

FUNDAÇÃO ESCOLA DE SOCIOLOGIA E POLÍTICA DE SÃO PAULO

CULTURA, JOGO E TECNOLOGIA, PERSPECTIVAS DO SABER LÚDICO

O papel dos jogos eletrônicos e algumas dimensões psicossociais da cibercultura

Guilherme Barros Nascimento (FESPSP)¹

Orientadora: Profa. Dra. Rosemary Segurado

“A maior riqueza do homem é sua incompletude. Nesse ponto sou abastado. Palavras que me aceitam como sou — eu não aceito. Não aguento ser apenas um sujeito que abre portas, que puxa válvulas, que olha o relógio, que compra pão às 6 da tarde, que vai lá fora, que aponta lápis, que vê a uva etc. etc. Perdoai. Mas eu preciso ser outros. Eu penso renovar o homem usando borboletas.” (Manoel de Barros)

¹ Guilherme Barros Nascimento: Graduando em Sociologia e Política pela Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo (2017-2020), e bolsista do PIBIC/CNPq (2019-2020). Contato: guilherme_bn7@yahoo.com.br

Catálogo-na-Publicação (CIP)

RESUMO:

O presente estudo tem como propósito discorrer sobre o papel do jogo na sociedade contemporânea, levando em consideração sua assimilação e transformação mediante a incorporação de aparatos tecnológicos digitais desenvolvidos a partir do século XXI. Para tal, foi imprescindível compreender ainda que de forma breve, o desenrolar histórico e social do sujeito diante de elementos que compõem a formação de hábitos e costumes, como bem colocado a própria cultura. Diante disso, o reconhecimento tanto do jogo quanto do aperfeiçoamento da técnica e das tecnologias incorporadas ao longo do tempo é inevitável para assegurar a viabilidade dessas incorporações. Ainda mais, ao levar em conta os efeitos psicossociais dos jogos eletrônicos é possível traçar a posição que a mesma ocupa frente à temática do universo em rede, assim como também em perspectiva com a dimensão da cibercultura.

Palavras chave: Cultura, Jogo e Tecnologia.

ABSTRACT:

The present study aims to discuss the role of gambling in contemporary society, taking into account its assimilation and transformation through the incorporation of digital technological devices developed from the 21st century. To this end, it was essential to understand even briefly, the subject's historical and social development in the face of elements that make up the formation of habits and customs, as well as the culture itself. Therefore, the recognition of both the game and the improvement of the technique and technologies incorporated over time is inevitable to ensure the viability of these incorporations. Even more, when taking into account the psychosocial effects of electronic games, it is possible to trace the position it occupies in relation to the theme of the networked universe, as well as in perspective with the dimension of cyberculture.

Key Words: Culture, Game and Technology.

Sumário

1. Introdução.....	04
2. O jogo como elemento da cultura.....	07
3. Tecnologia e desenvolvimento.....	11
4. O Virtual ea cibercultura.....	13
5. Dos jogos eletrônicos.....	16
6. Perspectivas do consumo.....	20
7. Considerações finais.....	23
Referencial bibliográfico.....	25

1. Introdução

Não se sabe ao certo quando os humanos de fato passaram a jogar, principalmente como começaram e de que forma, tanto individualmente quanto coletivamente, a Grécia antiga, berço da civilização ocidental, pode servir como um ponto de partida nesse sentido, isso porque o período arcaico (800 a.C até 500 a.C) compreende o surgimento de uma série de modelos que posteriormente foram assimilados pela nossa sociedade, como por exemplo a democracia, a filosofia, as artes, os próprios jogos olímpicos, entre outros. Apesar dos registros encontrados indicarem que as olimpíadas tiveram início em aproximadamente 776 a.C foi somente com o pensador grego Heródoto (485 a.C até 425 a.C) que o primeiro registro histórico dos jogos foi contado². Ainda que não seja possível determinar a veracidade dos acontecimentos o jogo de tabuleiro e de raciocínio lógico presente nas narrativas do autor são muito parecidas com a categoria de jogos mancala, difundidas em alguns países do norte da África como o Egito e a Líbia assim como também em algumas regiões do oriente médio como Arábia Saudita e Irã.

Um outro ponto a ser analisado aqui influi diretamente nas histórias mencionadas por Heródoto sobre o povo Lídio, à medida esses grupos passaram a se organizar para jogar mancala intercalando os dias para superar as adversidades e o contexto de violência presente sugere que, essas pessoas puderam controlar na medida do possível, a sensação de impotência diante dos acontecimentos, ainda mais, considera-se que os estímulos sociais envolvidos dentro e fora do jogo permitiram não só a experimentação de novos sentidos e propósitos como também aspirou para um objetivo em comum acordo.

Em outra perspectiva, podemos discorrer sobre o modo pelo qual os Sofistas (IV a.C até V a.C) encaravam a realidade, para além do método de interpretação do mundo e das coisas é cabível afirmar que os diálogos filosóficos empreendidos naquela época tangenciam o plano do jogo e a figura do jogador, isso porque a transmissão do conhecimento e da arte aconteciam sobretudo através da exibição e da vontade de superar seus semelhantes. Ainda mais, o próprio nome sofismo se

² Livro: Histórias de Heródoto, tem como pano de fundo as Guerras Médicas travadas entre as poleis da Grécia e o Império Aquemênida.

assemelha muito a ideia de aposta ou desafio, não à toa que a maioria dos sofistas ao levantar uma reflexão sobre a natureza ou a vida ensinavam sob a ótica do problema formulando-os muitas vezes a rigor de enigmas e charadas.

A luz de outros grupos sociais ou organizações comunitárias podemos discorrer sobre o papel do jogo diante da materialização do sagrado no que concebe os ritos e as festividades celebradas através de povos nativos. Algumas características encontradas como sacrifício, representação e competição fundam antes de mais nada formas de realização do sagrado. Vale ressaltar que o intuito não é fazer um reducionismo ou sobrepor a natureza entre jogo e ritual, e sim o de mencionar a atmosfera lúdica presente em ambos os casos. A representação por exemplo toma perspectivas para além da realização de uma falsa realidade, as características holísticas que essas sociedades possuem poderia pressupor a representação como a realização do próprio ato em si, fazendo dos ritos um jogo sagrado dotado de valores e significados.

De outro modo, o Kula³, uma prática ritualística encontrada entre os povos indígenas das ilhas Trobriand e Melanésia serve nesse sentido como um ponto de partida para analisar a fala acima, o cerimonial concebido sobretudo por um sistema de trocas entre colares de conchas vermelhas e braceletes de conchas brancas, onde devem ser repassados de um grupo a outro em períodos estipulados através de expedições realizadas em sentidos opostos por canoas construídas por eles mesmos, é acompanhado por uma série de elementos místicos e imateriais que confere aos portadores de cada objeto valores e obrigações como, prestígio, confiança e reciprocidade podendo alterar a forma e o modo como esses indivíduos serão vistos e recebidos tanto pelo seu grupo quanto pelo grupo do outro.

