

ANDRE DE ABREU

**VIDEOGAME: UM BEM OU UM MAL?**

**Um breve panorama da influência dos jogos eletrônicos na  
cultura individual e coletiva**

**São Paulo – 2003**

## UMA HISTÓRIA CONTURBADA

Desde sempre o jogo foi tratado como um elemento binário na cultura do homem. Em determinadas situações o seu lado mau se sobressaía, em outras o destaque ia para os aspectos bons. Dessa forma, o jogo sempre esteve presente lado-a-lado com a humanidade desde os primórdios, e quando nos referimos a primórdios não são séculos, e sim milênios.

A áurea má dos jogos é um tanto óbvia. Como tudo o que gerar prazer no homem, o jogo também pode se tornar uma compulsão, trazendo prejuízos pessoais ao dependente, podendo culminar até em um quadro de ludopatia. No entanto, o lado bom deles vem sendo exaltado nas últimas décadas, principalmente após vários estudos psicopedagógicos que retrataram a importância do jogo no desenvolvimento infantil.



Em todo esse tempo a tensão entre bem e mal se mostrou bastante equilibrada na medida do possível, sempre havendo aqueles que defendiam os aspectos negativos e aqueles que amparavam o lado positivo. Apesar disso, nas últimas duas décadas, o jogo voltou à tona na *agenda setting* da sociedade devido a explosão dos jogos eletrônicos e sua penetração, principalmente entre crianças e jovens. De acordo com um levantamento feito pela empresa de pesquisa de mercado Zanthus, em março de 2003, 92% dos jovens norte-americanos possuíam ou jogavam videogames<sup>1</sup>. Enquanto no ano de 2000 todo mercado de tecnologia sofreu uma retração devido ao eco do estouro da bolha, o de consoles, softwares e acessórios de videogames cresceu 10%<sup>2</sup>. Atualmente, estima-se que o valor do mercado de jogos eletrônicos gira em torno de 9,4 bilhões de dólares, superando o faturamento que a indústria do cinema ganha em bilheteria<sup>3</sup>. Com

<sup>1</sup> VIDEOGAME é usado por 92% dos jovens nos EUA.

<http://idgnow.terra.com.br/idgnow/games/2003/03/0009>. Acesso em: 24 mar. 2003.

<sup>2</sup> VENDAS de videogames saltaram 10% em 2002.

<http://idgnow.terra.com.br/idgnow/games/2003/01/0023>. Acesso em: 28 jan. 2003.

<sup>3</sup> KENSKI, Rafael; AGUERRE, Gabriela. Armas de diversão em massa. *Superinteressante*, São Paulo, ed. 189, ano 17, n. 6, p. 56-60, jun. 2003.

todo esses números, costuma-se comparar os videogames ao cigarro que, mesmo em momentos difíceis da economia, sempre mantêm suas vendas inalteradas<sup>4</sup>.

Como toda binariedade tem sua polaridade negativa acentuada, ultimamente o videogame costuma aparecer no papel de vilão da história. Dois exemplos rápidos de casos crime onde os videogames foram acusados de co-autores foi o do massacre na escola de Colubine e a invasão de um cinema em São Paulo por um homem armado. Em ambas situações o videogame teria sido a influência para a execução desses atos. Passados os anos desses casos, nenhuma prova médica comprovou esse fato. A explicação para o acontecido seriam os desvios psicológicos já existentes nos criminosos.

Mas o que queremos demonstrar com tudo isso é o valor cultural do jogo. Seja ele negativo ou positivo, o que merece destaque é sua importância na moldagem da cultura como ela é hoje. Desde os combates sangrentos dos gladiadores, até os lutadores atuais que se digladiam fins de semana a fio em combates virtuais via internet a tecnologia mudou muito, mas o que permaneceu inalterado em todo o curso da história foi a influência desses jogos nas pessoas, nas relações sociais e na cultura.

## **O JOGO COMO ELEMENTO DA CULTURA**

Apesar de muito estudado pela psicologia devido aos seus efeitos sobre as pessoas, principalmente crianças, o jogo como objeto genitor de cultura ainda é pouco analisado. Entretanto, as descobertas de autores como Johan Huizinga e Roger Caillois já comprovaram o papel primordial do jogo na formação cultural de uma sociedade. O semiótico tcheco Ivan Bystrina o coloca junto ao sonho como item fundamental dos universais da cultura. “Entre os seres humanos o jogo não se limita apenas à infância; ao contrário, o ser humano aprecia o jogo e as brincadeiras até o fim de sua vida, até a morte. Os jogos têm finalidade de nos ajudar na adaptação à realidade, além de facilitar sobremaneira o aprendizado, o comportamento cognitivo”<sup>5</sup>, afirma Bystrina.

