



JOGAR OFF E JOGAR ONLINE: COMPREENSÕES ACERCA DA INTERAÇÃO NOS JOGOS ELETRÔNICOS

Moisés Sipriano de Resende
Ana Paula Salles da Silva

RESUMO

Os jogos eletrônicos (JE), na atualidade, se configuram como um elemento de destaque no consumo humano frente ao desenvolvimento tecnológico. Sua rápida ascensão no mercado do entretenimento se deve, em alguma medida, ao sucesso obtido pelas novas e variadas formas de interação proporcionadas. Neste sentido, este estudo busca investigar a compreensão dos jogadores acerca das diferentes possibilidades de interação no e a partir dos JE online e offline. Os dados foram abstraídos de questionários respondidos pelos jogadores e indicaram que a interação é um fator preponderante para a escolha dos JE, mas com sentidos distintos para os jogadores. O fato de jogar offline individualmente restringe as ações do jogador à máquina, mas, ao mesmo tempo, permite outras atitudes não admitidas no âmbito online, como relaxar e se auto-superar. No que se refere aos JE online, a interação entre os jogadores constitui um mecanismo de manutenção das relações presenciais estendendo e ampliando-as no âmbito virtual. Ambas as modalidades, ao constituírem elementos simbólicos de grupos com identidades próprias, apontam para a necessidade da interação como forma de potencializar as relações humanas mediadas pela máquina.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos; Interação; Offline; Online;

ABSTRACT

Electronic games (EG), in actuality, are configured as a prominent element in the human consumption of the technological front. His rapid rise in the entertainment market is due in some measure their success by new and varied forms of interaction offered. Thus, this study aims to investigate the players' understanding about the different possibilities of interaction in the EG and from online and offline. Data were abstracted from questionnaires answered by the players and indicated that the interaction is a major factor in the choice of EG, but with different meanings for the players. It was playing offline individually restricts the actions of the player to the machine, but at the same time allows other actions not listed under online, how to relax and self-overcoming. With regard to the EG online, the interaction between players is a mechanism for maintaining relationships face extending and amplifying them under virtual. Both modalities, to constitute symbolic elements of groups with their own identity, pointing to the need of interaction and enhancing the human relationships mediated by the machine.

Keywords: Electronic Games, Interaction, Offline, Online;



RESUMEN

Los juegos electrónicos (JE), en realidad, se configuran como un elemento importante en el consumo humano de la parte delantera tecnológica. Su rápido ascenso en el mercado del entretenimiento se debe en alguna medida por el éxito alcanzado por nuevas y variadas formas de interacción que ofrece. Así, este estudio tiene como objetivo investigar la comprensión de los jugadores sobre las diferentes posibilidades de interacción en la JE sin conexión y en línea. Se revisaron los cuestionarios respondidos por los jugadores e indicó que la interacción es un factor importante en la elección de la JE, pero con significados diferentes para los jugadores. Se estaba jugando sin conexión de forma individual limita las acciones del jugador a la máquina, pero al mismo tiempo, permite otras acciones que no figuren en línea, cómo relajarse y auto-superación. Con respecto a la interacción en línea entre jugadores JE es un mecanismo para mantener relaciones cara extender y amplificar ellos bajo virtual. Ambos métodos, los elementos simbólicos constituyen los grupos con identidad propia, que apunta a la necesidad de la interacción y la mejora de las relaciones humanas mediadas por la máquina.

Palabras clave: Los juegos electrónicos; la interacción; sin conexión; en línea;

Introdução

Ao acompanhar e por vezes provocar o desenvolvimento da tecnologia, o mercado dos jogos eletrônicos /JE cresceu de forma vertiginosa, configurando-se na atualidade como o produto de maior faturamento e provavelmente o mais promissor da indústria do entretenimento. No entanto, a potencialidade deste fenômeno não provém apenas do aperfeiçoamento gráfico (imagem-som), mas, também, de maiores possibilidades de interação, isto é, do papel ativo do jogador em comparação com outras tecnologias que não permitiam ao usuário uma intervenção direta no conteúdo e na informação como a televisão e o rádio, por exemplo (AMARAL; PAULA, 2007). Esta tecnologia, portanto, retratava e viabilizava os desejos e anseios da população, cada vez mais exigentes por interatividade e autonomia (SILVA, 2000).

Apesar dos avanços, o desenvolvimento dos JE foi acompanhado de fortes críticas, principalmente no que se refere a sua possibilidade de permitir ao jogador agir sobre a máquina. Setzer, por exemplo, em seu estudo acerca da relação entre meios eletrônicos e educação aponta que o jogador, ao jogar os jogos eletrônicos, mantém uma relação estímulo-resposta com a máquina que, segundo ele, o coloca em um estado de “animalização”, uma vez que estes “agem movidos pelos seus impulsos e pelo condicionamento imposto pelo meio ambiente.”¹

Por outro lado, críticas como esta perdem sentido com o rápido e progressivo desenvolvimento tecnológico e narrativo dos JE, com as inovações no âmbito dos conteúdos e imagem-som, advindos das melhorias na capacidade de processamento, com as alterações nas configurações, principalmente no que se refere ao desenvolvimento da inteligência artificial, somadas ao advento da rede – possibilitando a vários usuários jogarem simultaneamente um mesmo jogo em uma realidade virtual – tornaram os JE tão

¹ Disponível em: <http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/meios-eletr.html> Acessado em: 13/12/2010.



complexos que em nada lembram os primeiros com seus gráficos simples e poucas opções de interatividade. Portanto, tais críticas não podem e nem devem ser tomadas sem reflexão ou serem usadas de forma generalista frente a diversidade de JE disponível atualmente no mercado, precisando ser revistas e adaptadas na mesma medida em que novos JE e com eles novas formas de interação, com os conteúdos e com as pessoas, são desenvolvidos.

