

# JOGAR OFF E JOGAR ONLINE: Compreensões acerca da interação nos jogos eletrônicos<sup>1</sup>

## PLAY OFF AND PLAY ONLINE: Understandings about interaction in electronic games

**Ana Paula Salles da Silva | aninhasalles@msn.com**

Professora da Faculdade de Educação Física da Universidade Federal de Goiás e Doutoranda em Educação Física pela Universidade Federal de Santa Catarina.

**Moisés Sipriano Resende | msxufg@gmail.com**

Acadêmico do curso de Educação Física da Universidade Federal de Goiás e bolsista de Iniciação Científica.

### **Resumo**

Novas formas de interação possibilitadas pelo desenvolvimento tecnológico dos jogos eletrônicos (JE) têm questionado a ideia de que o jogo determina as ações do jogador. O presente estudo investiga a opinião de jogadores sobre as possibilidades de interação nos e a partir dos JE online e offline. A partir dos dados coletados por meio de questionários, verificou-se que, ao jogar offline individualmente, os jogadores procuram se tranquilizar, se autodesafiar e treinar estratégias para competir; coletivamente, buscam compartilhar vivências e estreitar os vínculos de amizade. Nos jogos online, os jogadores objetivam não apenas a interação com novos jogadores, mas também a vivência compartilhada do jogo com o seu grupo social. Assim, em ambas as modalidades, observa-se que o jogo potencializa as interações do jogador, o qual atribui um sentido próprio à prática do JE.

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

### **Abstract**

*New forms of interaction made possible by the technological development of electronic games (EG) have questioned the idea that the game determines the player's actions. The present study investigates the views of players on the possibilities of interaction in the EG online and offline. Based on data collected through questionnaires, it was found that, when playing alone offline, players seek reassurance, to challenge themselves and to create and developed strategies to compete in network and, collectively, seek to share experiences and strengthen the bonds of friendship. In online games, players aim not only to interact with new players, but also the shared experience of the game with their social group. Thus, in both modes, it is observed that the game enhances the interactions of the player, which assigns a specific meaning to the practice of JE.*

**Keywords:** Electronic Games, Interaction, Offline, Online.

## 1 - INTRODUÇÃO

Ao acompanhar e por vezes provocar o desenvolvimento da tecnologia, o mercado dos jogos eletrônicos (JE) obteve crescimento vertiginoso nas últimas décadas, 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).

Cristina da Silva (2010, p. 121) acrescenta que o desenvolvimento dos JE só foi possível pelo “uso da terceira pessoa para identificar o jogador dentro da trama, ou seja, o avatar”, constituindo a representação digital do jogador e promovendo uma maior sensação de imersão no JE. A gênese de seu crescimento exponencial encontra-se, portanto, associada ao acolhimento dos 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 (2001), por exemplo, em seu estudo acerca da relação entre meios eletrônicos e educação, aponta que o jogador, na medida em que interage com 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”<sup>2</sup>.

Por outro lado, tais críticas se fragilizam 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 – que tornaram os JE tão 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 à 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

2

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 a compreensão e a opinião dos jogadores acerca das possibilidades de interação nos e a partir dos JE. Tendo em vista a complexidade que os JE apresentam na atualidade<sup>3</sup>, 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 alcance de um maior número de pessoas e possibilitar “o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas, etc.” (GIL, 2006, p. 128).

Participaram da pesquisa 33 usuários de JE que frequentam ou frequentavam casas de JE (*lan houses*), visto que nestes locais são disponibilizados JE para os usuários tanto na versão off quanto online. Na amostragem obtida, 85% são homens e 15% mulheres de idade 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.

## 2 - A INTERAÇÃO EM DEBATE: O CASO DOS JE

O termo interação foi cunhado pela Física e sofreu várias transformações ao longo da história, passando pela Psicologia Social e, posteriormente, sendo incorporado e transformado pelas novas tecnologias de informação em interatividade (SILVA, 1998). Essa mudança se deu pela forte crítica à unidirecionalidade do termo, ao entender que este retratava somente uma relação vertical da máquina para o homem. Assim, buscava-se maior flexibilidade na relação entre humano e máquina e, sobretudo, possibilitar 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 a partir do jogo. Segundo Primo e Cassol (1999, p. 70) “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 encontravam-se

engendrados na ideia de que a máquina totaliza e impõem 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”. Para Martin Silva (2008, p. 77), “muito se perde ao tratar o conteúdo em primeiro plano e deixar de lado a magia e o prazer que o jogar supõe, permitindo ao sujeito viajar pelo novo mundo que está descobrindo, à medida que a história é contada ou construída”. Assim, encarar a relação que o jogador estabelece com o jogo de forma mecânica nos impede de vislumbrar o universo de possibilidades existentes a partir da própria experiência e imaginação do jogador ao interagir com a narrativa do jogo.

