliar os jogos que têm esse suporte, 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 muito certinho. O máximo que eu consegui fazer foi colocar gente para dormir no sofá ou para morrer afogado, cair na piscina, porque eu esquecia de tirar. Eu não tinha paciência ... não foi uma coisa muito legal não, eu não gostei. ...



E continua

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.

Percebe-se no discurso de Narciso a necessidade de interagir intensamente com jogo, criando novas possibilidades, testando os limites, chegando mesmo ao extremo. Outro dado interessante é o desejo de respostas imediatas, mais rápidas, indo além das possibilidades oferecidas pelo game.

Os critérios que ajudam Expert a escolher os jogos, vão além da indicação dos amigos.

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 do jogo, fico experimentando, 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.

No que se refere à tipologia dos games, Expert registrou:

Sempre gostei de jogar jogos de estratégia, como o Starcraft, o Warcraft e, depois, o jogo mais viciante que tem, o Counter-Strike.

Tony não utiliza critérios pré-definidos para a escolha dos games, mas pontua sobre os jogos de tiro:

Os que eu mais jogo são: Medalha de Honra, meio, assim, medieval. Eu sou mais, os jogos de armas antigas, eu gosto. Tem também ... Perfect Dark ... assim, os que eu mais gosto, são esses, os jogos de tiro, mas tem também outros estilos que eu gosto.

E o pesquisado continua:

Eu curto mais jogos de ação, de esporte. Eu 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 como 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, um saco.



Jogos de estratégia, de tiro, de simulação, enfim as diferentes classificações que organizam os jogos eletrônicos não se constituem em um definidor absoluto das preferências dos *gamers*. Para estes sujeitos, o importante é jogar, é o prazer vivenciado ao imergir nos labirintos dos games.

A questão do realismo presente nos games da última década, ampliado pelo desenvolvimento das tecnologias de computação gráfica, foi apenas pontuado por Expert que sinaliza, no bojo do seu discurso, o aspecto técnico existente por trás destes elementos de entretenimento. Este autor e ator prefere os jogos de computador, porque eles são muito mais potentes e apresentam uma gama de possibilidades que vão do nível de realismo das cenas às potencialidades gráficas e permite ao *gamer* uma maior jogabilidade.

Jogos como o Counter-Strike 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.

Os responsáveis pelo desenvolvimento de games têm procurado atender à demanda dos usuários, no que se refere à credibilidade das imagens apresentadas, que promovem, assim, uma maior imersão nestes ambientes.

As emoções que afloram na interação com os jogos foram pontuadas por Caótico e Tony. Enquanto o primeiro sujeito registra o nível de emoção, apenas a título de entretenimento, o segundo sinaliza uma diferença, a emoção vivida entre os jogos de videogame, os jogos de computadores e as situações reais.



Caótico, registra que:

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.

De forma mais enfática, Tony descreve os sentimentos que afloram durante o jogo:

Eu acho que a emoção cresce 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, você fica pensando ... se fizer aquilo errado! Assim, jogos de tiro mexem com a emoção da pessoa. Não que estimulem a pessoa a praticar aquela ação ... mas o jogador cria interesse por aquele jogo. No caso do 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 que a pessoa já conhece e, aí, não quer tentar mais.

Tony sempre encontra uma alternativa para continuar jogando:

Falando de jogo, é aquele negócio assim... você tem uma fase e tem de conseguir o objetivo, mas já conhece todas 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, você pode aproveitar mais todo o jogo, 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.

Em outro momento da fala de Tony, ele coloca a linguagem dos games como superior em emoção, até mesmo aos 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 emoção que o skate dá é que, quando se consegue uma coisa, é real. Já no videogame, quando se consegue um objetivo, fica-se lá, no videogame.

Este representante da cultura do caos prefere a simulação de situações perigosas ao risco do real, embora pontue a diferença das conquistas nos diferentes espaços.

Aspecto presente no discurso dos criadores dos jogos eletrônicos e dos seus anunciantes, fundamental para o sucesso de um game, a interatividade, é pontuada por Narciso, Tony e Conan.



Narciso descreve as possibilidades dos games de simulação que articulam níveis diferenciados de interatividade.

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. Você tenta imaginar os locais, criar uma arquitetura para a cidade, mas não é aquela coisa que exigia muita ação. 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, como o Resident Evil, que 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.

O depoimento de Narciso registra, ainda, as possibilidades interativas dos RPGs:

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.

Tony reforça o aspecto interativo, presente nos jogos:

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.

