

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ - UFC
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA
CURSO DE MESTRADO EM PSICOLOGIA**

MÁRCIA DUARTE MEDEIROS

**JOGOS DE SIMULAÇÃO DE VIDA E SUBJETIVIDADE: A
EXPERIÊNCIA DE PODER/CONTROLE ENTRE JOVENS
JOGADORES DE *THE SIMS*.**

Fortaleza

2006

MÁRCIA DUARTE MEDEIROS

**JOGOS DE SIMULAÇÃO DE VIDA E SUBJETIVIDADE: A
EXPERIÊNCIA DE PODER/CONTROLE ENTRE JOVENS
JOGADORES DE *THE SIMS*.**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Curso de Mestrado em Psicologia da Universidade Federal do Ceará – UFC, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Psicologia.

Orientadora: Prof.^a D.^{ra} Maria de Fátima Viera Severiano

**Fortaleza
2006**

MÁRCIA DUARTE MEDEIROS

**JOGOS DE SIMULAÇÃO DE VIDA E SUBJETIVIDADE: A
EXPERIÊNCIA DE PODER/CONTROLE ENTRE JOVENS
JOGADORES DE *THE SIMS*.**

Dissertação apresentada ao curso de Mestrado em
Psicologia da Universidade Federal do Ceará como
requisito parcial para a obtenção do título de Mestre
em Psicologia.

Aprovada em: ____/____/____

Banca Examinadora:

**Prof.^a D.^{ra} Maria de Fátima Vieira Severiano - UFC
(Orientadora)**

Prof.^a D.^{ra} Idilva Maria Pires Germano - UFC

Prof.^a D.^{ra} Inês Sampaio Vitorino - UFC

Prof.^a Dr. Jorge Coelho Soares - UERJ

Dedico este trabalho ao Valter Medeiros, amor, amigo, companheiro de todas as horas e incansável incentivador.

À Camila Duarte, fonte de inspiração deste trabalho, que comigo compartilha o interesse por jogos e tecnologias.

À Fatima Severiano, que comigo dividiu todas as etapas deste trabalho.

Aos meus avós, Milton e Maria Alice, *in memoriam*.

AGRADECIMENTOS

À Deus, fonte permanente de conforto e esperança, pelo dom da vida.

À Fátima Severiano, permanente incentivadora, pela confiança incondicional depositada e por sua paciência ao me guiar pelos caminhos da Ciência.

Ao Valter Medeiros, companheiro permanente, por todo amor, carinho, energia e incentivo ao longo deste trabalho;

À minha mãe que sempre me incentivou em minhas incursões acadêmicas.

À Camilinha, minha sobrinha e filha de coração que com sua natural tendência a incorporação de tecnologias foi fonte inspiradora inicial deste trabalho.

Ao Prof. Leite Junior pela revisão deste trabalho;

Aos professores do Curso de Pós-Graduação do Departamento de Psicologia, pela contribuição ao aprimoramento dos conhecimentos.

À Regina, secretária do programa, por sua disponibilidade.

À todos os amigos, que, por fazerem parte de minha vida, colaboraram direta ou indiretamente com a realização desse trabalho, quando depositaram em mim seu mais legítimo voto de confiança.

À todos os jovens, que tão gentilmente se dispuseram a participar desse trabalho.

E por fim, meus agradecimentos especiais à FUNCAP pelo apoio financeiro, sem o qual este estudo não teria sido possível.

Muito Obrigada!

"Criamos a época da velocidade, mas nos sentimos enclausurados dentro dela. Nossos conhecimentos fizeram-nos céticos; nossa inteligência, impedernidos e cruéis. Pensamos em demasia e sentimos bem pouco."