Além da imersão do jogador na experiência do jogo, os JE influenciam de forma positiva a maneira de pensar, agir e tomar decisões, uma vez que “cada nova forma de mídia – sobretudo as visuais e interativas – implicam um desafio implícito aos nossos cérebros” (MOITA, 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 modulada pela 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 repetitivas e programadas.

Além disso, a presença de outra pessoa (seja presencial ou virtual) provoca uma reciprocidade de ações que exige de ambos os jogadores uma postura participativa, não apenas com a máquina e, 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.

### 3 - APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A idade predominante dos jogadores (75%) foi entre 15 e 25 anos, ou seja, nascidos nas décadas de 80 e 90. Pessoas nascidas neste período são denominadas de Geração Y (FERREIRA, 2010) ou de *screenagers* (ALVES, 2003), por crescerem imersos nesta era digital e 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 cinco 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, dos quais obtiveram maior preferência aqueles do gênero ação, sendo o mais citado o JE Counter-Strike<sup>4</sup> on e off, seguido pelo gênero de esportes, com o Futebol offline<sup>5</sup> 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* (MMORPG<sup>6</sup>), 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 *multiplayers* 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 às 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 no jogo.

Quanto à preferência pelos JE offline, cerca de 40% dos jogadores demonstram não optar em interagir com outros e sustentam sua opinião como faz o jogador 10: “nem sempre tenho paciência para jogar com outras pessoas” e complementa ao afirmar 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 desafiar, treinar suas capacidades, vencer a máquina e superar sozinho seus próprios erros.

## 6

Mas, jogar offline 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 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 expressos 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.

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 como, por exemplo, quando “o jogador parte em busca de orientações publicadas por outros jogadores” (ANDRADE, 2008, p. 03). Assim, a interação não se restringe apenas ao momento do jogo, ultrapassando os limites da tela e galgando as mais variadas esferas do cotidiano do usuário.

Outro aspecto importante e que denota certa autonomia por parte dos pesquisados é a clareza com que apresentam os motivos de suas escolhas. Ainda que caiba a eles escolher 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 sociocultural, 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.

#### 4 - MAIS PODER, 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). Vistas dessa forma, as interações que os jogadores estabelecem no jogo podem ter como foco demonstrações de poder, cuja finalidade é torná-los 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).

Conforme evoluem os personagens, acentua-se um descompasso entre os usuários, em relação aos seus respectivos níveis, instaurando-se hierarquias simbólicas e relações de poder, sustentadas pela disparidade no grau de desenvolvimento de cada personagem, e ratificadas pelos sistemas de *ranking*, estipulado segundo as normas de cada *game* (CRUZ JUNIOR; SILVA, 2010, p. 99).

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. 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.

Assim como no esporte de alto-nível, muitos desses jogadores estabelecem verdadeiros programas de treinamento, que consistem em horas intensas de jogo, incitadas pela cobiça de maximizar o desempenho de seu *alter ego*, que rende ao avatar notoriedade na comunidade virtual do *game* (CRUZ JUNIOR; SILVA, 2010, p. 99-100).

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, uma vez que nestes é “fácil identificar aqueles que podem ser considerados os melhores jogadores. Neste processo, é inegável a admiração demonstrada pelos participantes mais espertos, por mestres mais capacitados em elaborar desafios” (ANDRADE, 2008, p. 03).

Se no jogo online prevalece o anseio pela aquisição de status e fama, o jogo offline adquire outros significados. Para cerca de 40% dos jogadores, o jogo offline se constitui em um espaço 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). Para outros 40%, jogar offline é um “meio de escape”, um refúgio das interações sociais mediadas pelo jogo, 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 últimos 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 cinco: “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 autogovernados (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).

## 5 - IDENTIDADE OU IDENTIDADES?

Na categoria anterior, constatamos que os JE online não apenas influenciam a formação da personalidade do jogador no contexto das relações com os demais jogadores, como também implicam na apropriação de determinadas normas de convívio em rede, indispensáveis para a aceitação/realização do personagem, tais como disciplina, compromisso e respeito aos jogadores mais poderosos ou habilidosos.

Identificou-se também que os usuários, na maioria das vezes, optam por determinado jogo ou forma de interação de acordo com os significados que os mesmos atribuem a estas. Tal convicção também é notada no momento em que os jogadores escolhem determinada postura para interagir com os demais jogadores, que expressam ou não sua personalidade fora do jogo.