---

<sup>4</sup> MERCADO de games passa longe da crise econômica.  
<http://idgnow.terra.com.br/idgnow/games/2002/08/0021>. Acesso em: 29 ago. 2002.

<sup>5</sup> Ivan BYSTRINA, *Tópicos de semiótica e cultura*, p.15.

Huizinga também descreve a importância do jogo no nascimento das culturas primitivas e a sua necessidade para a formação da cultura no estado em que a conhecemos hoje. “O ritual teve origem no jogo sagrado, a poesia nasceu do jogo e dele se nutriu, a música e a dança eram puro jogo. O saber e a filosofia encontram expressão em palavras e formas derivadas das competições religiosas. As regras da guerra e as convenções da vida aristocráticas eram baseadas em modelos lúdicos. Daí se conclui necessariamente que em suas fases primitivas a cultura é um jogo”<sup>6</sup>.

Complementando a fala de Huizinga, não só as culturas primitivas, mas também a nossa cultura contemporânea é um jogo. Poderíamos citar inúmeros exemplos da presença do jogo nos nossos tempos, mas vamos nos ater ao videogame para evitar dispersões. Além do mais, todas as informações dadas no começo deste ensaio já elevam o jogo eletrônico a um patamar de grande representante da influência do jogo em nossas vidas atualmente.

São influências em todos os ramos de uma sociedade. Influência econômica, como nos exemplos citados no início do ensaio; influências sociais, como a criação de clãs, grupos com comportamentos e interesses comuns, e tribos culturais; trabalhistas, como novos empregos e empresas surgidas em decorrência do jogo; acadêmicas, com a criação de cursos voltados ao desenvolvimento de games; e até a morte, como bem observou Ivan Bystrina.

Tudo isso se dá devido ao fascínio e atração provocada pelo jogo no homem. Huizinga já afirmava que o jogo é um recorte do tempo, onde a pessoa assume uma vida paralela à real e, como é sabido que a cultura humana só se dá com a existência da segunda realidade, é natural uma certa tendência do homem ao jogo, por este ser um grande agente responsável por essa manifestação. Bystrina também compartilha dessa afirmação ressaltando que “o jogo promove uma transição voluntária para a segunda realidade”.

Em jogos simples como *Banco Imobiliário*, por exemplo, a pessoa pode ganhar muito dinheiro em pouco tempo, pois nesse recorte da realidade as regras são diferentes das regras do mundo real. Nos jogos eletrônicos esse efeito pode ser expandido dezenas de vezes, já que a informática permite a simulação de qualquer tipo de atividade real no computador, com regras diferentes das reais, de acordo com a vontade de seus

---

<sup>6</sup> Johan HUIZINGA, *Homo ludens*, p.193.

desenvolvedores. Apesar de, ultimamente, os produtores de games estarem se esforçando para criar jogos cada vez mais próximos à realidade. De qualquer forma, os que têm mais sucesso entre o público são aqueles que fogem da realidade ou oferecem uma realidade alternativa.

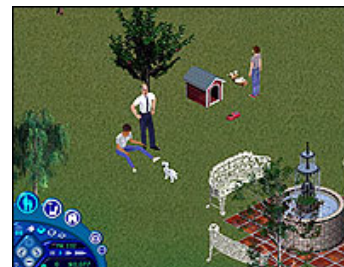
Um exemplo clássico de game que oferece uma segunda realidade ao jogador é o *Carmageddon*. Trata-se de um jogo de corrida, onde os objetivos são bater em seus oponentes, incendiar pessoas, atropelar pedestres e animais e se chocar contra edificações ou objetos espalhados pelas ruas. Quanto mais esses atos são praticados, mais pontos são ganhos. Além disso, se tudo isso for feito com estilo, como atropelar alguém em marcha-ré, uma bonificação extra é concedida.



Esse é um caso extremo de segunda realidade que tende ao lado negativo do jogo, inclusive, a comercialização deste jogo foi proibida em dezenas de países, como o Brasil. A alegação do Ministério da Justiça para a proibição em nosso país foi um tanto objetiva demais: “indução à violência”. Com esse argumento é clara a falta (ou total ausência) de preocupações mais abrangentes em nível de efeitos culturais de um jogo como esse, em contrapartida ao jargão raso “indução à violência”.