Diante disso, propor uma discussão abrangente acerca da interação nos JE não significa pensar no jogador apenas em sua relação com a máquina, mas, também, no papel desta como mediadora da relação entre os jogadores e destes com a sociedade e, sobretudo, nas novas formas de interação resultantes, uma vez que, segundo Gama (2005b), a existência humana individual e coletiva é indissociável da técnica e de seus avanços, sendo esta um elemento indispensável para a constituição da cultura e para a organização do tempo e do espaço.

Portanto, este estudo busca identificar, na compreensão dos jogadores, diferentes possibilidades de interação no e a partir dos JE. Tendo em vista a complexidade que os JE apresentam na atualidade², optamos pelo recorte das modalidades on e offline a fim de caracterizar quais processos de interação ocorrem na presença e na ausência da internet e como estes são significados pelos próprios jogadores. Para obtenção dos dados, foi utilizado um questionário composto de 22 perguntas, com questões abertas e fechadas. Seu uso neste estudo se justifica por permitir “o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas, etc.” (GIL, 2006, p. 128) de um maior número de pessoas.

Participaram da pesquisa usuários de JE que frequentam ou frequentavam casas de JE (*lan houses*), visto que nestes locais são disponibilizados para os usuários JE tanto na versão off quanto online. Foram investigados 33 usuários de JE, dos quais 85% são homens e 15% mulheres e cuja faixa etária oscilou entre 14 e 40 anos. Por se tratar de uma pesquisa predominantemente qualitativa (apesar de também recorrer a dados quantitativos que reforçam o impacto das respostas), utilizou-se o método de análise de conteúdo por ser “um conjunto de técnicas de análise das comunicações que utiliza procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens” centralizando, no entanto, não na descrição sumária destes conteúdos, mas “no que estes poderão ensinar após serem tratados” (BARDIN, 2010, p. 40), ou seja, buscando ultrapassar o alcance descritivo da mensagem.

A interação em debate: o caso dos JE

Originalmente da Física, o termo interação sofreu várias transformações ao longo da história, perpassando pela Psicologia Social e, posteriormente, sendo incorporado e transformado pelas novas tecnologias de informação em interatividade (SILVA, 1998). Esse movimento se deu pela forte crítica à unidirecionalidade dos meios de comunicação predominante naquele período, almejando uma maior flexibilidade na relação humano e máquina e sugerir, sobretudo, uma melhor compreensão desta relação no contexto das novas tecnologias.

No âmbito dos JE, estas críticas também repercutiram em determinado período histórico com muito mais impacto do que na atualidade, em especial, porque desconsideravam as “múltiplas mediações” (OROZCO, 2005) que o jogador estabelece no e partir do jogo. Segundo Primo e Cassol (1999, p. 70)

² Os JE diferenciam-se pelo gênero, plataforma, gráfico, faixa etária, conteúdos e que, por sua vez, podem mesclar e caracterizar diferentes formas de interação.



“grande parte dos estudos de interação através do ou com o computador enfatizam apenas a capacidade da máquina, deixando como coadjuvante os seres humanos e as relações sociais”. De modo geral, estes estudos apresentavam-se engendrados na ideia de que a máquina totaliza e impõe ações, percepções e significados ao jogador, desconsiderando a capacidade deste de atribuir um fim último ao jogo, que satisfaça suas reais necessidades e interesses.

Em contrapartida a estes estudos, já existem pesquisas que, mesmo levando em consideração a máquina, relativizam sua influência sobre o jogador/usuário conferindo-lhe maior visibilidade e protagonismo. Mendes (2006, p. 08), por exemplo, em seu estudo sobre a construção de narrativas pelos jogadores afirma que “as fantasias narradas nos jogos não são simplesmente compreendidas pelos jogadores. Elas são vividas e significadas em processos narrativos que transformam jogadores em personagens”. No mesmo horizonte, Moita (2004) argumenta que os JE influenciam de forma positiva a maneira de pensar, agir e tomar decisões dos jogadores, ao defender que “cada nova forma de mídia – sobretudo as visuais e interativas – implicam um desafio implícito aos nossos cérebros” (2004, p. 07). Logo, os JE constituem espaços de aprendizagem e estimulam o desenvolvimento de habilidades e competências, ou seja, o jogador, ao agir sobre o jogo, produz seu próprio conhecimento, ainda que em alguma medida sua subjetividade também esteja sendo conformada aos moldes da tecnologia.