A sociedade contemporânea atual, se mostra muito distinta das outras mencionadas aqui, as assimilações culturais, políticas e econômicas viabilizadas sobretudo pela expansão do próprio capitalismo através das grandes navegações, das revoluções agrícolas e industriais, das grandes guerras mundiais entre outras fizeram do mundo um sistema globalizado, isso implica dizer necessariamente que todas as atividades humanas passaram a ser impactadas e abarcadas por esse novo

³ Kula foi abordado pelo antropólogo funcionalista Bronislaw Malinowski na obra: Argonautas do pacífico ocidental, onde compreende-se o período de 1914 a 1918.

modo de ser e estar. Apesar disso, os humanos não pararam de jogar e o jogo enquanto parte da composição da vida social não se absteve como categoria fundamental de interpretação e ressignificação do mundo. Além do mais, como veremos, os jogos apesar de seus contextos alegóricos e instrumentais nunca perderam sua ligação com o cotidiano, principalmente após serem difundidas através de ferramentas tecnológicas como por exemplo consoles de videogames e computadores.

Os primeiros jogos eletrônicos começaram a surgir entre as décadas de 1960 e 1970, a partir disso não só inúmeros títulos de jogos apareceram no mercado como também milhares de pessoas passaram a jogar, uma estimativa realizada por usuários da internet⁴ contabilizou até meados de 2014 cerca de pelo menos 43 mil jogos existentes lançados e distribuídos ao redor do globo, enquanto que por outro ângulo até meados de 2020 foram mensurados cerca de pelo menos 3,1 bilhões de jogadores espalhados ao redor do mundo⁵. Para além dos números, podemos citar a formação de múltiplos eventos e lugares destinados a essas atividades, como por exemplo a Brasil Game Show (BGS) e a Max arena ou Max 5 (Five), centro de treinamento e entretenimento localizado no bairro da Mooca em São Paulo, a participação e criação de clubes, instituições e empresas também auxiliam na organização e manutenção desse universo como por exemplo a Made in Brazil (MIBR) e a Confederação Brasileira de e-Sports (CBeS).

No Brasil a chegada dos primeiros arcades aconteceu através da empresa japonesa Taito Corporation que teve seu início de operação no país ainda nas décadas de 70 e 80, assim como os fliperamas os primeiros consoles de videogame também começaram a surgir na década de 80. A criação de uma cultura marcada sobretudo pela cópia e pela adaptação de conteúdos originais importados como por exemplo o console Phantom fabricado pela empresa Gradiente em substituição ao console da marca Nintendo, ou o Jogo da Mônica que caracterizava as mesmas ambientações e fases que o jogo Wonder Boy in Monster Land de (1987)⁶ não

⁴ Disponível em: <<https://pastebin.com/EuxZMbWT>> Acessado em: 24/04/2019

⁵ Disponível em: <<https://www.dfcint.com/product/video-game-consumer-segmentation-2/>> Acessado em: 17/05/2020

⁶ Disponível em: <<https://www.redbull.com/br-pt/serie-paralelos-narra-pirataria-de-games-no-brasil>> Acessado em: 11/06/2020.

impediu a consolidação e integração dos jogos através da cultura, muito pelo contrário, elementos intrínsecos a categoria do Jogo, como por exemplo, competição, solidariedade e cooperação são cada vez mais facilmente encontrados através de conteúdos produzidos por jogadores amadores e profissionais divulgados e compartilhados por plataformas como por exemplo o Youtube da empresa Google e a Twitch da Amazon, ambas estadunidenses. A aquisição e divulgação de produtos também se transformou e intensificou através de plataformas como Steam da empresa Valve Corporation e Epic Games, ambas também estadunidenses.

2. O Jogo como elemento da cultura

É interessante perceber a incrível variedade de jogos existentes no planeta, alguns são tão parecidos que é quase impossível de distinguir, outros são tão diferentes, que nos fazem questionar se o exercício da atividade é realmente um jogo. Os elementos utilizados também são dos mais diversos, a bola, o arco, o pino, o boneco, a rede, o tabuleiro, o bastão. Se direcionarmos nosso olhar para os materiais utilizados a situação se torna ainda mais complexa, se o pino for de madeira ou de metal, se a bola for de couro ou de poliuretano podemos discorrer sobre jogos completamente diferentes, como por exemplo o basquete, o vôlei e o futebol. Dessa forma, o questionamento que vos proponho a indagar não está nas diferenças ou nas particularidades de cada atividade e sim nos papéis que a categoria jogo tem desempenhado e acompanhado a humanidade ao longo de gerações. Contudo, este será o nosso guia durante todo diálogo percorrido e para tal, talvez seja necessário antes compreender um pouco mais sobre os jogos e a presença dessa categoria na categoria de cultura.

O historiador e professor holandês Johan Huizinga (1938), fez uma análise sobre essa categoria ao dimensionar sua presença nas mais variadas sociedades, desde as chamadas primitivas, complexas, medievais até as contemporâneas. É intrigante como demonstra o autor que a categoria jogo também está presente nas artes, nas danças, nas festividades, nos ritos e nas guerras pela presença de uma de suas características mais relevantes dentro do jogo, que é a natureza lúdica dessa categoria. Sendo assim:

Não queremos com isso dizer que o jogo se transforma em cultura, e sim que em suas fases mais primitivas a cultura possui um caráter lúdico, que ela se processa segundo as formas e o ambiente do jogo. (Huizinga, 1938, P. 80)

Para um melhor engajamento desse caráter lúdico presente na cultura como um todo, tomemos justamente aquilo que segundo o autor descaracteriza o jogo dentro de sua natureza categórica, ou seja, o jogo enquanto esporte. Huizinga (1938) parte do esporte praticado na sociedade moderna e oferece no mínimo dois argumentos de que este se poria a reflexo da decadência, o primeiro diz respeito à profissionalização de atletas e da transformação do jogo como negócio, o segundo diz respeito a excessiva regulamentação e o aperfeiçoamento incessante de manuais. Em outras palavras:

À medida que uma civilização vai-se tornando mais complexa, vai-se ampliando e revestindo-se de formas mais variadas, as técnicas de produção e a própria vida social vão-se organizando de maneira mais perfeita, o velho solo cultural vai sendo gradualmente coberto por uma nova camada de ideias, sistemas de pensamento e conhecimento, doutrinas, regras e regulamentos, normas morais e convenções que perderam já toda e qualquer relação direta com o jogo. (Huizinga, 1938, P. 116)

Dessa forma, vale ponderar que, a crítica a respeito do esporte encontrada na obra não trata da prática esportiva em si, mas sim no fim de seu caráter lúdico, o que em outras palavras significaria a perda da essência divertida e recreativa, uma consequência da seriedade elevada a graus extremos. Outro ponto mencionado como uma problemática adjacente à prática esportiva moderna quando em comparação com outras atividades mais antigas é a sua relação com o sagrado, para o autor o distanciamento do jogo para com os ritos e as grandes festividades coloca as práticas modernas ao fracasso e à decadência. Entretanto é passível de se compreender que a construção da nossa sociedade moderna se fez valer por outros valores e significados tal qual de maneira complexa e compartimentalizada, sendo assim, mesmo não sendo possível qualificar os jogos através de um formato do tipo puro as características sempre estariam ligadas ao fator cultural sendo impossível extingui-las completamente.