Charles Chaplin

RESUMO

Na atualidade, grande parte de nossas ações e relações é mediada por objetos eletrônicos. De modo especial, crianças e adolescentes se iniciam na “aventura tecnológica” via jogos eletrônicos, os quais passam a intervir diretamente na produção de novas formas de subjetividades. Os altos investimentos na indústria de jogos eletrônicos mostram que, longe de um modismo, essa é uma atividade que se estabeleceu em praticamente todo o mundo, o que nos permite e exige pensá-la como uma questão relevante para as Ciências Humanas e, em especial, para a Psicologia Social. Esta pesquisa foi realizada com intuito de refletir acerca dos usos das novas tecnologias na produção da subjetividade contemporânea, investigando, em especial, as expressões de poder/controlado suscitadas pelo jogo de simulação de vida *The Sims* e demais implicações para a sociabilidade de seus usuários. Parte do referencial teórico-crítico da Escola de Frankfurt e de autores contemporâneos, a exemplo de Turkle, Lasch e Severiano. As estratégias metodológicas utilizadas na pesquisa empírica envolveram três etapas, a saber: coleta de dados iniciais em fóruns sobre o jogo; aplicação de questionários, enviados por e-mail aos usuários, e realização de entrevistas *on line*. Os dados foram analisados inicialmente quantitativamente, com auxílio do software EPIInfo, e posteriormente procedeu-se a uma análise qualitativa dos posicionamentos mais relevantes, em articulação com os primeiros. Nossos dados confirmam elementos atribuíveis ao que Lasch (1983) denominou de “Cultura do narcisismo”, na medida em que a categoria “poder/controlado” recebeu uma forte adesão dos jovens pesquisados. Revelam também nuances distintas deste tipo de cultura, especialmente no que concerne à categoria “sociabilidade”, uma vez que esses jovens ainda demonstram a necessidade do outro em sua realidade concreta, preferindo-o àqueles do mundo virtual.

Palavras Chave: Tecnologia, Subjetividade, Narcisismo, Jogos de Simulação, The Sims, Jogos Eletrônicos.

ABSTRACT

At the present time, great part of our actions and relationships are mediated by electronic objects. In a special way, children and adolescents begin in the "technological adventure" saw electronic games, which start to intervene directly in the production in new ways of subjectivities. The high investments in the industry of electronic games show that, far away from an idiom, that is an activity that settled down in practically everyone, what allows us and he/she demands to think her as a relevant subject for the Humanities and, especially, for the Social Psychology. This research is accomplished with intention of contemplating concerning the uses of the new technologies in the production of the contemporary subjectivity, investigating, especially, the expressions of power raised by the game of life simulation "The Sims" and other implications for their users' sociability. He/she intends to examine, through interviews on line and personal, that it forms the feelings of power, possibly raised by the referred game, they affect the adolescents' relationships with their pairs, as well as their perceptions and capacity of discernment concerning the virtual world and of the real world. This use the theoretical-critical referencial of the School of Frankfurt and contemporary authors, to example of Turkle, Lasch and Severiano. The methodological strategies used in the empiric research involved three stages, to know: collects of initials data in forums on the game; application of questionnaires, sent by e-mail to the users, and accomplishment of interviews on line. The data were analyzed initially quantitatively, with the software EPIInfo, and later we proceeded to a qualitative analysis of the most relevant positionings, in articulation with the first ones. Our data confirm attributable elements to the that Lasch (1983) denominated of "Culture of the narcissism", in the measure in that the category "power/control" received a strong adhesion of the researched youths. They also reveal nuances different from this culture type, especially in what it concerns to the category "sociability", once those young ones still demonstrate the need of the other in his/her concrete reality, preferring it to those of the virtual world.