Neste cenário, há vários contrassensos quando se trata da identidade. Enquanto alguns consideram uma vantagem criar uma identidade fictícia no jogo online: “você pode inventar nomes e ninguém te conhece” (J7), para outros, tal possibilidade se constitui em uma desvantagem, pois “não conhecemos as pessoas com quem estamos jogando” (J17), “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.

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 às mudanças culturais e tecnológicas.

No mesmo 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 à 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 à 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).

Os jogadores, de modo geral, não acreditam que exista uma identidade que seja singular/essencial, mas sim 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. O jogador, portanto, compartilha e estabelece múltiplas formas de interação, pois, cada vez que joga, se comporta e mantém uma postura diferenciada em relação ao jogo e àqueles com quem joga.

Se no jogo online é possível preservar a identidade pessoal e ter liberdade para agir/se comportar de outras formas, no jogo offline “você mostra realmente quem é no jogo” (J7). Assim, 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).

Um aspecto importante implicado na escolha por este tipo de modalidade estaria, portanto, no fato de manter a vida privada reservada na interação com outros jogadores em rede e poder vivenciar identidades não admitidas socialmente, assumindo características e personalidades que só seriam possíveis no cenário virtual.

Neste contexto, o avatar surge como a personificação gráfica do sujeito neste espaço, que dispõe de ferramentas que possibilitam uma autogênese, por meio do *cyberdesign*, no que tange aos atributos físicos característicos como estatura, raça, sexo e fisionomia. Uma vez encarnado virtualmente em sua “segunda vida”, simbolizada pela figura de um corpo não-físico, inorgânico e desterritorializado, o usuário é capaz de desempenhar atividades variadas, em geral, pertencentes ao âmbito da sociabilidade (conhecer pessoas, trabalhar, manter relações sexuais, visitar diferentes espaços) e da economia (atividades relacionadas ao comércio intrínseco do mundo virtual) (CRUZ JUNIOR; SILVA, 2010, p. 99).

Sobre a desterritorialização do corpo físico no âmbito dos JE, Salles da Silva, *et al*, (2010) chamam a atenção para o fato de que, na atualidade, com o crescimento exponencial dos usuários de JE (envolvendo aí não apenas crianças e jovens, mas também adultos e idosos), tem se constatado certo descontentamento com o corpo e seus limites. Neste contexto, o JE passa a se constituir um “tipo de fuga peculiar da realidade” (SILVA, 2010, p. 172) na medida em que permite ao jogador assumir um modelo

de corpo (e de vida) sem fragilidades ou limitações, ou seja, que corresponda a certa expectativa de satisfação.

Isso nos remete à seguinte questão: ao atribuir ao JE a possibilidade de constituir um ser ideal (entendendo o peso que o uso desse termo carrega), o jogador não estaria modificando a própria representação de si mesmo – logo, sua própria subjetividade e identidade –, pois estaria sempre aquém daquilo que é possível ser/realizar no JE?

## 6 - 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 oito: “[...] 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 pode ser sinônimo de auxílio e cooperação. Tal preposição fica evidente na resposta do jogador seis 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).

Gama (2005a) destaca que os JE constituem interações que consubstanciam a formação de grupos ou tribos as 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”.

A formação de grupos no JE online permite, além de estabelecer vínculos de sociabilidade, reforçar o planejamento coletivo a fim de se alcançar determinado objetivo dentro do jogo. Contudo, esta cooperação que se processa a 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 motivador. Assim, se durante a prática destes JE se enfrentam personagens reais por trás de *avatars*, “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.

## 7 - QUAL A RELAÇÃO DO JE COM A VIDA DO JOGADOR?

12

Cerca de 70% dos jogadores acreditam que os JE em geral podem 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 à 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% afirmam não observar relação alguma do JE com sua vida. Por que isso acontece? Segundo Cruz Junior e Silva (2010, p. 96) “o jogo eletrônico é, de maneira frequente, encarado de maneira simplista como mero objeto de distração”. Assim, muitos usuários desconhecem qualquer possibilidade de desenvolvimento motor, cognitivo ou reflexivo que o JE possa vir a suscitar ao usuário. Em suma, o JE deixa de ser visto como uma potencialidade e como uma prática de lazer emancipatória. Uma hipótese explicativa para tal fato seria a de que os JE, assim

como as demais tecnologias, ao ser assimilado como parte integrante de nossas vidas são absorvidos no cotidiano dos jogadores de tal modo que

[...] 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 percebam que estas, em um determinado momento, revolucionaram sua maneira de pensar, sentir e agir, tornando-se, dessa forma, algo indispensável em suas vidas.