Conan relatou as possibilidades do RPG – GURPS.

No GURPS, você atua. Você é o personagem, você tem que fazer o personagem, você interpreta o personagem. Agora, a gente está tentando ir mais além ... jogar o Live Action, que você se caracteriza, se veste como personagem ... tem que ter toda uma produção, fazer antes, por isso que é o mais complicado, por isso que é mais demorado. Porque você tem que reunir uma quantidade mínima de jogadores, quinze (15) no mínimo, para dar um ... vamos dizer assim, um tchan na coisa.

Interatividade para os jogadores não se resume apenas na multiplicidade de usuários em um mesmo jogo, mas, na possibilidade de imergir, navegar nos ambientes que apresentam múltiplas escolhas, diversidade de caminhos onde possam exercitar diferentes estratégias cognitivas, sociais e afetivas, criar discursos.

De todos os sujeitos Expert e Conan são os únicos que têm planos de construir algo novo mediante a interação com os jogos. Expert conta um pouco dos seus projetos:



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 à 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.

E Expert caracteriza o que é um bom cenário:

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. 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, até porque a gente não tem câmeras 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 têm que ser filmados.

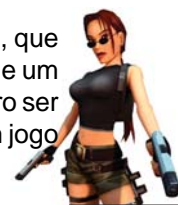
Ir além das possibilidades apresentadas implica no domínio de linguagens de programação, interação com câmeras digitais e com softwares de edição de imagens, inviabilizando um projeto solitário, visto que demanda diferentes conhecimentos e habilidades, bem como o investimento de tempo. Tempo, para a geração screenagers, é o resultado de ações rápidas, com resultados imediatos, pois não sustentam planos a médio e longo prazo.

Conan registrou o seu desejo de inovar na área do entretenimento:

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.

Este projeto foi feito por mim e meu amigo X e será um jogo de RPG real, onde o jogador vai poder ser o que quiser. Ele vai imergir com um capacete virtual e com uma luva, podendo 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,... aí o jogador vai ser o que quiser. Ele vai entrar, e ah ... eu quero ser um cantor famoso. Ai vai se criar toda uma trama para ele participar de um jogo de RPG virtual.



A história dos videogames e jogos eletrônicos é marcada pelas inovações surgidas dos próprios jogadores que, ao interagirem com os games, buscam desenvolver olhares e possibilidades diferenciadas dos jogos que promovem mais prazer.

## RPG, leitura, escrita e novas possibilidades narrativas

Os sujeitos da pesquisa, quando indagados se gostam de ler e escrever, respondem prontamente que sim, como se fossem qualidades que marcam lugares simbólicos positivos, que os diferenciam dos demais. Mas, quando questionados sobre o que lêem ou escrevem, à exceção de Conan, os autores e atores dão informações imprecisas, o que, de fato, demonstram, que a leitura e a escrita não fazem parte do seu cotidiano.

Estas, para os atores e autores da pesquisa, emergem em momentos pontuais e mediados por diferentes tecnologias, isto é, telas e teclados de computadores, jogos de RPG etc.

Caótico, por exemplo, registrou:

escrevo bastante, contos. Tenho projetos, mas não tenho nada desenvolvido. Escrevo muito na tela, no bate-papo, essas coisas ... leio algumas coisas.

A leitura também entra como a ocupação de um lugar para Caótico. Mas ele não consegue citar os livros lidos nos últimos meses, à exceção de um livro de RPG.

Eu 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.

Conan, que também tem uma imersão no mundo dos RPGs e mestra os jogos, afirma:

Eu tenho que ler bastante para criar as narrativas dos jogos e, aí, eu me baseio nos filmes que foram inspirados nos livros, como Nosferatu, Drácula, de Bram Stoker, Entrevista com o Vampiro, e, agora, a série *O Senhor dos Anéis*.

O sujeito detalha ainda mais a importância da leitura para os jogadores de RPG.

Entrevista com Vampiro, Nosferatu, Drácula, de Bram Stoker, são filmes clássicos 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>5</sup> e outro do Barão de Mauá. E a gente tem que conhecer esses personagens.

E o sujeito continua:

Tive que ler alguns livros de RPG 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 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 mexer esse jogo. O Mestre cria os NPCs<sup>6</sup>, que são os personagens virtuais ... eles não existem fisicamente. O personagem real quem cria é o jogador.

Segundo Conan, para ser Mestre, ele leu, além dos três livros citados acima, outros títulos.