No entanto, até mesmo o olhar sobre a máquina precisa ser reavaliado, porque nos últimos anos grandes investimentos têm sido aplicados em Inteligência Artificial (IA) no intuito de desenvolver “modos de interação conforme o princípio de que o computador deveria ser capaz de comunicar-se nos mesmos moldes que um interlocutor humano” (FRAGOSO, 2001, p. 87). A indústria dos JE, ao se apropriar deste recurso, passa a produzir jogos que possibilitam diferentes situações, mais complexas, desafiantes e imprevisíveis que provocam constantemente o jogador a buscar alternativas diferentes e aperfeiçoar suas habilidades dentro do jogo, mobilizando e exercendo, assim, suas capacidades de raciocínio, criatividade e motricidade. O jogador passa, então, a enfrentar raciocínios e atitudes similares aos humanos, muito mais que respostas maquínicas.

Mas, a presença de outra pessoa (virtual ou não) provoca uma reciprocidade de ações que exige de ambos os jogadores uma postura participativa, não apenas com a máquina e sim, também, com o outro ao manter uma relação contínua de diálogo e inter-ação. Para Serra (2006), a interatividade compreende relações circulares entre os utilizadores (inter-ação) e entre o utilizador e o sistema, isto é, a máquina (aquilo conhecido habitualmente como interatividade). Portanto, a interatividade compreende não apenas a relação entre o utilizador e a máquina, mas, também, a relação entre os próprios utilizadores mediados pela máquina, “na qual cada pessoa se torna emissora e receptora de mensagens” (LEVY apud ALVES, 2003, p. 02-03).

A possibilidade de intervir na narrativa e no desenvolvimento do jogo; de ser desafiado pela máquina no mesmo nível humano e de estabelecer relações dialógicas e sociais intermediadas pelo jogo, independentemente de ser no ambiente em rede ou não; constituíram fatores preponderantes para que mais pessoas aderissem, na atualidade, à prática dos JE, ou seja, a partir do momento em que os jogadores conquistaram maiores possibilidades de exercer sua autonomia frente à máquina (GAMA, 2005a).

Nesta breve introdução teórica, elencamos alguns aspectos que evidenciem o papel ativo do jogador frente às interações que estabelece com a máquina. Apontamos também o uso do termo interatividade como um recurso importante na medida em que amplia o entendimento de interação para além da unidirecionalidade da relação humana com a máquina abarcando sua centralidade na mediação da relação entre dois ou mais interagentes (FRAGOSO, 2001). Partindo destas reflexões, apresentamos a



seguir os resultados e as análises dos questionários, com o intuito de compreender as interações que ocorrem nas modalidades on e offline dos JE segundo a percepção dos jogadores.

Apresentação e discussão dos resultados

A idade predominante dos jogadores (75%) ficou entre 15 a 25 anos, ou seja, nascidos nas décadas de 80 e 90. Pessoas nascidas neste período são denominadas de Geração Y (FERREIRA, 2010) e de *screenagers* (ALVES, 2003), por diferenciarem-se das gerações anteriores, em especial, por serem “profundos conhecedores da tecnologia e a utilizarem como principal aliada no processo de aprendizagem e obtenção de informação” (PARTRIDGE, 2006; SHAW E FAIRHURST, 2008 *apud* FERREIRA, 2010, p. 15-16). Verificou-se que 39% jogam mais de 5 dias na semana e 78% dedicam entre duas e cinco horas ao dia aos JE, o que representa uma forte presença dos JE no cotidiano destes usuários.

Na escolha dos JE que preferem, os usuários citaram tanto as modalidades online e offline, os quais obtiveram maior preferência aqueles do gênero ação, sendo o mais citado o JE Counter-Strike³ on e off, seguido pelo gênero de esportes, com o Futebol offline⁴ como o mais mencionado. Os jogos de estratégia, caracterizados pela ênfase no raciocínio, no planejamento e influência no desenvolvimento cognitivo dos jogadores, ficaram em terceiro lugar, com destaque para os JE offline. Na sequência, aparecem os jogos da categoria *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG⁵), sendo o JE Tíbia o mais citado. De maneira geral, para os participantes da pesquisa, os jogos de estratégia e os de esportes são jogados offline, enquanto os de ação e os jogos multiplayer são jogados online.

Dentre os motivos que levaram os usuários a optarem por um ou outro JE a interação foi, direta ou indiretamente, o fator mais relevante. No entanto, a justificativa para tal opção revelou-se muito heterogênea. Nas respostas de 12 jogadores (37%) identificamos que a não escolha de jogos off, justificava-se por argumentos próximos das críticas acadêmicas de Setzer, como descrevem, por exemplo, os jogadores 29, 33 e 18: “sinceramente o JE offline não me atrai muito, é meio monótono, bem previsível” (J33), “você fica restrito as regras propostas pelo jogo [...]” (J29), “é só a máquina, ela não pensa tão bem [...]” (J18). Por outro lado, isso também ilustra o desejo dos jogadores de interferir no próprio jogo, no desenvolvimento e desfecho da narrativa e, conseqüentemente, ter certa autonomia diante das possibilidades apresentadas e disponíveis pelo jogo.

Quanto a preferência pelos JE offline, cerca de 39% dos pesquisados demonstram não optar em interagir com outros jogadores e sustentam sua opinião como faz o jogador 10: “nem sempre tenho paciência para jogar com outras pessoas” e complementa que o que lhe atrai nesta modalidade é “a liberdade para jogar da forma que o usuário preferir” (J10). Outros motivos que sustentam esta preferência: se tranquilizar, se auto-desafiar, treinar suas capacidades, vencer a máquina e superar sozinho seus próprios erros.