Dimensionar a categoria do jogo pelo seu elemento lúdico auxilia na busca por um caminho a ser percorrido. Contudo vale ressaltar que somente esta composição não é suficiente para uma compreensão mais assertiva da mesma, isso porque, o exercício onde essas atividades se realizam variam muito, como já mencionado, não só os materiais e o modo de usar esses ferramentais são diversos como também podem expressar diferentes maneiras de ser e estar a depender muito do contexto e do ambiente no qual estão inseridos. Apesar disso, não é impossível tentar defini-los e/ou enquadrá-los em classes, grupos ou conjuntos a fim de estabelecer uma relação direta entre outras possíveis características que poderiam ser encontradas para além do lúdico e a capacidade de organizar socialmente um grupo.

O sociólogo e crítico literário francês Roger Caillois (1958), procura ao longo de seus pensamentos organizar uma tipologia que pudesse dar conta de mensurar e qualificar essa infinidade de jogos existentes, durante esse processo o pensador consegue elencar pelo menos quatro princípios de classificação que definiriam melhor não só o caráter dos jogos mas também sua capacidade de estruturação social, sendo assim temos, o princípio Agôn no qual faz referência ao caráter competitivo dos jogos, Alea na qual faz referência ao caráter de sorte, Mimicry cujo seu sentido se dá sobre a representação ou simulação e Ilinx como a vertigem ou atordoamento. O que de acordo com ele:

Em certas circunstâncias, alguns jogos, inclusive aqueles cuja natureza imporia que fossem realizados com poucos jogadores, ultrapassam esse teto e se manifestam sob formas que, embora certamente continuem pertencendo ao campo do jogo, nem por isso deixam de exigir uma ampla organização, um aparelho complexo, uma equipe especializada e hierarquizada. (Caillois, 1958. P.24)

Para entender melhor o aspecto socializador do jogo, cabe salientar nas palavras do autor o caráter descorruptivo do jogo, ou seja, a capacidade que essas classificações primárias têm de apreender os vícios e os desvios presente nas sociedades quando tomados pelo exagero como por exemplo a obsessão, a paixão, a obrigação e a angústia. Caillois (1958) no discorrer sobre o assunto apresenta a forma como cada classificação primária apresentaria seu caráter desviante, no Agôn por exemplo a incapacidade de lidar com a perda ou com o conflito, na Alea, a seria a

atribuição da sorte a superstição ou a crença, na Mimicry, a tomada do personagem ou da simulação pelo real e na Ilinx pela perda da noção do risco e da consequência.

Tanto Huizinga (1938) quanto Caillois (1958) foram expoentes nos estudos sobre a categoria do jogo na sociedade, de forma direta é possível perceber não só uma historicidade ou incorporação do jogo como elemento social, como também de modo indireto é notório a tentativa de supor formas e ordenamentos gerais a todos os jogos, no desvendar do tema ambos os pensadores traçam um extenso trabalho sobre aquilo que poderia de fato definir o jogo quase que em sua totalidade, por diversas vezes foi possível encontrar citações ou pequenas passagens que falassem de suas regras por definição, entretanto não vamos elencá-los aqui, pois, um importante professor estadunidense da área e renomado designer de jogos eletrônicos, Jesse Schell autor da obra, A arte do game design: o livro original (2008), apresenta para nós pelo menos dez ordenamentos básicos e comuns a todos os jogos e por conceber a inclusão dos jogos digitais, um dos nossos principais objetos, poderíamos pressupor sua indispensabilidade diante das nossas reflexões. Entre esses ordenamentos estão, a voluntariedade do jogo, seus objetivos, conflitos, regras específicas, ganhar e perder, interatividade, desafio, o potencial de gerar valores e o jogo como um sistema fechado.

A maioria desses princípios básicos são facilmente encontrados nas obras de Huizinga (1938) e Caillois (1958), tanto de forma direta quanto indireta, a voluntariedade, o desafio e o jogo como um sistema fechado são predominantemente unanimidades entre esses e outros autores que vamos discorrer mais adiante, contudo vale ressaltar que seu fechamento em si não resulta na exclusão da realidade, mas no distanciamento plausível da vida comum para que ele seja experienciado, haja visto que seria uma contradição eximir-se das condições e dos contextos sociais ao ponderar o papel do jogo na cultura. Por isso:

Não é absurda a tentativa de diagnosticar uma civilização a partir dos jogos que ali prosperam particularmente. Com efeito, se os jogos são fatores e imagens de cultura, conclui-se que, em certa medida, uma civilização, uma época pode ser caracterizada pelos seus jogos. (Caillois, 1958, P. 63)

Na perspectiva de explicitar melhor a relação entre jogo e cultura ou entre jogador e comunidade é possível perceber a existência de uma rede complexa de relações que se auto alimentam, a menção do autor acima traduz em palavras essas dinâmicas, cada povo, nação ou organização social joga para se divertir, mas não só isso, os hábitos e os costumes quando refletidos através de jogos diagnosticam posições e aspirações sociais concretas, a divisão de papéis serve como um exemplo. A dualidade entre diversão e seriedade, o equilíbrio entre competição e sorte ou simulação e atordoamento ao que tudo indica são as bases para manifestação de um jogo ou atividade em comum acordo. Os materiais e as ferramentas utilizadas como veremos a seguir seguem uma linha de aperfeiçoamento e incorporação de novas técnicas à cultura, indispensável para a transformação de hábitos e costumes, ou seja, a esses modos de ser e estar no qual mencionamos.

3. Tecnologia e desenvolvimento

Tomemos antes de tudo o conhecimento etimológico da palavra tecnologia, de acordo com o dicionário de português do Google proporcionado pela Oxford Languages, a palavra tecnologia vem do grego *tekhnología*, as 'id.', a partir do radical Grego *tekhnō* (de *tékhnē* 'arte, artesanato, indústria, ciência') e do radical grego *logía* (de *lógos*, ou 'linguagem, proposição'). Por sua vez, a definição compreende pelo menos três tópicos, 1. Teoria geral e/ou estudo sistemático sobre técnicas, processos, métodos, meios e instrumentos de um ou mais ofícios ou domínios da atividade humana (p.ex., indústria, ciência etc.). 2. Técnica ou conjunto de técnicas de um domínio particular. "a t. nutricional" e 3. Qualquer técnica moderna e complexa. A partir do exposto, tomemos como ponto de partida o primeiro tópico por melhor abranger o conceito de tecnologia, desse modo é válido afirmar que todo e qualquer instrumento ou ferramenta criado e/ou utilizados pelos seres humanos até o presente momento passou pelo crivo da tecnologia através do emprego da técnica, de talheres e copos, de chaves de fenda a martelos, de carros a motocicletas, de bolas de futebol a estádios, de telefones e celulares, de rádios a televisão entre outros.