O livro do Vampiro, As leis da noite, o Guia dos jogadores e também os específicos de cada jogador, pois existem várias clãs<sup>7</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 porque são muitas regras, muitas normas.

A leitura também retorna ao discurso, quando este afirma que ela é um requisito básico para que alguém entre no seu grupo de RPG.

O grupo é aberto, mas, para entrar no grupo, é pré-requisito ler as regras do RPG. Aí, 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 vão poder aprender alguma coisa no computador.

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 a gente, na escola, no trabalho, na vida mesmo, fica muito mais legal.

Com exceção de Expert, os jogos de RPG ocuparam um estágio de transição entre os videogames e os games de computador na vida dos entrevistados. O depoimento

<sup>5</sup> Antônio Carlos Magalhães - político.

<sup>6</sup> No Playing Character – NPC – um personagem que não é representado por nenhum dos jogadores e é conduzido pelo próprio mestre.

<sup>7</sup> Clã é aqui compreendida pelo viés antropológico como uma unidade social formada por indivíduos ligados a um ancestral comum por laços de descendência, demonstráveis ou supostos.



dos sujeitos no que se refere ao RPG pode ser dividido em dois grupos: Caótico, Conan e Narciso percebem a riqueza das narrativas criadas pelos jogos de RPG e Tony pontua seus aspectos “entediantes”.

No primeiro grupo, temos o relato de Conan, que faz questão de detalhar historicamente a sua relação com o RPG.

Eu comecei a jogar RPG aos quatorze anos. Comecei jogando o de tabuleiro, que é diferente do de carta e do que eu jogo hoje. Porque o de tabuleiro tem um cronograma e um mundo onde você pode ver ... tudo é montado. Ele é grande e ocupa assim uns vinte 20m<sup>2</sup>. É um mundo e você vai dando passos como se fosse um Banco Imobiliário e você pode voltar, ir para a 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.

Já Caótico joga RPG desde os dez anos de idade e, na sua fala, se refere à possibilidade de criar histórias oferecidas por este tipo de game.

Era admirador de um livro, um sistema famoso, chamado de GURPS, Vampiro. Este jogo tinha uma regra genérica que se adequava em qualquer cenário de ficção, medieval, terror. Era bem mais aberto. Eu sempre fui muito imaginativo. Gosto muito de contar histórias. Tem uma coisa a ver até com direção de roteiros: você cria uma história que vai sendo desenvolvida no jogo.

E Narciso sinaliza que os diferentes níveis de dificuldades existentes nos jogos de RPG o mobiliza.

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 fechar.

E, no que se refere à leitura e escrita, Narciso, registrou:

Eu uso o computador para pesquisar e escrever bastante, porque eu escrevo. Eu escrevi dois roteiros pela metade ... não terminei ainda. Eu acabo deixando muita coisa pela metade. Eu gosto de escrever histórias, contos, eu gosto de sugar muitas coisas dos jogos, dos filmes, dos desenhos animados. Adoro desenho. Eu assisto tudo, até os desenhos Digimon e Pokémon. Adoro isso tudo. É ruim mas, por pior que seja, tem sempre alguma coisa dali que você vai tirar para utilizar em algo que você faz.

Tony registra um outro olhar da relação com o RPG:

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. Eu não gosto das histórias de RPG, acho um saco! 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.



Expert não vivenciou os jogos de RPG, seguiu direto para a interação com os games que têm o computador como suporte.

Os jogos do tipo RPG permitem aos usuários serem interatores, criarem discursos, histórias, narrativas que podem atuar como espaço de projeção dos conteúdos que circulam a vida dos jogadores.

## Aprendizagem

É possível aprender através dos jogos eletrônicos? Este questionamento divide os usuários, a mídia, pais e especialistas, que tendem a descaracterizar o potencial pedagógico dos games. Contudo, os sujeitos dessa pesquisa sinalizam diferentes possibilidades de aprendizagem presentes nestes elementos.

Narciso, registra:

Os jogos de videogame e os de RPG me ajudam, desenvolvendo minha capacidade de pensar coisas rápidas, melhoram o meu raciocínio, porque, o tempo todo, eu tenho que ficar pensando em soluções para os problemas que aparecem. Esse movimento de pensar exigido pelos games me ajudam a aprender melhor. Por exemplo, a história dos games e filmes me ajudam a pensar elementos para escrever meus roteiros. Tudo bem, que eu só começo a escrever os roteiros, mas, nunca termino.