Mas, jogar off nem sempre é jogar sozinho. Para 40% dos usuários o JE offline só faz sentido e passa a ser valorizado com a presença de amigos e ou parentes que possam compartilhar as experiências

³ Disponível em: <http://www.sitecs.net/nosteam.htm> Acessado em 13/12/2010.

⁴ Disponível em: <http://www.diretoriodeartigos.com.br/tecnologia/games/a-evolucao-dos-jogos-de-futebol-no-mundo-dos-video-games/> Acessado em: 13/12/2010.

⁵ Estes jogos não possuem um objetivo pré-determinado e cada jogador estabelece suas próprias metas. Além disso, também não existe um final definido, onde o jogador sempre tem a possibilidade de poder evoluir seu personagem (HEYDE, 2007).



no e do jogo, constituindo-se, dessa forma, em um artefato lúdico importante de interação presencial com outras pessoas, como descreve a jogadora 25 ao apresentar o porquê de sua escolha pelo JE offline de luta: “(...) é o que meu irmão gosta e ele me chama para jogar contra ele (...) jogo para ter uma diversão juntos porque quase não nos vemos mesmo morando na mesma casa” (J25). Fato que também pode ser verificado nos JE online, quando 40% dos jogadores afirmam ir à *lan house* com os amigos para jogar em rede, ou seja, eles não abrem mão de estarem presencialmente reunidos.

O ambiente virtual (on e offline) potencializa as relações e interações existentes na realidade concreta e, além disso, possibilita, na versão online, a formação de novas redes de amizades e relacionamentos como expresso na resposta do jogador 32: “interação entre pessoas e novas amizades ou novas rivalidades” (J32). Assim, ambas as modalidades de JE, mais do que diversão podem contribuir para a formação, manutenção ou fragmentação de redes sociais presenciais e virtuais de grupos com identidades, linguagens e valores próprios.

Outra questão importante é que a interação interpessoal ultrapassa o ato de jogar propriamente dito e a presença virtual ou não-virtual que eles comportam, pois, nos JE, a coletividade também “pode ser constatada no momento em que o jogador parte em busca de orientações publicadas por outros jogadores” (ANDRADE, 2008, p. 03).

Os JE passam a ser elementos concentradores e socializadores quando se considera que o ato de jogar nunca acontece de maneira isolada, mas sempre em um contínuo diálogo com os conhecimentos adquiridos e resignificados individualmente com o próprio jogo, com os demais jogadores, em outros jogos e fontes midiáticas e, até mesmo, com aqueles advindos do cotidiano.

Outro aspecto importante e que denota certa autonomia por parte dos pesquisados é a clareza que apresentam dos motivos de suas escolhas. Ainda que caibam a eles escolherem entre jogar individualmente com a máquina ou com outros jogadores (virtualmente ou não), suas escolhas são resultantes não apenas de suas experiências individuais com as possibilidades dos JE, mas, também, da formação sócio-cultural, do estado emocional e da personalidade de cada um.

Ainda sobre a percepção dos jogadores acerca da interatividade nos JE on e offline, quatro temas relacionados a estas modalidades ganham destaque nesta análise pela recorrência nos dados, sendo, por isso, elencados logo abaixo.

Mais força, mais respeito

A interação com outras pessoas no JE online é, para 30% dos jogadores, uma forma de difusão de suas capacidades e conquistas dentro do jogo, o que levaria a um reconhecimento diante dos demais jogadores, como descrito nas respostas seguintes: “[...] dá mais fama” (J18), “[...] emoção de ser superior a alguém em tempo real” (J19) e “possibilidade de ser superior a outra pessoa” (J32). Visto dessa forma, as interações que os jogadores estabelecem no jogo podem ter como foco demonstrações de poder, a fim de serem respeitados e reconhecidos dentro dos JE (ou talvez até fora destes). Tal fato é enfatizado pelos jogadores 13 e 10 ao descreverem as atividades que mais gostam de fazer no JE online: “upar, fazer *quests*, deixar meu personagem cada vez mais forte para atacar outros *players*” (J13), “demonstrar o meu nível [...]” (J10).

Em relação aos JE offline, 37% jogadores indicam estes como mecanismos e espaços para treinamento e aperfeiçoamento das habilidades, como descritos pelos jogadores 10, 20 e 33: “quando é off gosto de treinar” (J10), “você tem a possibilidade de ver onde está errando no jogo e melhorar para não



errar mais” (J20), “é hora de você arriscar jogadas ou planos a fim de treinar ou se preparar para o JE online” (J33). O desenvolvimento de habilidades e de estratégias dentro dos JE é abordado pelos jogadores como uma necessidade que devem suprir para serem reconhecidos, inclusive reconhecidos por habilidades que não possuem no espaço não virtual.