O sociólogo e pesquisador espanhol Manuel Castells (1996), faz uma extensa análise da incorporação dos novos aparatos da tecnologia da informação, sobretudo

acerca da internet. Castells (1996) procura evidenciar a transformação e os efeitos gerados na sociedade moderna passando por um apanhado histórico do desenvolvimento da tecnologia nos mais diversos países, como por exemplo, China, Japão, Rússia, França, Estados Unidos entre outros. Segundo o autor o estado atual de difusão das tecnologias em rede e da computação não teriam alcançado tal patamar sem que as inúmeras sociedades não tivessem passado antes por outros modelos de aperfeiçoamento da técnica como por exemplo a revolução industrial, que teve seu início no século XVIII e a expansão dos conhecimentos sobre elétrica e eletrônica ocorridas em meados do século XX. Do mesmo modo, quando reconhece que essa capacidade de transformação só foi possível por conta da relação entre sociedade e Estado, justamente porque esta define o caráter lógico pelo qual perpassa a cultura e a identidade dos atores sociais, nesse sentido:

Portanto, atuando no processo central de todos os processos - ou seja, a energia necessária para produzir, distribuir e comunicar - as duas Revoluções Industriais difundiram-se por todo o sistema econômico e permearam todo tecido social. Fontes móveis de energia barata e acessível expandiram e aumentaram a força do corpo humano, criando a base material para a continuação histórica de um movimento semelhante rumo à expansão da mente humana. (Castells, 1996, P. 75)

Com o intuito de melhor compreender as palavras do sociólogo e o engajamento dessas novas tecnologias na vida social contemporânea é preciso refletir sobre o que o autor vai chamar posteriormente de sociedade informacional, ou seja, uma sociedade em que se descentralizou e que agora passa a se organizar por uma estrutura fundante de comunicação e informação capaz de gerar mecanismos que tornam possível o consumo em massa. Por tanto vale ressaltar a importância dessa análise frente ao objeto de estudo, uma vez que este está intrinsecamente ligado a esses modos de produção e de reprodução do capitalismo e da cultura moderna. Castells (1996) em sua obra, ao elucidar o caráter efêmero da cultura em rede e sua capacidade de transformar-se e adaptar-se principalmente pela disputa global que incide sobre o domínio das tecnologias poderia supor uma importante ferramenta de análise frente a publicação e o desenvolvimento de jogos eletrônicos.

Sendo assim, podemos considerar que o advento da internet é sem dúvida um marco e ao mesmo tempo uma ruptura na história da civilização, sua capacidade de

compartilhar, distribuir e engendrar conhecimento e informação, mudou radicalmente o modo como percebemos e experimentamos a vida em sociedade. Manuel Castells (1996) em certa medida vai na direção contrária no que tange ao pensamento da teoria crítica social ou pelo menos se mostra em certa medida cético ao considerar o teor alienante e maniqueísta das mídias de massa, como proposto pela Escola de Frankfurt⁷. Isso porque, de modo objetivo, nega o espectador, o receptor ou o consumidor como sujeito passivo incapaz de escolher ou manifestar raciocínio perante os estímulos que a rede ou a televisão possa proporcionar, justamente porque essas tecnologias de comunicação do audiovisual representam a nossa cultura, ainda mais quando diante do espectador a diversidade cultural e a pluralidade de contextos sociais tende a segmentar e ressignificar através da interpretação as mensagens difundidas não só na televisão como também nas redes. Nas palavras do autor:

É como se o mundo dos sonhos visuais (informação/entretenimento oferecidos pela televisão devolvesse ao nosso consciente o poder de selecionar, recombina e interpretar as imagens e os sons gerados mediante nossas práticas coletivas ou preferências individuais. É um sistema de feedbacks entre espelhos deformadores: a mídia é a expressão de nossa cultura, e nossa cultura funciona principalmente por intermédio dos materiais propiciados pela mídia. (Castells, 1996, P.421)

Dessa forma, vale destacar a relevância em discernir sobre esses processos de aperfeiçoamento e aplicação das técnicas no âmbito social, principalmente porque dessa relação dual entre Jogo e Cultura, a tecnologia sempre esteve presente, portanto analisar somente uma ou outra categoria torna no mínimo nossa compreensão deficiente incorrendo no erro de descolar nosso objeto de seu contexto.

4. O Virtual e a cibercultura

Um outro limiar desses desdobramentos tecnológicos é a transformação da própria cultura enquanto meio de organização social. É interessante observar o modo como passamos a incorporar as tecnologias digitais no nosso cotidiano, isso porque cada vez mais o conceito de sociedade em rede se faz presente através das inúmeras

⁷ Manuel Castells cita os sociólogos alemães Max Horkheimer (1895-1973) e Herbert Marcuse (1898-1979).

formas que passamos a integrar a nossa realidade e as questões que a elas postulam aos aparatos pensados e criados em suma para facilitar os nossos dilemas diários. A presença do computador ou do notebook, dos celulares smartphones, dos relógios inteligentes, das assistentes virtuais e etc. Todos esses poucos objetos mencionados oferecem uma incrível variedade de funcionalidades e aplicabilidades ao passo que enquanto questionamos nossa capacidade criativa de usá-los ao mesmo tempo nos desafia a quebrar barreiras determinadas por fatores fisiológicos. Sensores de batimento cardíaco, medidores de temperatura corporal e climática, aplicativos de entrega, de envio e de transporte, redes sociais, de imagens, de vídeos e textos. Esses e outros mecanismos apesar de diferentes incorrem numa mesma relação, a da integração entre o real e o virtual.

Não é à toa que o sociólogo Manuel Castells (1996) atribui à experiência humana moderna ligado ao ambiente virtual, ainda que em sua obra o autor não tenha se utilizado desses mesmos exemplos, até por razões óbvias, é assertiva sua proposição quanto à noção de real e virtual. Segundo o autor, a comunicação e a representação de símbolos são fatores fundamentais a cultura pois dá sentido e significado ao mundo e as coisas, ao passo que o novo formato de comunicação se estende a um campo “fictício” este necessariamente estaria propenso a criar realidade. Em outras palavras:

É um sistema em que a própria realidade (ou seja, a experiência simbólica/material das pessoas) é inteiramente captada, totalmente imersa em uma composição de imagens virtuais no mundo do faz de conta, no qual as aparências não apenas se encontram na tela comunicadora da experiência, mas se transformam na experiência. (Castells, 1996, P. 455)

Esse sistema de comunicação indissociável da vida real e material assumiu um papel considerável no que tange a produção e disseminação de conhecimento, o compartilhamento que orienta desde artigos de opinião até artigos científicos revelam pouco a pouco o processo de construção social que vai se realizando de pessoa para pessoa.