No que se refere ao papel ocupado pelos jogos, Caótico afirma:

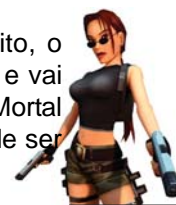
O videogame é, acima de tudo, o contato com o lúdico, mas o lúdico traz contribuições. Assim, uma coisa que muita gente fala é que os jogos desenvolvem o pensamento lógico e a inteligência. Porque, no computador, você está interagindo com uma mente digital, vamos dizer assim, que oferece algum desafio e, às vezes, é bastante inteligente. Tem esse contato com o lúdico e tem o desenvolvimento da inteligência.

Essa “mente digital”, representada aqui pelos games, torna-se, na perspectiva de Caótico,

uma dimensão paralela ao planeta Terra ... você tem a oportunidade de estar viajando de planeta em planeta. 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.

Já para Conan,

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 Combate 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 fantasminhas 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.

Outro aspecto relevante trazido pelo entrevistado é a 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 Quaker 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, ele é baseado na guerra do Golfo, foi usado por soldados americanos como simulador. Ele está no mercado, ele é um jogo muito bom.

Para Conan, o RPG apresenta uma estrutura de pesquisa e criação que 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 porque o jogo é complicado e isso é que faz o jogo ficar “legal”.

E continua:

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 vocabulário. Além do raciocínio, você fica inteligente, pensa rápido, pensa em mil coisas ao mesmo tempo, sua inteligência, eu acho que ela triplica, porque você começa a ler muito, ler, ler, ler.

Expert também faz seu registro, enfatizando o potencial do CS:

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.

E continua:

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.

Já Tony registra uma diferença entre a aprendizagem prática e a que se realiza através de simulações.

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.

A relação entre jogos eletrônicos e aprendizagem também é analisada por Tony:

Os jogos ajudam na atenção, na concentração, nas respostas mais rápidas das coisas, ajudam bastante. Você acaba tendo um nível de concentração bem maior, porque você está lá, naquele momento. Você tem que ter uma atenção bem maior para executar determinado comando, mas também muita gente fala do instinto, porque, muitas vezes, você está jogando, quando você sente uma coisa diferente. Se você está em um jogo de tiro e a primeira coisa que você faz é atirar, tem lá alguma coisa diferente. Tem jogos em que você é o corredor, eu viro corredor já atirando, sem nem saber, todo mundo atirando, é melhor que ele morra do que eu.

Mas o sujeito faz questão de registrar:

Agora, não consigo encaixar bem o aprendizado do videogame com a escola. Sempre foi assim: o videogame foi uma coisa e a escola foi outra, mas que ajuda nesse sentido de concentrar, ajuda, mas não vejo ... não sei fazer essa relação do que me acrescentou para a escola, comigo, normal, foi desenvolvendo. Mas eles também nunca me atrapalhavam na escola.

Os discursos dos sujeitos apresentam aspectos diferenciados da aprendizagem presente nos jogos eletrônicos e pontuam o lúdico, o técnico, o cognitivo, o afetivo e o social.

Percebe-se nas narrativas dos autores e atores, que aprende-se por que há interação com o objeto do conhecimento, neste caso, os games, que demandam respostas rápidas frente aos constantes desafios que exigem soluções para os problemas, desenvolvendo estratégias, raciocínio lógico-matemático e um pensamento hipertextual, caracterizado por conexões e associações com diferentes janelas.



## Violência

Ao investigar o conceito que o grupo tem de violência, percebi que o tipo que mais os incomoda é a simbólica, embora cada sujeito estructure a sua leitura do fenômeno de forma diferenciada.

Para Caótico, a violência é um conceito difícil de ser explicado, na medida em que envolve diferentes causas. Pode-se identificar, no relato deste sujeito, a violência estrutural, a simbólica e a física.

É muito difícil explicar a violência assim ... se você tomar alguma atitude que vá de encontro à 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, porque nós somos humanos e sentimos as mesmas coisas. Essas são as violências básicas para mim. Você não ter dinheiro para dar 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.<sup>8</sup>

### Narciso enfatiza a violência simbólica

A 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, às 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 porque ele estava decepcionado. Então, a violência verbal, para mim, é muito pior do que a física.

### Expert definiu a violência com algo inato.

Não dá para definir violência de forma restrita. Então, é uma coisa muito ampla. Você é violento por instinto, é a natureza, é da natureza humana, mas você aprende a controlar. 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.

### O sujeito sinaliza que,

a violência que me incomoda mais é a falta de respeito. 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.