Segundo Heyde (2007, p. 28) o reconhecimento social influencia diretamente na constituição de sua subjetividade, do modo como ele se vê diante dos outros, “porque através dos diferentes tipos de reconhecimento são capazes de aprender mais sobre sua própria personalidade”. A busca deste reconhecimento se remete principalmente aos jogos RPG’s, uma vez que nestes é

praticamente impossível de destacar um vencedor – porém é fácil identificar aqueles que podem ser considerados os melhores jogadores. Neste processo, é inegável a administração demonstrada pelos participantes mais espertos, por mestres mais capacitados em elaborar desafios [...] (ANDRADE, 2008, p. 03)

Entretanto, o respeito proveniente das capacidades de cada jogador dentro do JE online não é algo simples de se conquistar, ele exige treino, comprometimento e, principalmente, ter que assumir responsabilidades no jogo e diante dos demais jogadores, o que se torna, em alguma medida, um imperativo para sua inserção e reconhecimento no grupo. Por este motivo, os JE offline tornam-se, para cerca de 40% dos jogadores, uma espécie de “meio de escape”, em que seu principal benefício é “o fato de poder jogar sem pressão” (J10), onde “ninguém te enche o saco” (J17), e têm-se “menos compromisso, tensão menor” (J32).

Assim, para estes jogadores a vantagem do JE offline estaria no fato de impossibilitar a presença de outros usuários que poderiam lhes impor uma responsabilidade de atuação dentro do jogo. Outros já consideram essa vantagem como relevante no sentido de que outros jogadores poderiam vir a superar o próprio jogador, como descreve, por exemplo, o jogador 5: “nessa modalidade você pode ser o melhor sem ninguém para te vencer” (J5), o que é ratificado nas respostas dos jogadores 8 e 23: “a emoção de que você é o melhor” (J8), e poder manter o “controle total sobre o jogo” (J23), onde a máquina seria não apenas a única a ser enfrentada, mas também, a única a participar do jogo.

Porém, já existem alguns estudos que evidenciam “a presença do designer no processo comunicacional” (FRAGOSO, 2001, p. 07) na seleção dos componentes da interface que irá configurar o espaço e o processo de interação. As ações dos jogadores estariam sendo aparentemente isoladas, uma vez que são mediadas e norteadas por outras pessoas que programaram o jogo ou o sistema. Isto significa que, em certa medida, quando o jogador se apropria do jogo e de suas regras, ele se submete aos comandos e técnicas impostas pela máquina e pelos seus produtores. Logo competir consigo mesmo no JE significa, em última instância, competir com o programador, o inventor do jogo dentro das regras ditadas por ele. Quanto mais dominamos o jogo, mais somos governados e auto-governados (MENDES, 2006), ou, em outras palavras “todo jogar é um [também] ser-jogado” (SIMMEL, *apud* FERREIRA, et al, 2009, p. 14).

Apesar deste controle que o JE exerce sobre as ações e raciocínio dos jogadores, o desenvolvimento de aptidões e estratégias para conseguir superá-lo não deixa de ser individual na medida em que cada jogador constrói e re-significa para si, de maneira própria e particular, a narração do JE, ou seja, “os diversos jogadores desenvolvem suas próprias narrativas, atualizando-as para si mesmos.” (MENDES, 2006, p. 03).

Identidade ou identidades?



As formas de interação dos JE on e offline permitem aos jogadores vivenciarem a afirmação, desconstrução ou construção de identidades. Na categoria anterior, os JE se mostraram como base não apenas para melhorar a autoestima, mas também para os jogadores se afirmarem dentro do rol das identidades aceitas socialmente.

Entretanto, as opiniões dos jogadores divergem quanto as possibilidades da interação online nos JE. Enquanto uns consideram que preservar a identidade criando outra é uma potencialidade desta forma de interação, “você pode inventar nomes e ninguém te conhece” (J7), para outros é o que ela tem de mais negativo, “não conhecemos as pessoas com quem estamos jogando” (J17), “pois você não sabe quem está do outro lado e pode ser alguém que queira seu mal” (J20). A este respeito Serra (2006, p. 16) destaca que a “possibilidade de simulação constitui um problema crucial, na medida em que põe em causa a credibilidade sem a qual não pode haver verdadeira interação pessoal”, uma vez que permite desconstruir a noção de autenticidade da identidade criando múltiplas identidades que “escapam” daquela fixada na realidade concreta e que, dependendo da situação, pode ou não se constituir em um problema para quem joga.

Preservar a identidade pessoal reflete a preocupação do jogador não apenas em assegurar-se que sua vida privada se torne pública em um cenário online com outros jogadores, mas, sobretudo, no fato de poder vivenciar identidades não admitidas socialmente. Nesse sentido, enquanto a realidade concreta seria

o espaço e o tempo em que cada um de nós estaria amarrado ao que “é”, com tudo o que tal implica em termos de preconceitos, hierarquias e repressões, o *on-line* seria o espaço e o tempo (virtuais) em que cada um poderia – e deveria – ser tudo o que não é na realidade concreta mas que, secretamente, desejaria ser. (SERRA, 2006, p. 16)

A realidade offline dos JE permite, portanto, a representação da identidade vivenciada no cotidiano, ou seja, nos JE offline “você mostra realmente quem é no jogo” (J7).

Observa-se que apesar de serem contra ou a favor os jogadores não acreditam numa identidade singular, mas em várias identidades específicas criadas de acordo com a situação em que o indivíduo se encontra, em um momento particular, ou em diferentes versões dos JE. Woodward (2009), ao estudar e explorar os principais elementos que permeiam a relação entre identidade e subjetividade, problematiza a identidade como algo estanque e imutável. Para esta autora, não há identidade autêntica que permaneça idêntica ao longo do tempo, infensa ao contexto e as mudanças culturais e tecnológicas.