Pierre Lévy (1997) filósofo e pesquisador francês, consagrado por seus estudos sobre a temática adjacente, vai ao encontro das ideias propostas por Castells (1996) a medida que compreende essas transformações causadas pela nova

dinâmica da comunicação como processo civilizador, além de ampliar nossa compreensão a respeito do assunto a medida que reflete sobre os efeitos e impactos causados pelos conceitos de ciberespaço e cibercultura. Dessa forma ao caracterizar o primeiro como novo meio de comunicação formado a partir da mediação entre computadores que, num sentido mais amplo poderíamos estender aos seus derivados como os celulares e os tablets, e viabilizado pela conexão via internet. O segundo como as práticas materiais e intelectuais, assim como os pensamentos e os valores desenvolvidos neste primeiro. Talvez um dos maiores exemplos que podemos explicitar aqui é o processo de criação da internet, apesar deste ser considerado um marco para as dinâmicas sociais que se imporiam posteriormente, seu desenvolvimento poderia supor um movimento de pré virtualização, isso porque ao descrever os avanços tecnológicos percebemos ao menos quatro grupos que tornaram esse movimento possível, as Tecnoelites, os Hackers, os Empresários e as Comunidades virtuais. Em outras palavras, grupos comunitários de acadêmicos, subversivos, empreendedores e consumidores que se colocaram a inventar, compartilhar, investir ou lucrar e consumir ou disseminar. Características comuns encontradas no universo da cibercultura. Como concebe o autor:

A cibercultura é a expressão da aspiração de construção de um laço social, que não seria fundado nem sobre links territoriais, nem sobre relações institucionais, nem sobre as relações de poder, mas sobre a reunião em torno de centros de interesses comuns, sobre o jogo, sobre o compartilhamento do saber, sobre a aprendizagem cooperativa, sobre processos abertos de colaboração. O apetite para as comunidades virtuais encontra um ideal de relação humana desterritorializada, transversal, livre. As comunidades virtuais são os motores, os atores, a vida diversa e surpreendente do universal por contato. (Lévy, 1997, P. 130)

Apesar de pressupor uma universalidade, vale ressaltar que ambos os autores mencionados, tanto Castells (1996), quanto Lévy (1997) não consideram o espaço virtual ou a cultura digital como conceitos neutros ou homogeneizantes, primeiro porque o surgimento e o crescimento exponencial da interação das pessoas as redes não significa uma poda no processo criativo, muito menos que seu poder de compartilhamento da vida e do conhecimento de todos para todos seria capaz de moldar uma única e exclusiva forma culturalidade. Segundo que o modo de atuação

rápida, constante e infinita da comunicação permite a repercussão das atividades, econômicas, políticas e sociais de modo plural e diversificado impossibilitando a cristalização de um pensamento único e absoluto.

5. Dos jogos eletrônicos

As mudanças sociais que ocorreram e que foram discutidas aqui em virtude do aperfeiçoamento da técnica e dos avanços tecnológicos permitiram a transformação da cultura em todos os seus significados e conjuntos de elementos possíveis, de hábitos a costumes, da fé à crença, da lógica ao conhecimento entre outros. Dessa forma, não poderia ser diferente com a categoria do jogo, principalmente ao considerarmos as observações realizadas por Huizinga (1938) ao tratar de seu elemento lúdico, que diverte, estimula e aguça nossa curiosidade e nossa imaginação a fim de dar sentido e significado para as coisas do mundo. Ainda mais, ao considerar tanto o pensamento de Caillois (1958) quanto aos jogos como uma representação da própria cultura frente ao pensamento de Castells (1996) que considera essas novas mídias o reflexo de sua própria cultura e vice versa, então não seria absurdo afirmar que os jogos que antes eram jogados nas quadras, nos tabuleiros, nas pistas, nas arenas, e que agora também podem ser jogados no mundo virtual, não só fazem parte de uma transposição da vida material simbólica como também é antes de tudo cultural, imagético e representativo.

A designer de jogos e pesquisadora estadunidense, Jane McGonigal (2017), traz uma perspectiva no mínimo interessante ao analisar o potencial dos jogos eletrônicos e elucidar alguns dos principais impactos sensoriais e emocionais enquanto âncora e discorre sobre o tempo que é destinado a essas atividades lúdicas. De acordo com a autora existem pelo menos dois sentimentos que são estimulados durante um jogo, são eles, Fiero e Fluxo, o primeiro diz respeito a um tipo de orgulho, ou a sensação de vencer uma adversidade, o segundo diz respeito a um tipo de felicidade, ou a sensação estar grato e empolgado. Ambos sentimentos são cruciais para melhor compreender os efeitos dos jogos eletrônicos sobre os corpos e as mentes dos indivíduos, pois estes estariam ligados a uma série de outras recompensas emocionais que não estão necessariamente relacionadas a aquisição

de bens de consumo. Como por exemplo, um trabalho gratificante, a esperança de sucesso, uma conexão social ou o sentimento de pertencimento. Nas palavras da autora:

Quando participamos de um bom jogo - ou estamos enfrentando obstáculos desnecessários -, nos movemos em direção a extremidade positiva do espectro emocional. Ficamos intensamente envolvidos, e isso nos deixa com a disposição mental e a condição física adequadas para gerar todos os tipos de emoções e experiências positivas. Todos os sistemas neurológicos e fisiológicos que estão na base da felicidade - nossos sistemas de atenção, nosso centro de recompensas, nossos sistemas de motivação, nossos centros de emoção e memória - são inteiramente ativados com os jogos. (McGonigal, 2017, P. 44)

Dessa forma, para além do poder de integração social presente nas redes, poderíamos afirmar que os jogos eletrônicos como um todo, contribui de forma abundante para que essa integração ocorra ao passo que torna compreensível não só o enorme número de pessoas que jogam, mas como também os milhares de horas dedicadas a essas atividades. McGonigal (2017) ao discorrer sobre os jogos eletrônicos, inevitavelmente percorre sobre diversos aspectos que compõem esse universo, alguns desses tratam justamente de mecanismos que a indústria tem adotado para refrear ou inibir o caráter viciante que potencialmente qualquer jogo possui como por exemplo a diminuição de recompensas (troféus, dinheiro virtual, experiência) após um determinado período ou embargos entre uma partida e outra.

Outro ponto relevante que vale ressaltar aqui é o caráter social do jogo, ou melhor, o modo como o jogo proporciona a interação entre os indivíduos ao passo que obrigatoriamente estimula a socialização. Roger Caillois (1958) no limiar do aspecto competitivo (Agôn) que se instaura aos jogos que, minimamente necessitam de uma desenvoltura individual, e aqui poderíamos facilmente abranger a quase todos, identifica essa característica, nas palavras dele:

Os jogos rapidamente se tornam pretexto para concursos ou espetáculos como nos exemplos da pipa ou do bilboquê. Na verdade, a maioria deles é de pergunta e resposta, desafio e réplica, provocação e contágio, efervescência ou tensão compartilhada. Precisam de presenças atentas e simpáticas. (Caillois, 1958, P. 38)

No caso dos jogos eletrônicos, a designer cita inúmeros exemplos de jogos e histórias de indivíduos que reforçam essas mesmas considerações colocadas por

