



## O PROCESSO (DES)CIVILIZADOR NOS GAMES

Vinicius Machado de Oliveira<sup>1</sup>

Marcos Roberto Brasil<sup>2</sup>

Juliano de Souza<sup>3</sup>

### RESUMO

*Com o avanço do processo civilizador, os jogos eletrônicos se consolidaram como uma nova prática corporal de esporte e lazer, equiparando-se a outras atividades convencionais. Posto isso, temos como objetivo neste ensaio, através do referencial teórico de Norbert Elias, compreender a influência dos jogos eletrônicos na sociedade moderna, sobretudo pela teoria do processo civilizador.*

*PALAVRAS-CHAVE: Jogos eletrônicos; Práticas corporais; Processo civilizador;*

### INTRODUÇÃO

Talvez umas das mudanças configuracionais mais radicais nos últimos anos de civilização se refira ao desenvolvimento tecnológico, o qual permitiu provocar diversas alterações em diferentes campos de nossas vidas. Nesse sentido, nas sociedades modernas, a evolução tecnológica tem atuado sistematicamente na vida das pessoas, modificando a forma com que se relacionam, interagem ou se comportam. Dito isso, a realidade é que estamos cada vez mais atraídos por essa nova cultura digital, seja por necessidade (trabalho) ou entretenimento (lazer).

Os jogos eletrônicos trouxeram uma nova perspectiva de entretenimento, impactando o campo dos jogos, esportes e brincadeiras tradicionais. Diante do crescimento desse novo fenômeno nas sociedades, a literatura tem se ocupado a compreender esse objeto sob diferentes ângulos, sobretudo o campo da Educação Física no que tange a investigação de novas práticas corporais de esporte e lazer. Contudo, estudos de ordem sociológica ainda estão em curso na literatura, deixando várias lacunas e inquietações que carecem investigação.

Dessa forma, e interlocução crítica com a literatura disponível sobre a temática, temos como objetivo nesse texto compreender a influência dos jogos eletrônicos na sociedade moderna pela teoria do processo civilizador de Norbert Elias. Para cumprir com esse desiderato, seccionamos este ensaio em duas partes. Na primeira seção apresentamos o campo dos jogos eletrônicos na sociedade e a sua expansão na literatura. Na segunda parte se valem do referencial teórico de Elias para compreender como os jogos eletrônicos influem na vida moderna.

<sup>1</sup> Universidade Estadual de Maringá (UEM), oliveira\_vm@hotmail.com

<sup>2</sup> Universidade Estadual de Maringá (UEM), brasilmr@hotmail.com.br

<sup>3</sup> Universidade Estadual de Maringá (UEM), julianoedf@yahoo.com.br

## O ESPAÇO SOCIAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Nos últimos anos a indústria dos jogos eletrônicos se consolidou como uma das plataformas de maior faturamento no campo do entretenimento, passando inclusive a milionária indústria do cinema (REIS; CAVICHIOLLI, 2008). Desde então, o espaço social que abriga os jogos eletrônicos têm sido bastante movimentado, sobretudo em função do aumento do interesse dos agentes sociais que compõe esse novo campo, tanto no que tange o aspecto econômico ou no que concerne a lógica de consumo.

Todavia, diante da expansão do mercado dos jogos eletrônicos, existem outros fatores que estão relacionados a esse aumento de interesse, que não apenas se associam ao plano econômico, mas que também açambarcam questões de cunho social. Partindo desse pressuposto, entende-se que mudanças configuracionais na sociedade têm provocado transformações no consumo do entretenimento. Essa nova condição de acordo com Jenkins, (2008), deve-se ao fato que a interação homem e tecnologia modificaram nos últimos anos, repercutindo em uma conduta mais participativa dos indivíduos.

Frente a este cenário, em que o desenvolvimento tecnológico instigou uma maior participação das pessoas, os jogos eletrônicos se consolidaram como um meio potencial de interação entre indivíduo e conteúdo, haja vista que diferentemente de outras plataformas, as quais apenas se consome passivamente, permitiu mais participação. Desta forma, se tornaram atrativos, justamente pela possibilidade de maior interação com os conteúdos, os quais nunca são disponibilizados sem a intermediação dos jogadores. É por essa razão, que pode-se considerar como uma das práticas de maior expressividade da era moderna, que transcendem os limites do campo do lazer como argumentam Reis; Cavichioli, (2008).

Assim, desde a sua popularização que inicia-se na década de 1960 com a chegada dos primeiros jogos eletrônicos, o videogame tem sido um dispositivo de diversão muito presente na vida de crianças, jovens e adultos (REIS; CAVICHIOLLI, 2008). Dentro deste contexto, em meio a fascinação dos jogos eletrônicos e entre os discursos polêmicos associados ao videogame na sociedade hodierna, essa prática recreativa/corporal/competitiva têm sido alvo de muitos empreendimentos na literatura em diversas áreas de conhecimento.