Words Key: Technology, Subjectivity, Narcissism, Games of Simulation, The Sims, Electronic Games.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Tela do jogo <i>The Sims</i>	18
Figura 2 - Tela do jogo <i>The Sims 2</i>	19
Figura 3 - Página do Orkut - Comunidade Viciados em <i>The Sims</i>	71
Figura 4 - Interface do software MSN Messenger	74

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Frequência de idade dos jogadores	75
Tabela 2 - Frequência de horas jogadas por semana	76
Tabela 3 - Variações no total de escores obtidos.....	77
Tabela 4 - Pontuação média e variações por item	77
Tabela 5 - Frequência item 01 questionário	78
Tabela 6 - Frequência item 02 do questionário	79
Tabela 7 - Frequência item 03 do questionário	80
Tabela 8 - Frequência item 05 do questionário	81
Tabela 9 - Frequência item 07 do questionário	82
Tabela 10 - Frequência item 04 do questionário	83
Tabela 11- Frequência item 06 do questionário	84
Tabela 12 - Frequência item 08 do questionário	85
Tabela 13 - Frequência item 16 do questionário	86
Tabela 14 - Frequência item 09 do questionário	88

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1. CARREGANDO MATRIZES DE INICIALIZAÇÃO	15
1.1 - A carregar variáveis iniciais	15
1.2 - Carregando o jogo The Sims	16
1.3 - Estabelecendo a problemática.....	20
1.4 - A seqüenciar - Das brincadeiras infantis aos games	21
1.5 - Carregando o adolescente contemporâneo.....	27
2. A CARREGAR O CONTEXTO SOCIOCULTURAL NO QUAL EMERGEM OS JOGOS ELETRÔNICOS - A TÉCNICA ENQUANTO INDÚSTRIA CULTURAL.....	34
2.1 - Três momentos da formação da sociedade tecnológica.....	34
2.2 - A Indústria cultural – Escola de Frankfurt.....	37
3. REAL X VIRTUAL - REFLEXÕES ACERCA DA SUBJETIVIDADE NA CULTURA DIGITAL.	43
3.1 - Compreendendo os conceitos de real e virtual.....	44
4. JOGANDO - ÉTICA NA ERA DA TECNOLOGIA	55
4.1 - Alguns elementos sobre Ética	58
4.2 - A ética e o homem moderno.....	62
5. ESCOLHENDO PERSONAGENS - PESQUISA E ANÁLISE	65
5.1 - Primeira etapa	65
5.2 - Segunda Etapa (Questionário)	69
5.3 - Terceira Etapa (Entrevistas)	72
6. SAINDO DO PROGRAMA - CONSIDERAÇÕES FINAIS	90
7. REFERÊNCIAS	Error! Bookmark not defined.
ANEXOS	Error! Bookmark not defined.
ANEXO A – Material postado espontaneamente de 17/09/2003 a 10/10/2004	Error! Bookmark not defined.
ANEXO B – Categorias temáticas	Error! Bookmark not defined.
ANEXO C – Questionário	Error! Bookmark not defined.
ANEXO D – Entrevistas	Error! Bookmark not defined.

INTRODUÇÃO

O presente estudo surgiu do interesse pelo assunto jogos eletrônicos, que se desenhou a partir de nossa formação acadêmica: Informática e Psicologia, se cristalizando na prática e no contato com jovens, usuários de jogos e seus pais que ao se preocuparem com esta prática indagavam sobre seus efeitos.

O universo dos jogos eletrônicos aparece hoje como um dos elementos tecno-científico-cultural e econômico de maior crescimento. Seu impacto no cotidiano de milhares de jovens, por todo o mundo, se evidencia com o surgimento de toda uma geração que foi educada em uma era onde o ato de “jogar videogame” foi um componente sempre presente. Este processo resultou em uma influência cultural de grande relevância na constituição da subjetividade, no qual personagens e mundos virtuais passaram a fazer parte da vida de muitos.

Por outro lado, os altos investimentos na indústria de jogos eletrônicos mostram que, longe de um modismo, essa é uma atividade que se estabeleceu em praticamente todo o mundo, o que nos permite pensá-la como uma questão relevante para as Ciências Humanas e, em especial, para a Psicologia Social.