Caillois (1958). O caráter lúdico e provocativo que está no campo social ao que tudo indica é o caráter das emoções pró-sociais que estão no campo da psicologia, amor, admiração, compaixão e devoção estão no cerne da criação dos vínculos sociais. De acordo com a autora, quando provocamos alguém estamos atualizando nosso status social, isso porque nos causa bem estar e ajuda a reforçar a confiança. Segundo este viés:

Fica claro que eles oferecem um espaço perfeito e necessário para praticar e exercitar a boa provocação. Os jogos competitivos em especial nos dão uma desculpa para adotar posturas divertidas de superioridade e deixar que nossos amigos ou familiares façam o mesmo conosco. (McGonigal, 2017, P.138)

As chamadas Naches, um outro tipo de emoções pró-sociais, não só diz respeito à socialização, mas também está diretamente ligada à aprendizagem. A palavra de origem Ídiche, diz respeito a um sentimento de tipo orgulhoso muito específico, é a sensação que temos quando alguém se realiza ou obtém sucesso porque ajudamos ou orientamos. Não é difícil identificar exemplos que expressam a realização desse sentimento, a partir disso, faço a ilustração de dois desses presentes na obra em questão. O primeiro é a celebração da marca coletiva realizada em abril de 2009 por jogadores do jogo Halo 3, foram contabilizados 10 bilhões de extermínios numa guerra virtual que durou 565 dias e contou com pelo menos 15 milhões de jogadores ativos, esse feito levou a própria empresa desenvolvedora Bungie, não só a documentar a trajetória de cada jogador em seu site mas como também permitiu o acesso a gráficos e tabelas interativas capazes de fomentar conhecimento sobre o jogo e conseqüentemente aprimorar as habilidades individuais de cada jogador. O Segundo exemplo trata-se do jogo World of Warcraft desenvolvido e publicado pela empresa Activision Blizzard, até o ano de 2010 o jogo já contava com pelo menos 50 bilhões de horas acumuladas e uma soma de mais de 11 milhões de assinantes, contudo ainda que esses números não representam muita coisa, o jogo possui a segunda maior wiki do planeta só perde para wikipédia tradicional, contando com pelo menos 250 mil artigos publicados, referentes a personagens, mapas, missões e estratégias das mais variadas, que, entre essas e outras, não só permitem

a elaboração de um conhecimento coletivo como também auxiliam na inclusão de novos jogadores.

Richard Bartle (2004), escritor e pesquisador inglês, ao realizar uma pesquisa direcionada ao público de jogadores do RPG, Dungeons e Dragons (1970), conseguiu de certo modo encontrar pelo menos quatro tipologias que dessem conta de traduzir o perfil comportamental de um jogador, vale ressaltar que essas tipologias não são perfis estáticos ou determinantes, são consideradas as características mais acentuadas e que comumente mais aparecem quando um jogador entra em contato com um jogo, apesar de ser o caminho oposto percorrido por Caillois (1958) é interessante analisar a proximidade desses elementos. Bartle (2004), concebe então, os tipos assassinos, característicos pela sua interação com outros jogadores pelo viés de dominação ou disputa de poder dentro do jogo (competição), os socializadores, também característicos pela interação com outros jogadores mas pelo viés da interação e da formação de alianças (representação), os empreendedores, caracterizado pela melhoria de equipamentos e encontrar ferramentas em lugares difíceis (sorte) e exploradores, interessados pela dinâmica do jogo, pelos mapas, os atalhos e as falhas e etc (vertigem). O poder de integração que os jogos eletrônicos podem proporcionar à medida que são pensados e desenvolvidos a partir da composição dessas características tipológicas ainda que seja um jogo de cunho individual torna-o muito mais interessante e complexo à medida que pode ser facilmente adaptada a experiência do jogador.

Outro ponto que podemos discorrer quanto aos jogos eletrônicos está na composição do espaço físico, se a dimensão da rede organiza espaços de discussão e fomenta um tipo de saber é válido pressupor que em certa medida a construção de espaços físicos destinado a essas atividades confere ao jogador o sentido de coesão ou de pertencimento, do mesmo modo que os estádios de futebol, as igrejas ou os templos de adoração e recriação de rituais. Para além, da aquisição pessoal de um aparato tecnológico ou de um lugar reservado como uma sala ou escritório, o que não diminui em nada o seu caráter “especial”, podemos citar como exemplo a Max Arena, considerado templo dos e-sports, localizado no bairro da Mooca em São Paulo, inaugurado em 2016, conta com um ambiente personalizado, repleto de mesas,

cadeiras, computadores e outros adereços que dão sentido e significado ao lugar, principalmente ao promover eventos que partilhem dessa relação com o jogo.

6. Perspectivas de consumo

Segundo a Pesquisa Game Brasil (PGB) realizada no mês de fevereiro de 2020, estima-se que pelo menos 73,1% dos brasileiros jogam algum tipo de jogo com alguma frequência. Destes, 33,6% correspondem a pessoas adultas com idade entre 25 e 34 anos, seguido por 32,5% de jovens de 16 a 24 anos de idade. Ao considerar o perfil de jogadores entre Casual (tempo + menor importância) e Hardcore (tempo + maior importância), destes 67,5% se consideram jogadores Casuais enquanto que apenas 33,5% se consideram jogadores Hardcore. Dos jogadores Casuais 61,9% é do público feminino possuindo uma média de idade entre 25 e 34 anos, enquanto que, dos jogadores Hardcore 61,3% é do público masculino com uma média de idade entre 16 a 24 anos. Em relação a aquisição de jogos eletrônicos a média do público casual fica em torno de 3 jogos por ano, enquanto que a maioria do público hardcore adquiriu em torno de 10 jogos por ano.

Quanto aos jogos eletrônicos a presente pesquisa realizou um recorte em relação à faixa etária, gênero predominante e a plataforma de jogo disponível, publicados entre o ano de 2008 até o primeiro semestre de 2020, compreende-se as produções consideradas AAA ou AA no que tange o desenvolvimento de grandes títulos, contabilizando um total de 263 publicações. O ano de 2019 lidera o ranking com 16,3% de todas as publicações, seguido por 2017 com 15,2% e 2018 com 13,7%. Em relação à classificação indicativa 23,2% corresponde a obras com idade a partir de 18 anos seguido por 22,8% das obras com idade a partir de 16 anos. Contudo, se considerarmos a classificação indicativa LIVRE está também corresponde a 23,2% das publicações. Em relação ao gênero predominante, 22,1% corresponde a categoria Ação-aventura, seguindo por 14,8% Rpg de ação e 12,5% do gênero Tiro em primeira pessoa. Quanto as plataformas disponíveis, o console playstation da empresa Sony lidera com 84% das obras disponíveis, seguindo pelo Computador pessoal com 76,4% das obras disponíveis e o console Xbox da empresa

Microsoft com 74,5%, outras empresas como Nintendo aparecem com apenas 28,5% do volume total de títulos publicados.