Posto isso, ao mapear rapidamente a produção científica no campo da Educação Física podemos encontrar diferentes frentes de investigação atrelados aos jogos eletrônicos. No plano biológico, por exemplo, o uso do videogame têm sido analisado tanto no contexto negativo, que se relaciona a insuficiência de atividade física (VANDEWATER; SHIM; CAPLOVITZ; 2004), como em seus aspectos positivos, quando auxilia na qualidade de vida (GUY; RATZKI-LEEWING; GWADRY-SRIDHAR 2011). Além dos estudos na esfera biológica, destacam-se também as pesquisas direcionadas as ciências humanas e sociais, que visam compreender os jogos eletrônicos em diferentes interfaces, tais como no campo do lazer (REIS; CAVICHIOLI, 2008, 2014), na Educação Física escolar (MARTINI; VIANA, 2016) e no âmbito esportivo (JONASSON; THIBORG, 2010).

Em suma, os jogos eletrônicos tem despertado uma grande movimentação na literatura, impulsionando a produção científica no campo Educação Física. Todavia,

estudos em comunicação com as ciências sociais ainda são recentes, carecendo demais iniciativas para que o fenômeno seja melhor compreendido. E com essa intenção, que damos continuidade ao assunto na próxima seção, tentando encontrar respostas no referencial de Norbert Elias.

## **A (DES)CIVILIZAÇÃO NOS GAMES: A PROCURA DA EXCITAÇÃO-TENSÃO NO CAMPO VIRTUAL**

Como verificado nos empreendimentos de Reis e Cavichioli (2008, 2014), a prática dos jogos eletrônicos transpõe o campo do lazer, podendo ser analisada sob diferentes formas dado as suas possibilidades. Desta forma, essa atividade não está somente ligada ao divertimento, evidenciando que aspectos importantes podem estar associados a atual configuração social. Em outras palavras, o argumento o qual defendemos é que o ato de jogar fornece experiências enriquecedoras para os indivíduos, mesmo que em escala mimética, como Elias, (1992), aponta na obra “A busca da Excitação”, quando discorre a despeito do esporte e do lazer.

À vista disso, os jogos eletrônicos, através de seus conteúdos, permeados por histórias e desafios em um plano imaginário, constroem uma atmosfera que permite reproduzir algumas situações, cujas quais vivenciamos na esfera real. Quando dizemos que o videogame pode reproduzir variáveis do mundo concreto, obviamente não estamos relacionando com as coisas fantasiosas que acontecem durante uma jogatina, como matar um dragão, uma horda de zumbis ou uma quadrilha de bandidos, mas sim ressaltando que essa atividade de ordem mimética permite reproduzir tensões, emoções, sentimentos e conflitos, que são elementos identificados na sociedade.

Conquanto, ainda que tais aspectos sejam percebidos no mundo real, alguns deles encontram-se reprimidos em meio as rotinas de seriedade, em função das mudanças ocorridas pelo processo de civilização, que proveu alterações comportamentais nos indivíduos ao longo do tempo, induzindo um rígido sistema de autocontrole (ELIAS, 1994). Dessa forma, exprimir sentimentos em meio as responsabilidades cotidianas não é tolerável na atual configuração, principalmente as tensões que alargam as contendas e conseqüentemente estimulam a violência. Diante desse aspecto, ainda que as pessoas sejam subservientes as normatizações da convivência social, resíduos do processo civilizador permaneceram presentes na vida das pessoas, incutindo uma profunda necessidade de liberar e administrar esses resíduos, que nada mais são que as tensões, emoções, sentimentos etc.

Todavia, como esses elementos não podem ser extravasados de maneira displicente na sociedade, o processo civilizador também permitiu as pessoas desenvolverem mecanismos para a liberação de seus impulsos, sem que esses influíssem negativamente o campo das rotinas de seriedade. É nesse sentido que as atividades de lazer e esporte passam a engendrar a vida dos seres humanos, como um recurso que autoriza o excitamento controlado (ELIAS, 1992). Desta forma, os jogos eletrônicos como uma prática moderna, ligada ao lazer, jogo e desporto favorecem a manipulação desses sentimentos que estão recônditos no espaço social.

Assim, como não podemos no contexto real fazer coisas erradas que aviltem ou atentem a vida humana em detrimento da produção de tensão-excitação, os

diferentes gêneros de jogos eletrônicos nos permitem vivenciar mimeticamente inúmeras situações de risco e perigo que estimulam o descontrole gerenciado das emoções. Portanto, ao entender que este campo virtual possibilita ao jogador uma maior liberdade de suas ações, sem que ocorra maior danos a integridade física do ser humano, podemos dizer que a situação imaginária vivenciada nos jogos, principalmente entre aqueles que possuem violência, autorizam uma descivilização momentânea em prol do constructo da excitação-tensão. Deste modo, a prática dos jogos eletrônicos, dada a sua segurança, é a que talvez mais permita condutas desviantes entre qualquer prática existente, e possivelmente, por isso atue tanto no plano das emoções.