<sup>8</sup> Caótico se refere a um vizinho que sem nenhum motivo resolveu agredi-lo fisicamente e à família da namorada que o discriminava pela sua aparência gótica. Este último fato já foi descrito anteriormente.



Avaliar a violência cometida pelos outros pode ser fácil, mas os autores e atores também foram capazes de pontuar os seus lampejos de agressividade.

Narciso, por exemplo, que se diz um sujeito sensível, registrou:

Para eu agir com violência, vai depender do meu estado de espírito porque eu me emociono muito, eu choro com tudo, choro vendo comercial. Tem certas 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.

Narciso se refere à sensação de frustração quando perde nos jogos, o que resulta em comportamentos violentos.

Quando perdia nos jogos, 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.

E continua:

Geralmente, a maioria das vezes que ficava nervoso, tinha a ver com a perda do jogo, estava tentando fazer e perdia, perdia, perdia, e acabava não tendo onde e o que fazer e acabava descontando 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, quebro o aparelho, meu computador. Umás três vezes já o destruí e, aí, depois, quando a raiva passa, que você vai começar a montar ele todo. O daqui [mostra o Playstation] já tomou uns tapas assim, mas, aí, eu, às 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 quebro o cd.

Percebe-se aqui que Narciso racionalizava os seus comportamentos agressivos, canalizando a sua “perda de controle” para o próprio controle do videogame e seus diferentes periféricos, objetos que ao serem destruídos implicou em menores prejuízos financeiros.

Já Caótico não se considera uma pessoa violenta.

Sou tranqüilo, 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 a Internet, para o bate-papo.



Conan também faz questão de dizer que não é violento.

Não sou uma pessoa violenta, tanto é que eu sou pacifista e sou totalmente calmo, evito brigar, apesar de eu fazer Jiu Jitsu. Imagine uma pessoa fazendo Jiu Jitsu, brigando? Não tem nada a ver, não existe isso! O pessoal que joga RPG também faz Jiu Jitsu com a gente, e ninguém é violento. Quando a gente sai, evita brigar, porque a gente já briga no RPG. A nossa diversão é ali.

Mas, quando não consegue concretizar os seus objetivos, inclusive no que se refere aos jogos, ele fica irritado.

Quando eu perco nos jogos, 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, onde 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.

Diferenciando-se dos demais sujeitos, Expert registrou que se considera violento.

Em parte, eu me considero violento. 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 para cima [riso...]. Também não mexa com meu irmão.

O discurso dos sujeitos sinaliza uma concepção da violência enquanto algo endógeno, inato, presente em todos os seres humanos, que pode ser interdito pela cultura. No caso dos “participantes entrevistados”, essa agressividade aflora em momentos pontuais, frente a sentimentos de perda e frustração, mas sempre voltado para si mesmo, quase nunca para o outro.

Ao longo dos anos, diferentes suportes midiáticos foram considerados como responsáveis pelo aumento da violência. Inicialmente, a literatura, depois, o cinema e a TV e, agora, mais recentemente, os games. Caótico e Expert sinalizaram para essa



leitura simplista da violência social feita pela mídia, ao relacionar filmes que, em algum momento, foram responsabilizados por provocar comportamentos agressivos.

Caótico amplia o seu espectro de análise ao pontuar tais registros.

Antes do CS, existiu a história de pessoas, do cara que matou as pessoas no cinema porque assistiu Clube da Luta; outro que ouviu Marilyn Manson e matou a família. Acho que o psicopata em potencial está procurando, nas coisas que existem ao redor dele, as coisas que justifiquem essa violência, quer dizer, que dê o pontapé inicial.

A violência presente no filme *Cidade de Deus* também foi destacada por Expert:

Por exemplo, no filme *Cidade de Deus*, o realismo e a carnificina do filme ... é lindo. O filme *Cidade de Deus* não é violento, eles mostram aquela realidade. E 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 Expert continua:

Eu gosto de ver sangue. 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.

Expert aponta, assim, filmes que estetizam e banalizam a violência, mas que não podem ser responsabilizados pela transposição da tela para o real.

Ao adentrar pelo universo dos jogos eletrônicos, os “participantes entrevistados” são unânimes em afirmar que a violência presente nos games não reflete no comportamento dos jogadores, a menos que os *gamers* já tenha uma predisposição para serem violentos.

Caótico registra:

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.

E, detalhando ainda mais o seu posicionamento, o entrevistado continua



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, eu vou pegar uma pistola de simulação, é relaxante. Assim, por exemplo, eu acho que um serial killer poderia desistir dessa onda se ele desse vazão ao instinto psicótico dele no jogo. Tem pessoas que têm uma tendência à 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.