No entanto, existem outros games que tendem mais para o lado positivo. O principal representante dessa ala é o jogo *The Sims*. Um dos maiores fenômenos da indústria de games atual, desenvolvido durante sete anos e ultrapassando a marca de 1 milhão de cópias vendidas, nesse jogo o usuário pode simular situações do dia-a-dia sem precisar ser atado às regras existentes no mundo real, motivo este talvez a principal explicação para um sucesso tão grande entre os adeptos de games.

Primeiramente, o jogador precisa escolher uma casa onde irá morar. Após isso, precisará escolher um emprego para poder pagar as despesas da casa. Ao decorrer do jogo, o avatar se deparará com diversas situações da vida de uma pessoa. Como adotar bichos de estimação, passear pelo centro da cidade, levar os filhos à escola, sair em férias, encontrar uma namorada, promover festas em casa para aumentar a sociabilidade, estimular a leitura para melhorar de profissão, entre outras tarefas. O grande atrativo do jogo é que tudo isso pode ser feito sem nenhuma consequência. As regras aqui são diferentes. Você pode galantear a vizinha e a amiga do escritório e isso não terá problemas, é possível realizar uma festa em plena terça-feira à tarde em sua casa. Cansou-se do bichinho de estimação? Basta apagá-lo. Até o tempo em *The Sims* é diferente, o dia e a noite passam em questão de minutos de acordo com o gosto do jogador, já que ele é o senhor do tempo nesta realidade.



As coisas começaram a ficar complexas quando essa ausência de regras passou a se misturar com a realidade objetiva. No início de 2003, a empresa criadora de *The Sims* lançou *The Sims Online*. A segunda realidade e as regras do jogo que antes estavam limitadas ao computador do usuário agora são abertas para o mundo por meio da



internet. Em *The Sims Online*, os personagens virtuais do jogo original agora são pessoas de verdade. Ao iniciar o jogo, o usuário cria uma figura virtual que irá representá-lo, podendo, inclusive, inserir sua foto. Feito isso, ele inicia o jogo e lá encontrará várias pessoas que, como ele, desenvolveram seus sims (como são chamados os personagens do jogo) a imagem e semelhança do seu criador.

O intrigante, e talvez o maior motivo de sucesso e atração do game, é a sua mistura de jogo e realidade. Afinal, são pessoas reais, convivendo sob regras lúdicas. E as regras são totalmente livres, elas dependerão apenas do jogador. Os usuários tanto podem usar esse canal para namorar uma pessoa, como manda a nossa sociedade monogâmica, como pode namorar quatro ou mais pessoas, tudo dependerá dos envolvidos partilharem essa mesma regra de conduta. A explosão e os motivos da fama do *The Sims Online* culminaram em outro fenômeno social que também tem origem nos jogos eletrônicos, são os jogos on-line e as LAN Houses.

## **O FENÔMENO LAN E O JOGO ON-LINE**

LAN Houses são casas que disponibilizam vários computadores ligados em rede, onde o usuário pode jogar contra a pessoa que está ao seu lado. O primeiro espanto do grau de aceitação desse tipo de estabelecimento no Brasil é o porquê disso. Afinal, as pessoas podem muito bem jogar a mesma coisa



também contra rivais humanos no conforto de suas casas. Mas esta última frase já traz uma resposta implícita. As LAN House chegaram para instituir um pouco mais de humanidade aos jogos.

Antes delas, os jogadores ficavam horas sozinhos em casa, perante um monitor de raios catódicos jogando contra outros inimigos também controlados por outros solitários via internet. A LAN House é prova de que a necessidade de convivência entre os homens fala mais alto. Esses recintos se tornaram uma verdadeira acrópole contemporânea, onde o jogo é apenas um pretexto para a formação de grupos, relacionamentos, gangues, e os já citados clãs, tornando claro, ainda hoje, a importância do jogo como impulso social, efeito esse abordado na fala de Huizinga: “Não foi difícil

mostrar a presença extremamente ativa de um certo fator lúdico em todos os processos culturais, como criador de muitas das formas fundamentais da vida social. O espírito de competição lúdica, enquanto impulso social, é mais antigo que a cultura, e a própria vida está toda penetrada por ele, como um verdadeiro fermento”<sup>7</sup>.

Como um celeiro tão grande de profusão de cultura, as histórias são muitas. O menino Uri Leftel, de 16 anos, é um daqueles que procuram as LAN Houses não apenas pelo jogo, como ele mesmo diz: “O mais legal é a interação e a proximidade com a realidade. Poder matar um bonequinho controlado pela pessoa do lado é muito legal”. Daniel Elias, também de 16 anos, compartilha da fala de Leftel: “O que diverte é o jogo e o papo que rola depois”. Apesar do clima de guerra habitando as telas dos jogadores, o clima amistoso no ambiente é grande. “(...) volta e meia alguém que está largadão na cadeira se esborracha no chão. Logo todos caem na gargalhada. ‘Sempre tem o que zoa todo mundo, mas não gosta de ser zoad’, diz Leonardo Teixeira, 15”<sup>8</sup>.