Porém, a prática dos jogos eletrônicos não está somente associada ao gerenciamento das emoções, englobando outros aspectos que podem atribuir competências aos indivíduos, especialmente na vida das crianças em processo de formação. Segundo Murta; Valadares (2014), o ato de jogar encoraja a exploração, exercita a criatividade, propicia a liberdade, aflora a autonomia, sendo esses elementos importantes para a aprendizagem. Ademais, os jogos eletrônicos, principalmente os *multiplayer*, contribuem para a interação social entre os jogadores criando uma espécie de cultura local, um grupo, uma comunidade que compartilha dos mesmos interesses e objetivos (MURTA; VALADARES 2014). Entretanto, esse exercício social que estabelece redes de interdependência no plano mimético, nem sempre são harmônicas ou amistosas (REIS; CAVICHIOLI, 2014), podendo evidenciar contendas que são redigidas por relações de poder.

A partir desse contexto, é que os jogos eletrônicos se destacam, à medida que ao reproduzir ambientes e situações imaginárias, simulam tensões que podem ocorrer no plano real, preparando os indivíduos a enfrentar essas situações. Além disso, os jogos eletrônicos assim como os esportes, ensinam a lidar com os sentimentos de culpa, fracasso, sucesso, derrota, vitória, sendo certamente fatores que circundam a atual conjuntura que vivemos.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Enfim, não há espaço suficiente aqui para esquadrihar todas as questões de ordem social atrelados a prática dos jogos eletrônicos, muito menos todos os benefícios atribuídos a essa atividade moderna. Contudo, com base no referencial teórico de Norbert Elias, sobretudo do ponto de vista do processo civilizador, os jogos eletrônicos através de um campo imaginário, permite reproduzir um ambiente favorável a produção de tensões que coadunam com o aumento das emoções e sentimentos, elementos, que por muitas as vezes estão velados em meio aos deveres do cotidiano.

## **THE NON-CIVILIZING PROCESS IN GAMES**

*ABSTRACT: With the advancement of the civilizing process the electronic games have become a new corporal practice of sport and leisure, assimilating to other conventional activities. Therefore, in this essay we aim to understand the influence of electronic games in modern society, especially by the Norbert Elias' theory of the civilizing process.*

*KEYWORDS: Electronic games; Corporal practices; Civilizing process;*

## EL PROCESO NO CIVILIZADOR EN LOS VIDEOJUEGOS

RESUMEN: *Con el avance del proceso de la civilización, los juegos electrónicos se han convertido en una nueva práctica corporal del deporte y el ocio, es equivalente al de otras actividades convencionales. Por lo tanto, en este ensayo nos proponemos comprender la influencia de los juegos electrónicos en la sociedad moderna, especialmente por la teoría del proceso civilizador del Norbert Elias.*

PALABRAS CLAVES: *Juegos electrónicos; Prácticas corporales; Proceso de civilizador;*

## REFERÊNCIAS

ELIAS, N. **O processo civilizador**: uma história dos costumes. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.

ELIAS, N.; DUNNING, E. **A busca da excitação**. Lisboa: Difel, 1992.

GUY, S.; RATZKI-LEEWING, A.; GWADRY-SRIDHAR, F. Moving Beyond the Stigma: Systematic Review of Video Games and Their Potential to Combat Obesity. **International Journal of Hypertension**, v. 2011, p.1-13, 2011.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

JONASSON, K.; THIBORG, J. Electronic sport and its impact on future sport. **Sport In Society**, v. 13, n. 2, p.287-299, 2010.

MARTINI, C. O. P.; VIANA, J. A. “Jogando” com as diferentes linguagens: a atualização dos jogos na educação física escolar. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 38, n. 3, p.243-250, 2016.

MURTA, C. R.; VALADARES, M. G. P. F. Princípios de aprendizagem de jogos eletrônicos: gameficando a aula de línguas. **Horizontes de Linguística Aplicada**, v.13, n. 1, p. 41-61, 2014.

REIS, L. J. A.; CAVIOCHIOLLI, F. R. Jogos eletrônicos e a busca da excitação. **Movimento**, Porto Alegre, v. 14, n. 3, p. 163-183, 2008.

REIS, L. J. A.; CAVIOCHIOLLI, F. R. World of Warcraft como prática de lazer: sociabilidade e conflito “em jogo” no ciberespaço. **Movimento**, Porto Alegre, v. 20, n. 3, p. 1083-1109, 2014.

VANDEWATER, A. E.; SHIM, M.; CAPLOVITZ, A. G. Linking obesity and activity level with children’s television and video game use. **Journal Of Adolescence**, v. 27, n. 1, p.71-85, 2004.