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, como ressalta o jogador 28: “é bom para se esquecer dos problemas” (J28). No entanto, o esquecimento da realidade induzida pela catarse nos JE também tem efeitos negativos, como demonstra com certo pesar o jogador 30: “já deixei de estudar para o vestibular por causa de um jogo” (J30). Apesar disso, o jogador três aponta que o JE pode “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.

Ainda no que se refere ao elevado nível de catarse evidenciado por alguns jogadores, Santaella (2005, p. 394), citada por Martin Silva (2008, p. 77) faz uma consideração importante ao alegar que “quanto maior a interatividade, mais profunda será a experiência de imersão do leitor [ou do jogador, usuário etc.], imersão que se expressa na sua concentração, atenção e compreensão da informação”. Ou seja, o elevado grau de imersão do jogador também pode proporcionar mudanças/implicações cognitivas que afetam consideravelmente a sua capacidade de apreensão e detenção das informações e, portanto, sua própria relação com o mundo.

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, ressignifica 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.

## 8 - 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/presões do convívio social e/ou do próprio convívio em rede com outros jogadores. Entretanto, esta forma de interação é valorizada também 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. Assim, a realidade virtual “pode estar compelindo os sujeitos a buscarem novas formas de relações mediadas pela máquina – computador aquilo que parece estar ausente nas relações cotidianas” (SALLES SILVA, *et al*, 2010, p. 171). 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 necessidade de estudos nesta temática.

### NOTAS

- 1 Artigo apresentado no XVII Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte e IV Congresso Internacional de Ciências do Esporte.
- 2 Disponível em: <http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/meios-eletr.html>  
Acessado em: 13/12/2010.
- 3 Os JE diferenciam-se pelo gênero, plataforma, gráfico, faixa etária, conteúdos e que, por sua vez, podem mesclar e caracterizar diferentes formas de interação.
- 4 Disponível em: <http://www.sitecs.net/nosteam.htm> Acessado em 13/12/2010.

- 5 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.
- 6 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).

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

AMARAL, Sílvia Cristina Franco; PAULA, Gustavo Nogueira De. *A nova forma de pensar o jogo, seus valores e suas possibilidades. Pensar a Prática*, Goiânia: v.10, n. 2, p. 323-336, julho a dezembro, 2007.

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

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

CRISTINA DA SILVA, Renata. *Apropriações do termo avatar pela Cibercultura: do contexto religioso aos jogos eletrônicos*. Revista Contemporânea, Rio de Janeiro: v.8, n.2, outubro, 2010.

CRUZ JUNIOR, Gilson; SILVA, Erineusa Maria da. *A (ciber)cultura corporal no contexto da rede: uma leitura sobre os jogos eletrônicos do século XXI*. Rev. Bras. Ciênc. Esporte, Florianópolis, v. 32, n. 2-4, p. 89-104, dezembro. 2010.

FERREIRA, Fernanda Andrade Ramos. *A influência dos JE e do gênero sobre o comportamento social dos jovens da Geração Y*. Dissertação de Mestrado em Gestão Empresarial. Escola Brasileira de Administração Pública e de Empresas da Fundação Getúlio Vargas, 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*. Congresso Brasileiro de Sociologia, Rio de Janeiro. XIV CBS, 2009. Disponível em: [http://starline.dnsalias.com:8080/sbs/arquivos/15\\_6\\_2009\\_15\\_45\\_20.pdf](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*”. Revista Fronteiras – estudos midiáticos, São Leopoldo: v. 3, n.1, p. 83-96, 2001.

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

\_\_\_\_\_. *Ciberatletas, cibercultura e jogos digitais: considerações epistemológicas*. Rev. Bras. Cienc. Esporte, Campinas: v. 26, n. 2, p. 163-177, janeiro, 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: Papyrus, 2007.

MARTIN SILVA, Carlos Eduardo de. *Experiência com jogos digitais e causas sérias*. Revista Contemporânea, Rio de Janeiro, v.6, n.2, julho a dezembro, 2008.

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, janeiro a junho, 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, Lisboa: v. 11 n. 2, p. 327 – 352, novembro, 2007.

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

SALLES DA SILVA, Ana Paula; FILHO, Ari Lazzarotti; SILVA, Ana Márcia. *Práticas corporais, experiência e realidade virtual: notas introdutórias*. Motrivivência Ano XXII, Florianópolis: n. 34, p. 170-185, junho, 2010.

SANTAELLA, Lúcia. *Da Cultura das Mídias à cibercultura: o advento do pós-humano*. Revista FAMECOS, Porto Alegre: n. 22, dezembro, 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*. 2001. 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, Compós, Porto Alegre. IX 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, João Pessoa: v. 2, n.1, janeiro a junho, 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.