Neste sentido, Serra (2006) argumenta que o computador e a internet também nos permitem ser várias pessoas ao mesmo tempo sem que cada uma destas identidades se sobreponha a outra, o que se aplica, também, às vivências nos JE. Vale ressaltar então que a experimentação de identidades múltiplas e paralelas não é algo restrito a prática com os JE, sendo compreendida como exigência e condição da própria modernidade. Isso fica mais explícito neste estudo na medida em que a maioria dos usuários abordados faz parte da Geração Y caracterizada pela capacidade de conseguir realizar várias coisas ao mesmo tempo e assumir diferentes papéis de acordo com as situações propostas (FERREIRA, 2010; PEREIRA, 2007).

Ainda sobre a identidade e, no que diz respeito aos laços de sociabilidade evidenciados nos dados, Gama (2005a) destaca que os JE constituem interações que consubstanciam a formação de grupos ou tribos os quais criam identidades compartilhadas a partir de determinados jogos, denominadas por este autor de “identidades simbólicas aglutinadoras” (GAMA, 2005a, p. 65). Tal aspecto dos jogos é ratificado



por Pereira (2007, p. 337) ao argumentar que “o jogo é aí o elemento concentrador do grupo. Quem compartilha o ‘campo de batalha’ nos games estabelece um laço diferenciado”.

Cooperação x competição

A competição, apontada como uma das maiores vantagens nos JE offline, aparece de duas formas nas respostas dos jogadores. A primeira refere-se à competição com terceiros (com a máquina ou com outras pessoas) que pode ser evidenciada pelo jogador 8: “[...] com a máquina ou contra outra pessoa” (J8); e a outra que ressalta a individualidade do jogador que usa da máquina para competir consigo mesmo, como descreve o jogador 13: “que você vai ter que se superar para conseguir jogar” (J13). Quanto a esta última, é preciso dizer que, ao jogar com a máquina em JE offline, o desafio nem sempre é vencê-la, ou ao seu programador. Para 30% dos jogadores, o desafio é vencer a si mesmo, suas dificuldades ou seus recordes, “a vantagem é que só depende de você para evoluir no jogo” (J2).

No que tange aos JE online, uma das vantagens mais citadas trata da cooperação, reconhecendo este ambiente como um local em que “as pessoas que também jogam podem te ajudar” (J5), onde se pode “encontrar amigos dentro do jogo para completarmos os objetivos juntos” (J22), demonstrando que a presença de outros jogadores também podem ser sinônimo de auxílio e cooperação. Tal preposição fica evidente na resposta do jogador 6 ao afirmar que o que mais gosta de fazer dentro do JE online é “reunir os amigos e chamar outros players para guerra” e “já no JE offline treinar mais as estratégias” (J6).

A formação de grupos no JE online permite, além de estabelecer vínculos de cooperação, reforçar o planejamento coletivo a fim de se alcançar determinado objetivo dentro do jogo. Contudo, esta cooperação que se processa partir de um grupo ou mais pode vir acompanhada, dependendo do JE, da competição com outros grupos. Assim, “pela possibilidade de interação entre os jogadores, eles podem cooperar entre si de diversas formas [...] até mesmo nas disputas entre os grupos de jogadores favorecendo a criação de várias formas de jogo” (SOUZA, 2009, p. 04).

A presença de outro jogador nos JE online pode suscitar, portanto, a cooperação e a competição, sendo esta última a prática mais realizada pelos jogadores (42%) no ambiente virtual em rede. Para estes, o JE online possibilita a “competição com pessoas que não conhece” (J8), “[...] duelar” (J16) e de “desafiar outros jogadores [...]” (J32). Entretanto, ao mesmo tempo, 12% dos usuários apontam que a competição entre os jogadores tem como risco a produção da violência retratada nas seguintes respostas: “conflito entre os jogadores” (J11), “clima de competição entre os adversários” (J12), e que, às vezes, “[...] pode ocorrer xingamentos durante o jogo” (J30).

A grande proporção dos jogadores que admitem ficar mais tempo “duelando” nos JE off e on, demonstra a relevância que a presença do outro assume para tornar o jogo mais motivante. Assim, se durante a prática destes JE se enfrentam personagens reais por trás de *avatares* “nos momentos em [que] é preciso duelar contra a máquina a expectativa é que ela apresente um comportamento próximo de seus análogos humanos (ANDRADE, 2008, p. 06). Ou, como nos diz Santaella (2003), as máquinas tendem a ficar cada vez mais parecidas com o ser humano, e não o contrário.

Qual a relação do JE com a vida do jogador?

Cerca de 70% dos jogadores acreditam que os JE em geral podem lhe trazer benefícios para quem pratica. No que se refere às contribuições dos JE online, a mais citada (30% das respostas), foi a



possibilidade de “poder jogar com vários tipos de pessoas [...]” (J28). Esta interação tem alguns desdobramentos para o cotidiano, “você pode aprender a se comunicar com várias pessoas em diferentes línguas” (J5) e este “contato com pessoas de diversas partes do mundo, (...) pode contribuir mesmo que pouco para um aprendizado cultural” (J23). Também foram citados como benefícios a diversão (21%) e o estímulo ao raciocínio e a reflexão (15%). Nos JE offline foram citadas a diversão (24%), a possibilidade de aprender (18%) e o desenvolvimento do raciocínio (15%). Algumas das contribuições destacadas pelos jogadores permeiam ambas as modalidades (on e off) dos JE, embora com maior ou menor proporção. Isso indica que tais aspectos são representativos para estes jogadores e demonstram como influenciam em sua formação.