Dessa forma, ao registrar situações divulgadas pelas diferentes mídias, Caótico exemplifica o efeito catártico dos jogos eletrônicos, 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, aí, pô, pô, pô ...

E essa descarga, na perspectiva de Caótico, pode ter um efeito positivo. Talvez seja essa a sensação que o faz jogar, diariamente, de uma a cinco horas, especialmente nos momentos que lhe parecem desagradáveis.

Conan faz questão de avaliar a violência nos jogos de RPG:

Os jogos têm violência, 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:<sup>9</sup>

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

<sup>9</sup> O sujeito refere-se ao assassinato ocorrido em 19 de 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. 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.



a 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 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.

Ao continuar 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 estar se divertindo. É por isso que os jogos de violência atraem mais as pessoas. Quanto mais violento, mais 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 digladiar, primitivo, até ele existir, já está explicado.

Conan defende a idéia de uma violência inata, sublimada pela cultura, vendo também os jogos violentos como espaços catárticos, o que ratifica a opinião de Caótico.

Contudo, ele faz questão de deixar claro que a saída do mundo "irreal" para o "real" pode estar relacionada com questões particulares a cada sujeito.

Tem pessoas que já têm 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 carinha que matou não sei quantas pessoas no cinema, lá em São Paulo<sup>10</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 em que o cara entra no cinema e mata as pessoas.... 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 miligramas de cocaína no sangue, mililitro, sei lá. Ele estava maluco, alucinado. Aí, se pergunta, por que ele joga? ....

<sup>10</sup> O sujeito está se referindo 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.

Disponível na URL: <<http://planeta.terra.com.br/lazer/aventurarpq/Editant.htm>>. Acesso em: 21 dez. 2003



E Conan responde a sua questão.

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 serials 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 vou fazer alguma coisa, mas eu acho que o meu caráter não permitiria isso, entendeu? A minha criação, como eu fui criado.

Expert também analisa filmes e games violentos, dando um destaque especial para o CS, seu jogo preferido.

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.

O sujeito estabelece relações entre os níveis de violência dos jogos:

Entre o Counter-Strike, o Quake e o 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 a vida real, é sem lógica.

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.

Eu não gosto de jogos violentos. Gosto dos jogos de tiro e eles não são violentos. É obvio 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.



Para Narciso, talvez os games tenham influenciado o seu comportamento “violento”:

A única coisa que eu herdei dos jogos foi à perda rápida de controle, a falta de controle, de ficar nervoso muito rápido. Os jogos como Resident Evil, Mortal Kombat, que eu jogava, são bastante violentos. Já Scarland e Tomb Rider, nem tanto; não são tão violentos, mas exigem o nível de dificuldade maior, então, eu não colocaria como violento. Tem o GTA, que o nível é alto, agora, com essa versão nova, 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 Crisis. Eu tive um problema com Silent Hill. Meu psicólogo não disse para eu não jogar, mas meus amigos que jogam, jogavam comigo, disseram. Na época em que eu não estava fazendo faculdade, estava ficando muito no interior, a gente alugava um aparelho, ia para a casa desse amigo meu, a gente começava a jogar de tarde e terminava três da manhã, eu não saía, ficava bebendo e fumando o tempo todo, na frente do videogame.

Mais uma vez Narciso enfatiza a sua “falta de controle” diante de situações contrárias aos seus desejos, responsabilizando os games por tais condutas.

Narciso avança no detalhamento de sua relação com Silent Hill:

Esse jogo é bem sombrio, é cinematográfico por conta das imagens e das narrativas dele, só que é uma violência muito pura, violência pura mesmo, 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, às 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 de um primo. O povo estava no aniversário e eu, no videogame.

E Narciso registra que:

Eu parei de jogar. 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.

Narciso, o tempo todo, enfatiza a violência presente nos games como algo que pode se tornar maléfico, o que o leva a insistir que os mesmos podem gerar comportamentos agressivos nos sujeitos, a exemplo dele mesmo, mas faz isso 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, que são jogos que não são legais. Apesar de que os jogos de RPG serem jogos que não têm tanta violência, geralmente ... as histórias são mais interessantes, o universo é mais rico.

O discurso dos sujeitos reforçam a idéia de que a transposição das imagens da tela para o dia-a-dia não se constitui em algo simples, mas se relaciona com toda a história de vida dos jogadores envolvidos nesse movimento. Portanto, os games não podem ser responsabilizados pelo seu comportamento.