Partindo do eixo teórico frankfurtiano buscamos compreender os mecanismos relacionados à questão da subjetividade enfocando o indivíduo inserido numa cultura tecnológica, a fim de debatermos acerca das condições contemporâneas de constituição de subjetividades individualizadas numa figuração social envolvida pela lógica do mercado.

No pensamento de Marcuse (1982), a tecnologia desempenha um papel central nas chamadas sociedades capitalistas avançadas. Em suas análises acerca do fenômeno de cooptação da consciência social da classe trabalhadora, na década de 70, este autor afirma que a técnica contribuiu para que a dominação se tornasse mais sutil, perdendo, assim, o seu caráter explorador e opressor explícito, tornando-se "racional", sem que por isso tenha se desvanecido a dominação política. O autor também nos chama atenção, para uma quase total redução da dimensão humana do possível à dimensão do real, o que nos levaria ao estabelecimento de um mundo

quase totalmente administrado: *a sociedade unidimensional*. Sociedade esta, caracterizada pela abundância, pelo progresso tecnológico e científico. Entretanto, este “Progresso Tecnológico” teria se distanciado, cada vez mais, dos processos humanos libertários (“Progresso Humanitário”). Sendo assim, a tecnologia seria, para o autor, socialmente determinada. A técnica camuflaria diferenças e contradições, já em sua própria elaboração e na operacionalização de conceitos que a constrói.

Esse estudo se compõe de seis capítulos. O primeiro capítulo, denominado *Carregando matrizes de inicialização*, numa alusão aos comandos de execução do programa *The Sims* que ao ser inicializado primeiro carregada as variáveis para a memória do computador, para que o jogador possa jogar. Nesse expomos alguns elementos que contextualizam nossa pesquisa, apresentando inicialmente os conceitos de “brincadeira” e “jogos”, e posteriormente o conceito de “adolescência” e o perfil do jovem contemporâneo, revisando alguns teóricos que tematizaram elementos relevantes para nossas discussões.

O segundo, *A carregar o contexto sociocultural no qual emergem os jogos eletrônicos - A técnica enquanto indústria cultural*, trata de mostrar alguns aspectos da cultura contemporânea, relacionados à técnica e à Indústria cultural - origem da atual indústria da informática - a partir do referencial da Escola de Frankfurt, os quais tematizaram de forma exaustiva questões concernentes às novas formas de dominação através da indústria do entretenimento.

No terceiro capítulo, *Real x Virtual - Reflexões acerca da subjetividade na cultura digital*, discorreremos sobre os conceitos referentes a real e virtual que nos guiará neste estudo. Descreveremos o virtual em suas diversas modalidades, mostrando-o como parte indissociável do mundo em que vivemos.

O quarto capítulo, *Jogando - Ética na era da tecnologia*, trata de alguns dos questionamentos éticos pertinentes à sociedade contemporânea que dizem respeito diretamente à tecnologia, enfocando os primeiros elementos para uma reflexão sobre alguns dos conceitos de ética e sua relação com o mundo virtualizado dos jogos eletrônicos.

O quinto, denominado *Escolhendo personagens - Pesquisa e Análise*, numa alusão a atividade primordial de definir os personagens com os quais se vai jogar, foi reservado a descrição dos métodos e procedimentos utilizados na pesquisa, assim como para a exposição e articulação teórica dos dados coletados – quantitativos e qualitativos.

No último capítulo, *Saindo do programa – Considerações finais*, discutimos e refletimos acerca dos dados mais relevantes e expomos nossas conclusões sobre os resultados obtidos à luz dos conceitos teóricos discutidos nos capítulos anteriores.