Entretanto, pôde-se identificar que, destes 70% de jogadores que acreditam que os JE podem lhes trazer contribuições, cerca de 60% afirma não observar relação alguma do JE com sua vida. Isso pode ser explicado porque os JE, assim como as demais tecnologias, são incorporados/as ao cotidiano dos usuários de tal modo que, ao ser assimilado como parte integrante de suas vidas

[...] nem a consideramos mais tecnologia. Ela se incorpora ao nosso universo de conhecimentos e habilidades e fazemos uso dela na medida de nossas possibilidades e necessidades. McLuhan, o grande teórico da comunicação, já dizia, nos anos 1970, que as tecnologias tornaram-se invisíveis à medida que se tornam mais familiares. (KENSKI, 2007, p. 44)

Tal prerrogativa se potencializa na medida em que grande parte dos jogadores nasceu imersa em tecnologias e, talvez, nem percebiam que estas, em um determinado momento, revolucionaram sua maneira de pensar, sentir e agir, tornando-se, dessa forma, algo indispensável em suas vidas.

Sobre os efeitos negativos que a interação on e offline poderia acarretar para quem pratica foi citado apenas o vício, devido aos prejuízos a vida cotidiana, como visto na descrição do jogador 30 “já deixei de estudar para o vestibular por causa de um jogo off”.

Outro dado relevante indicado pelos jogadores, tanto na interação off quanto on, é a catarse, visto que o jogo, independente de ser eletrônico, permite esquecer da realidade concreta e de sua complexidade. Segundo os jogadores “[...] é bom para se esquecer dos problemas” (J28) e “trazer uma sensação de euforia e bem-estar” (J3). Quanto a esta questão, Gama (2005a) afirma que o jogo constitui-se como um modo de sobressair da realidade concreta, permitindo o exercício da liberdade e da imaginação independentes dos condicionantes impostos pela realidade social.

Observa-se que ambas as modalidades de jogos (on e offline) influenciam (explícita ou implicitamente) na formação humana. Formação que se encontra não apenas ao nível das atitudes, habilidades e capacidades cognitivas instrumentais, mas, também, ao nível da sensibilidade e da subjetividade dos sujeitos, como se verifica nas respostas: “muitas vezes por causa de bons acontecimentos no jogo, acabamos nos tornando melhores pessoas” (J5), “se forem todos violentos podem alterar o meu humor, ficar sem paciência” (J9).

Nessa perspectiva, podemos refletir o quanto o contato com a tecnologia provoca mudanças no comportamento humano, re-significa as relações entre as pessoas, constitui pensamentos e atitudes, consubstancia valores sociais e morais, interfere nas crenças, costumes e hábitos, produz, reproduz e transforma a cultura.

Algumas considerações...



É perceptível a presença de sentidos distintos atribuídos às possibilidades de interação nos JE pelos jogadores. Alguns compreendem que a modalidade offline sem a presença de outros jogadores é previsível e restrita, sendo praticada, em especial, para treinar suas habilidades no JE ou aliviar as tensões/pressões do convívio social e/ou do próprio convívio em rede com outros jogadores. Entretanto, esta forma de interação é valorizada quando praticada com parceiros presenciais reforçando laços de amizade e criando linguagens próprias das pessoas que compartilham do jogo. A interação promovida pelo JE online, por sua vez, suscita a cooperação (planejamento estratégico coletivo), e a competição (espírito de concorrência entre os adversários), constituindo novas redes de sociabilização vistas por muitos jogadores como um espaço de demonstração das habilidades conquistadas e de obtenção do respeito entre os demais jogadores.

De forma geral, os JE, independentemente da modalidade, se tornam mais relevantes e prazerosos na presença de pessoas que compartilham tais vivências e experiências, evidenciando o quanto a relação humano - máquina no JE é frágil, e que, até mesmo no JE offline, persiste o desejo de se jogar com outras pessoas. Isso reflete o quanto é extremamente complexo e até incoerente se pensar nos JE sem se considerar a própria subjetividade dos jogadores, suas percepções e motivos que os levam a jogar determinado jogo e o que este influencia em suas atitudes e comportamentos.

Neste sentido, os dados encontrados, além de evidenciarem a complexidade das interações possíveis com os JE, indicam a existência de lacunas nos estudos sobre os JE na perspectiva da interação a partir da compreensão dos jogadores. O surgimento e aperfeiçoamento de novos JE, como, por exemplo, os *Alternate Reality Games* (ARGs) que mesclam ações não-virtuais e virtuais, embora não citados nesta pesquisa, ampliam ainda mais as possibilidades de interação com e a partir dos JE reforçando a necessidades de estudos nesta temática.

Referências

ALVES, Lynn. **Matar ou morrer:** desejo e agressividade na cultura dos JE. In: XXVI INTERCOM (Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação), 2003, Belo Horizonte.

AMARAL, S. C. F.; PAULA, G. N. A nova forma de pensar o jogo, seus valores e suas possibilidades. **Pensar a Prática** 10/2: 323-336, jul./dez. 2007.