Ao analisar a participação dos países com a produção dos jogos eletrônicos da indústria considerada AAA e AA, podemos observar a seguinte questão, 35,1% entre sedes e subsidiárias estão nos Estados Unidos, enquanto que, 14,2% entre sedes e subsidiárias se encontram localizadas no Japão, seguido por Canadá com 8,5% e Reino Unido com 7,1%. Vale também ressaltar uma curiosidade em relação aos dados coletados, apesar do expressivo número de participação na produção de jogos, as empresas com maior número de subsidiárias são respectivamente da Irlanda através da Keywords Studios e a Coreia do Sul através da Nexon Co., Ltd.

Uma pesquisa realizada pela Newzoo publicada em 2018 sobre o mercado de Esports no Brasil considera que existem pelo menos 7,6 milhões de usuários fãs de e-sports o que corresponderia uma estimativa de 5,3% da audiência mundial, apesar de parecer pouco, o Brasil só fica atrás da China com 7,9% e dos Estados Unidos com 7,7%. Entre os usuários que acompanham com menor frequência, soma-se pelo menos mais 10,7 milhões de brasileiros. Sendo que 86% desses entusiastas têm entre 10 a 35 anos de idade. Das 4 personalidades (jogadores profissionais) consideradas mais influentes no país, dois deles são do jogo Counter Strike: Global Offensive. São eles: Gabriel Toledo (Fallen) e Felipe Gonçalves (BrTT). Em relação aos e-sports mais assistidos da empresa Steam, Counter Strike: Global Offensive fica em segundo lugar com 46% da audiência total, seguido por Dota 2 em quarto lugar com 25% da audiência.

Diante dos dados demonstrados acima, o pesquisador considerou relevante verificar algumas informações a respeito da plataforma de jogos eletrônicos Steam (2003). Durante o período de 08/04/2020 até 11/10/2020 foram coletadas amostras referentes aos jogos de maior expressividade na plataforma, levando em consideração o pico de usuários e o número de vezes em que aparece na lista disponibilizado pela própria empresa. o Jogo Counter Strike: Global Offensive com a classificação indicativa para 16 anos aparece em primeiro lugar, tendo como maior pico diário 1,251,665 de pessoas, seguido por Dota 2 com classificação indicativa para 12 anos e 692,300 de maior pico diário, em terceiro e quarto lugar aparecem

PUGB com 533,810 e GTA V com 219,110 usuários. Ambos com delimitação etária para 18 anos.

Quanto a aquisição e o acesso de aparelhos eletrônicos, segundo dados coletados do Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Data Cetic) referente ao ano de 2018, 93% dos domicílios possuem telefones celulares, enquanto que somente 46% dos domicílios possuem computadores de mesa ou computadores portáteis, seguido por 15% dos domicílios apenas possuem algum tipo de console de videogame. Quanto a separação por regiões, em relação a computadores de mesa ou computadores portáteis, as Regiões Norte 29% e Nordeste com 28% são os locais com menos acesso a esses aparelhos, enquanto que as regiões Sudeste 58% e Sul 52% são os locais com maiores acessos aos mesmos. Quanto aos consoles de videogames a situação se repete, mas com índices menores, Norte e Nordeste seguem empatados, ambos com 8% de acesso, Centro-oeste com 12%, Sudeste 20% e Sul 17% são os locais com maior quantidade de aparelhos por domicílio.

Resumidamente esses dados quando em conjunto apontam para um mesmo caminho, quanto às diferenças entre homens e mulheres, o pesquisador reconhece que faltam maiores informações e análises que corroborem com a explicação. O número expressivo de aparelhos celulares disponíveis em relação aos outros aparelhos, somados a maior participação do público nesse segmento, leva a crer que o poder aquisitivo dos brasileiros neste caso, é um dos maiores impeditivos frente o uso de outros aparatos tecnológicos, se por um lado o preço médio de um aparelho celular pode chegar até R\$ 1.473 reais, em 2018, estima-se que preço médio de um computador pessoal ou portátil pode chegar a R\$ 2.200 reais, em 2018. Contudo, outros fatores devem ser dimensionados aqui como por exemplo a capacidade de processamento do computador e a exigência de processamento do jogo, o que pode influenciar diretamente no preço do produto a ser adquirido, principalmente no caso do computador, onde os jogos têm demandado cada vez mais processamento muitas vezes por conta do aprimoramento gráfico. Quanto à idade ou gênero das obras em questão, é plausível afirmar que o direcionamento do mercado é majoritariamente adulto, principalmente ao considerar a idade do público que joga. O gênero de maior expressividade ação-aventura, é muito abrangente e geralmente diz respeito aos

jogos lançados com foco no jogo individual, quando os outros dois gêneros, RPG de ação e FPS, ainda que o lançamento de um novo jogo seja demorado estes passam por maiores atualizações concentrando maior número de jogadores, principalmente pelo caráter coletivo/competitivo como evidenciamos ao analisar a plataforma de distribuição de jogos eletrônicos Steam (2003).

7. Considerações finais

Ao analisar a obra do historiador Huizinga (1938) podemos perceber que os jogos são mais do que meras atividades lúdicas desprovidas de qualquer utilidade ou sentido prático, aliás, é correto afirmar que a categoria do jogo só poderia ter sentido nela mesma uma vez que, enquanto categoria autônoma funciona porque faz parte da composição social e da vida material e simbólica. O saber lúdico antes de mais nada fornece a base para que o indivíduo se mantenha engajado e disposto a percorrer o próprio caminho. A separação entre seriedade e não seriedade levaram a formação da nossa sociedade no que tange a experimentação do mundo do ponto de vista racional, científico e metodológico mas não exauriu do corpo humano a capacidade de sentir, imaginar e perceber o mundo sob uma outra ótica que não seja a da razão. Vale ponderar nesse sentido que talvez o saber lúdico permite as duas coisas através do jogo, a representação seja ela num culto religioso ou num tribunal da suprema corte não dispensa a máscara do sujeito e o papel do indivíduo que é exigido na situação.

Nesse sentido, o sociólogo Caillois (1958) deixa claro o caráter civilizador do jogo, na tentativa de propor uma sociologia do mesmo, o autor acaba demonstrando que vários aspectos do campo humano quando em contato com o jogo exprime um potencial a ser trabalhado, este auxilia no processo de administração e aprendizado sobre nós mesmos, ainda mais, evidência o esforço e a importância de estar em contato com essas atividades uma vez que passamos a compreender melhor nossos impulsos e que segundo ele poderiam levar a barbárie. Outro ponto chave a ser mencionado é de que os jogos antes de mais nada, não só fazem parte da nossa capacidade de interpretação de mundo como também revela que algumas brincadeiras escondem uma prefiguração de papéis sociais e que podemos questioná-los ou reafirmá-los muito mais facilmente no jogo do que em sociedade.

Isso por si só indica que o jogo é muito mais que uma brincadeira, é também uma forma de estar conectado com a realidade, objetiva e cotidiana.