Há também casos, onde o jogo em rede pode trazer prejuízos monetários, como é o caso do gerente financeiro Renato Alves, que “gasta cerca de R\$ 250 mensais em uma LAN House próxima ao escritório onde trabalha, na região central de São Paulo. Pelo menos três vezes por semana, Alves dá ‘uma passadinha’ para jogar *Counter-Strike* com os amigos que fez na LAN house. Só que essa passadinha ‘dura mais ou menos umas três horinhas e consome boa parte do meu salário’”<sup>9</sup>. Existem também situações extremas, como a do tailandês Lie Wen-cheng, que morreu após jogar durante 32 horas ininterruptamente. O laudo médico apontou como causa da morte, além do cansaço natural do corpo, o grau de estresse físico que o nível de envolvimento entre um ser humano e um jogo pode causar, levando até à morte.

Apesar de alguns casos negativos, o lado cultural e social dos jogos em rede com certeza são compensadores, fato esse respaldado por estudos médicos, como o realizado pela Universidade de Loyola, de Chicago. “Segundo os pesquisadores, as estratégias e táticas usadas pelos jogadores e times de *Counter-Strike*, reafirmariam a importância do lado social de confiança e cooperação entre os jogadores. (...) Um outro fator positivo

---

<sup>7</sup> Idem.

<sup>8</sup> FREDERICO, Carol. As casas onde os clãs se reúnem para grandes desafios. <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/folhatee/fm1606200311.htm>. Acesso em: 16 jun. 2003.

<sup>9</sup> ÂNGELO, Fernanda. Fã de games conta história. <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/informat/fr1405200306.htm>. Acesso em 14 mai. 2003.



apontado pela pesquisa, foi a possibilidade dos jogadores fazerem dentro do jogo o que teria conseqüências terríveis se fossem intenções extravasadas no cotidiano”<sup>10</sup>.



Com todas as atenções voltadas para esse fenômeno, as LAN Houses estão predestinadas a sofrer do mesmo mal, segundo Huizinga, dos jogos de bola: se tornarem um esporte.

## ESPORTIFICANDO O JOGO

Havendo um número cada vez maior de praticantes e lugares para se praticar o jogo eletrônico, foi apenas uma questão de tempo para que ele deixasse de possuir o seu caráter puramente lúdico para adquirir a condição de esporte. Periodicamente, várias empresas do setor da informática passaram a patrocinar LAN Parties<sup>11</sup>, dezenas de campeonatos começaram a pipocar pelo Brasil e começaram a existir os jogadores profissionais.

Os exemplos disso são muitos, um deles é o de Johnathan “Fatality” Wendel, um jovem americano que recebe anualmente US\$ 150 mil dólares para jogar profissionalmente<sup>12</sup>. Fatality esteve no Rio de Janeiro em novembro de 2001 para participar de um evento igualmente profissional, o campeonato Tilt Total CPL Latin America. O evento arrastou mais de mil pessoas durante três dias para um hotel carioca e contou com o patrocínio de empresas de porte, como a Microsoft e a Intel.

É o mesmo processo que culminou no futebol atual. O que antes era uma brincadeira espontânea que consistia em chutar um objeto esférico e a dicotomia entre

<sup>10</sup> WELLS, Tatiana. Trucidar inimigos em games faz bem à saúde, dizem cientistas. <http://www.terra.com.br/informatica/2003/02/13/010.htm>. Acesso em 13 fev. 2003.

<sup>11</sup> LAN Party é um ambiente onde é montada uma estrutura de LAN House, porém os participantes chegam a passar fins de semanas inteiros se digladiando em rede, regados a Coca-Cola e muito fast-food pedidos por telefone.

<sup>12</sup> NÓBREGA, Marcelo. Um garoto de 150 mil dólares. *Jornal do Brasil*, Rio de Janeiro, 8.11.2001. Caderno Internet, p. 2, c.3.

ataque e defesa dos adversários se tornou um megaempreendimento, onde os valores estão sempre acima das marcas de milhões de dólares, e onde os interesses financeiros costumam falar mais alto do que o fator lúdico. Um grande exemplo disso é o caso da CPI CBF-Nike, onde a fabricante de tênis norte-americana é acusada de manter contratos paralelos com a Confederação Brasileira de Futebol para que a última organizasse e influenciasse resultados de acordo com os interesses econômicos da primeira.