ANDRADE, Luiz Adolfo de. **Realidades Alternativas. Novas Funções Cognitivas no Mundo dos ARGs.** Trabalho apresentado no IV Seminário de JE, Comunicação e Educação. Salvador: UNEB, 2008.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo.** Lisboa: Editora Edições 70, 2010.

FERREIRA, Fernanda Andrade Ramos. **A influência dos JE e do gênero sobre o comportamento social dos jovens da Geração Y.** Escola Brasileira de Administração Pública e de Empresas da Fundação Getúlio Vargas. [Dissertação de Mestrado] Fevereiro, 2010.



FERREIRA, Jonatas; BATISTA, Micheline D. G.; MORAIS, J. J. V.; SILVA, A. T. **JE (JEs) online**: por uma hermenêutica da vivência de criatividade no ciberespaço. XIV Congresso Brasileiro de Sociologia, Rio de Janeiro (RJ), 2009. Disponível em: http://starline.dnsalias.com:8080/sbs/arquivos/15_6_2009_15_45_20.pdf. Acessado em: 13/12/2010.

FRAGOSO, Suely. “de interações e interatividade”. In **Revista Fronteiras – estudos midiáticos**. Vol. 3 nº 1, 2001, pp. 83-96.

GAMA, Dirceu Ribeiro Nogueira da. Jogos no Ciberespaço: reflexões sobre uma prática emergente de lazer a partir do imaginário social. **Impulso**. Piracicaba, 16 (39): 53-67, 2005a.

_____. Ciberatletas, cibercultura e jogos digitais: considerações epistemológicas. **Rev. Bras. Cienc. Esporte**, Campinas, v. 26, n. 2, p. 163-177, jan. 2005b.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Editora Atlas 2006.

HEYDE, Carla Junger. **Auto-realização de jogadores de Tibia: MMORPG**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Filosofia e Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em Sociologia. [Dissertação de Mestrado] Porto Alegre, setembro, 2007.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias**: O novo ritmo da informação. Campinas, SP: Papirus, 2007.

MENDES, Cláudio Lúcio. **Narrar para outros, narrar para si**: as narrativas dos JE como estratégias de subjetivação. Anped, 29, Anais...Caxambu: Anped, 2006. Disponível em: <http://www.anped.org.br/reunioes/29ra/trabalhos/trabalho/GT16-1960--Int.pdf>. Acessado em: 13/12/2010.

MOITA, F. M. G. S. C. **Jogos eletrônicos, juventude e currículo cultural: impulsionando uma nova prática educativa popular**. Anped, 27, Anais... Caxambu: Anped, 2004. Disponível em <http://www.anped.org.br/reunioes/27/gt06/p062.pdf>. Acessado em 13/12/2010.



OROZCO, Guillermo. O telespectador frente à televisão. Uma exploração do processo de recepção televisiva. **Comunicare – Revista de Pesquisa**, São Paulo, v.5, n.1, p. 27-38, 1º semestre, 2005. Disponível em: <http://softwarelivre.org/samadeu/orozco-telespectador-frente-a-tv.pdf>. Acessado em: 13/12/2010.

PEREIRA, Vanessa Andrade. Entre games e folgações: apontamentos de uma antropóloga na *lan house*. **Revista Etnográfica**, 11 (2): novembro de 2007, p. 327 – 352.

PRIMO, Alex Fernando Teixeira; CASSOL, Márcio Borges Fortes. Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias. **Informática na Educação: teoria & prática**, v. 2, n. 2, p. 65-80, out. 1999.

SANTAELLA, Lúcia. Da Cultura das Mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. In: *Revista FAMECOS*. Porto Alegre: n. 22, dez. de 2003.

SERRA, Paulo. **On-line e off-line**: concordâncias, oposições e complementaridades. 2006. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/serra-paulo-on-line-off-line.pdf>. Acessado em: 13/12/2010.

SETZER, Valdemar W. **Os meios eletrônicos e a educação**: televisão, JE e computador. Disponível em: <http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/meios-eletr.html>. Acessado em: 13/12/2010.

SILVA, Marco. Que é interatividade. **Boletim técnico do Senac**, Rio de Janeiro, v. 24, n. 2, maio/ago. 1998. p. 27-35. Disponível em: <http://www.senac.br/informativo/bts/242/boltec242d.htm>. Acessado em: 13/12/2010.

_____. **Interatividade**: uma mudança fundamental no esquema clássico da comunicação. CD-ROM. GT Comunicação e Sociedade Tecnológica, IX Compós, Porto Alegre: Compós, 2000. Disponível em: <http://www.senac.br/BTS/263/boltec263c.htm>. Acessado em: 13/12/2010.

SOUZA, Igor Ramady Lira de. Mundos virtuais: múltiplas possibilidades para múltiplos jogadores. **Revista Conexões Midiáticas**, nº1, abril-setembro, 2009.



WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. In: SILVA, Tomaz Tadeu da. (Org). **Identidade e diferença**: a perspectiva dos estudos culturais. 9 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009. p. 7-72.

Endereço: Rua Paulo Afonso, Qd. 40, Lt 09, Bairro São Francisco, Goiânia/GO

E-mail: msxufg@gmail.com

Recurso utilizado para a Comunicação Oral: Data Show