O sociólogo Castells (1996) chama atenção para o fato de que a nossa sociedade é sempre um processo, ou seja, é algo que está sempre em construção, o aperfeiçoamento e a expansão tecnológica enquanto parte desse desenvolvimento estruturou o modelo de sociedade que conhecemos hoje, Castells (1996) também a luz dessa formação questionou o pensamento determinista que coloca o ser humano somente como peça de manutenção desse sistema. Outro ponto a ser destacado, é a importância que o autor dá ao papel do Estado frente ao desenvolvimento tecnológico, historicamente, segundo o mesmo, o Estado tem o poder de estimular ou impedir que o avanço aconteça principalmente através dos incentivos que este pode proporcionar, no que tange às indústrias e empresas o sociólogo também concebe a importância de dar continuidade a expansão desse processo ao passo que o interesse financeiro pode ser um fator decisivo nesse caso a depender a intencionalidade, podendo ser segregacionista ou acessível.

O filósofo Lévy, nesse sentido, ajuda a compreender melhor o conceito de cibercultura dentro do universo em rede. Segundo o autor, a possibilidade de se interconectar através de aparatos tecnológicos como os computadores, os tablets, os telefones celulares e similares proporcionaram não só uma alteração na forma como nos comunicamos como também permitiu que ela fosse mediada por nós mesmos. A Cibercultura, seria a expressão máxima dessa síntese, de acordo com o pensamento de Lévy este não seria somente a junção ou a transposição cultural ao plano do digital, mas também um novo formato de se relacionar, a Cibercultura no seio da sociedade moderna expande a possibilidade de compartilhamentos de saberes, desejos e aspirações entre grupos cada vez maiores, trata-se, portanto, de um novo modelo que expandiu a forma pela qual nos relacionamos. Lévy nesse sentido compreende que o universo em rede não é um espaço paralelo à realidade ou um plano ficcional, é a sua continuação ou ao usar o conceito de virtual é o que existe em potência.

Sendo assim, discorrer sobre os jogos eletrônicos de modo geral ou refletir sobre seu papel e suas dimensões se torna relevante ao levarmos em consideração sua natureza lúdica e seu poder de integração social e cultural. A designer de jogos e pesquisadora Mcgonigal (2017) ao investigar o acúmulo de tempo investido em jogos

eletrônicos a autora percebe antes de mais nada uma problemática existente, a de que a realidade social tem se tornado cada vez menos gratificante, e que as possibilidades de sucesso e o sentimento de pertencimento tem desaparecido gradualmente. Contudo ela propõe uma saída experimental a partir dos jogos, ao trazer alguns dos elementos intrínsecos do jogo a vida cotidiana, ainda mais a pesquisadora propõe que façamos jogos de prognóstico para ajudar a resolver os problemas a nível mundial, e mesmo que em suma isso não traga nenhuma efetividade é interessante analisar como este poderia estimular as emoções pró-sociais ao mesmo tempo em que poderia mobilizar milhares de pessoas para problemas reais.

Dado o exposto, ao analisar a categoria Jogo é possível perceber o quanto ela está presente e faz parte das atividades humanas, sendo um elemento de fundamental importância para a vida social em questão. Haja visto que suas manifestações sociais, culturais e políticas incidem diretamente no indivíduo e na coletividade. Portanto o intuito de discorrer sobre os jogos eletrônicos ainda que de forma breve, questiona o papel atribuído aos jogos eletrônicos pelo senso comum que procura designar a eles a uma função secundária de passatempo ou recreação e devolve uma outra perspectiva, a de que os jogos eletrônicos são também uma partilha, de conhecimentos, de costumes e de experiências.

Referências bibliográficas

ANTUNES, Aline. Martins, Fabiana. Cestari, Guilherme. Hildebrand, Hermes. Mittermayer, Thiago. **Estética do jogo, arte, mecânica e narrativa**. Coleção jogo. Editora Cod3s Ltda, 2019.

BABIN, Pierre; KOULOUMDJIAN Marie France (2004). **Os novos modos de compreender – a geração do audiovisual e do computador**. São Paulo: Ed. Paulinas.

BLANCO, Beatriz. Goulart, Lucas. **Videogame, diversidade e gênero**. São Paulo: Oficina Lúdica, 2019.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Editora Vozes Limitada, 2017.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e terra, 2005.

CASTELLS, Manuel. **Galáxia da internet: Reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**; trad. Maria Luiza X. de A. Borges–Rio de Janeiro: Jorge Zahar ed, p. 13, 2003.

COUCHOT, E. **Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração**. In: PARENTE, A. (Org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

COUCHOT, E. **Reinventar o tempo na era do digital**. Revista Eletrônica Interin, Artigo, v. 1, 2007.

CASTORIADIS, Cornelius. **A instituição imaginária da sociedade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.

GREENFIELD, Patrícia Marks (1988). **O desenvolvimento do raciocínio na era da eletrônica – os efeitos da Tv, computadores e videogames**. Summus, São Paulo.

GOFFMAN, Erving et al. **A representação do eu na vida cotidiana**. 1985.
HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. Editora Perspectiva SA, 2020.

JOHNSON, Steven (2005). **Surpreendente!: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes**. Rio de Janeiro: Campus.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**. Editora Best Seller, 2017.

LEMOS, A. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LEMES, David, O. **Estudos sobre o desenvolvimento de games**. Editora Cod3s Ltda, 2019.

KASHIWAKURA, Y. Eduardo. **Jogando e aprendendo: um paralelo entre videogames e habilidades cognitivas**. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) – Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2008.

PIERRE, LÉVY. **Cibercultura**. Editora 34, 2010.

PLAZA, J. **As imagens de terceira geração, tecno-poéticas**. In: PARENTE, A. (Org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

VIRILIO, P. **A imagem virtual, mental e instrumental**. In: PARENTE, A. (Org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

ROLNIK, Suely; GUATTARI, Félix. **Micropolítica: cartografias do desejo**. Buenos Aires: Tinta Limón, 2006.

TAVARES, Rogério Jr. C. **Fundamentos de game design para educadores e não especialistas**. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (Org.). Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

Site. **Data, Cetic**. Consultado em: 13 de junho de 2020. Disponível em: <<http://data.cetic.br/cetic/explore>>

Site. **DFC, Intelligence**. Consultado em 17 de maio de 2020. Disponível em: <<https://www.dfcint.com/product/video-game-consumer-segmentation-2/>>

Site. **Newzoo**. Consultado em: 13 de junho de 2020. Disponível em: <[Conhttps://newzoo.com/insights/trend-reports/esports-in-brazil-key-facts-figures-and-faces/](https://newzoo.com/insights/trend-reports/esports-in-brazil-key-facts-figures-and-faces/)>

Site. **PasteBin**. Consultado em 24 de abril de 2019. Disponível em: <<https://pastebin.com/EuxZMbWT>>

Site **PGB, 2020**. Consultado em: 11 de junho de 2020. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/pesquisa-game-brasil-2020/>>

Site. **Redbull**. Consultado em: 11 de junho de 2020. Disponível em: <<https://www.redbull.com/br-pt/serie-paralelos-narra-pirataria-de-games-no-brasil>>

Site. **Steam, Store**. Consultado em 26 de maio de 2020. Disponível em: <<https://store.steampowered.com/>>