A perda do lúdico em favor de outros fatores é justamente uma das críticas feitas por Huizinga em seu livro *Homo Ludens*: “Esta sistematização e regulamentação cada vez maior do esporte implica a perda de uma parte das características lúdicas mais puras. Isto se manifesta nitidamente na distinção entre amadores e profissionais (...), que implica uma separação entre aqueles para quem o jogo já não é jogo e os outros, os quais por sua vez são considerados superiores apesar de sua competência inferior. (...) Uns e outros vão levando o esporte cada vez mais para longe da esfera lúdica propriamente dita, a ponto de transformá-lo numa coisa *sui generis*, que nem é jogo nem é seriedade.(...) (A) ligação com o ritual foi completamente eliminada, o esporte se tornou profano, ‘dessacralizado’ sob todos os aspectos e deixou de possuir qualquer ligação orgânica com a estrutura da sociedade, sobretudo quando é de iniciativa governamental”<sup>13</sup>.

Esta é apenas uma das críticas que Huizinga faz ao conceito de jogo como ele é conhecido popularmente. Ele também desconsidera como jogo aqueles nos quais o acaso ou a sorte não têm papel predominante. Levando esse conceito às últimas conseqüências, nem mesmo o título desse ensaio teria validade, afinal, nenhum jogo eletrônico poderia ser considerado jogo na essência da palavra. Afinal, não existe o acaso ou a sorte na grande maioria dos videogames. Todas as situações ocorridas ou originadas a partir de um jogo eletrônico são, de alguma forma, pré-concebidas em sua programação. No jogo eletrônico contemporâneo os requisitos geralmente mais exigidos são a técnica e o treino.

Apesar da importância da obra de Huizinga, alguns pontos nela foram contestados por Roger Caillois na obra *Os Jogos e os Homens* que, além de uma crítica simples e pura, tornou-se um complemento fundamental ao livro *Homo Ludens*. O principal mérito de Caillois foi categorizar os diferentes jogos existentes, e não

---

<sup>13</sup> Johan HUIZINGA, *Homo ludens*, p. 219-220.

desmerecê-los baseado em seus graus de sorte e acaso. E como não poderia fugir à regra, as quatro classificações de Caillois permanecem vivas e encontram representantes na era dos videogames. *Counter-Strike* é um típico jogo de *agon*, afinal existem duas equipes adversárias e obrigatoriamente uma deverá ser a vencedora; *The Sims Online* poderia ser considerado um game de *alea*, já que o jogo é regido pelas ações casuais de seus participantes; games do gênero *massively multiplayer*<sup>14</sup> geralmente se enquadram como *ilynx*, afinal, envolvendo horas e mais horas de ação intensa e contínua; já jogos onde o usuário precisa “vestir uma máscara” poderiam estar dentro dos jogos de *mimicry*.

Independente de classificações ou opiniões, o fato é que os jogos, mesmo passados milhares de anos desde suas primeiras manifestações, continuam sendo um fator imprescindível para a geração de relações sociais e, conseqüentemente, de cultura. Um pensamento conclusivo desse fato é o de Espen Aarseth, professor adjunto de Informática Humanística da Universidade de Bergen, na Noruega. Aarseth, ao ser perguntado sobre qual a dimensão mais interessante nos jogos eletrônicos, responde “O próprio ato de jogar. Muitos mamíferos jogam, e não só os humanos. Eu mesmo posso jogar com meu cachorro, interagindo com outra espécie. Os jogos são um aspecto fundamental da vida. Os de computador são simplesmente seu desenvolvimento mais recente”<sup>15</sup>.

---

<sup>14</sup> *Massively Multiplayer Game* é um estilo de jogo eletrônico totalmente on-line que costuma arrebatrar milhares de jogadores simultâneos em partidas que podem durar meses. Os títulos mais significativos desse gênero são *EverQuest* ([www.everquestlive.com](http://www.everquestlive.com)) e *Ultima Online* ([www.uo.com](http://www.uo.com)).

<sup>15</sup> NÓBREGA, Marcelo. A Hollywood do século 21. *Jornal do Brasil*, Rio de Janeiro, 8.11.2001. Caderno Internet, p. 2, c.2.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAITELLO JUNIOR. *O animal que parou os relógios: ensaios sobre comunicação, cultura e mídia*. 2. ed. São Paulo: Annablume, 1999.

BYSTRINA, Ivan. *Tópicos de semiótica e cultura*. São Paulo: CISC, 1995. (Pré-Print)

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1990.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.