1. CARREGANDO MATRIZES DE INICIALIZAÇÃO

1.1 - A carregar variáveis iniciais

Na atualidade, grande parte de nossas ações e relações é mediada por objetos eletrônicos. Os profundos e continuados avanços tecnológicos em todas as esferas da sociedade contemporânea vêm proporcionando transformações na forma como utilizamos e significamos estes objetos. Dentre os objetos tecnológicos, nos chama especial atenção o computador, pois, tendo surgido como uma máquina para calcular com precisão (utilizada com exclusividade por cientistas na década de 50), em 2003, segundo pesquisa divulgada pelo PNAD/IBGE 2005,¹ já estava presente em 7,5 milhões de domicílios do total de 49 milhões de domicílios brasileiros, no ano seguinte (2004) cerca de 850 mil novos domicílios tinham novos computadores, destes 75% conectados à Internet.

De acordo com a psiquiatra e pesquisadora norte-americana Shery Turkle (1995), o computador situa-se em uma linha de fronteira. Ele possui traços de uma mente, mas não é humano. É inanimado, porém interativo. Pode ser considerado um mecanismo, mas age, interage, e, num certo sentido, parece detentor de conhecimentos. É sabido que o computador em si é um dispositivo que se destina a processar informação e a guardá-la no seu equipamento, podendo executar seqüências de operações longas, complexas e repetitivas, a uma velocidade muito alta. Estas operações são aplicadas à informação (dados) fornecida pelo usuário, para produzir mais informação (resultados) a partir das necessidades do sujeito operador. Entretanto, ele é apenas uma máquina. Uma máquina que se torna útil, na medida em que é instrumentalizada por *softwares* que interagem com os usuários e possibilitam atividades, as quais, sem ele, seriam impraticáveis. Nesse sentido, preocupa-nos, de forma geral, a maneira como alguns *softwares*, em especial os chamados jogos eletrônicos, são utilizados, especificamente por crianças e adolescentes.

Os altos investimentos na indústria de jogos eletrônicos mostram que, longe

¹ Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios que divulga retrato estatístico das condições de vida e moradia do Brasil - A pesquisa de 2005 ainda não foi publicada.

de um modismo, essa é uma atividade que se estabeleceu em praticamente todo o mundo, o que nos permite pensá-la como uma questão relevante para as Ciências Humanas e, em especial, para a Psicologia Social.

Nos EUA, na Europa e no Japão, a indústria de jogos eletrônicos já é tão profissional quanto à do cinema. Segundo Gil (2005) “em volume de negócios, os *games* só perdem para Hollywood. No ano de 2005, enquanto a indústria de cinema movimentou US\$ 45 bilhões no mundo, o mercado de videogames fez circular US\$ 28 bilhões”. Diante destes números podemos observar o atual interesse da população no consumo de tais produtos. Consumo este que, ao aumentar a relação de familiaridade do homem com a tecnologia, torna-a, por vezes, naturalizada, ou seja, esquecem-se seus determinantes históricos e sociais, passando-se a concebê-la sem questionamentos, como algo da esfera da natureza, sem quaisquer mediações.

O alvo da crítica frankfurtiana, referencial teórico básico deste estudo, constitui-se justamente, na crítica dessa cultura que se encontraria reificada, neutralizada em sua potencialidade reflexiva sobre seus fins, em suma, petrificada enquanto “segunda natureza”. Haveria pois, que examinarmos criticamente o sentido da atual relação do homem com os jogos eletrônicos, seus determinantes e implicações psicossociais. Voltaremos posteriormente a esta questão, visto que inicialmente torna-se necessária uma breve apresentação do *software* e da problemática que ele encerra.

1.2 - Carregando o jogo *The Sims*

No ano 2000, a indústria de *software* Electronic Arts², lançou no mercado um jogo de simulação de vida chamado *The Sims* (Figura 1). Jogo no qual, em ambiente virtual, o jogador deve criar e comandar uma comunidade formada por famílias³, as quais são criadas ou escolhidas pelo jogador. A tarefa do usuário é

² Fundada em 1982, a Electronic Arts é especialista em *software* interativo de entretenimento, com faturamento mundial de US 2, 97 bilhões no ano de 2004. A empresa desenvolve, publica e distribui mundialmente *software* para Internet, PCs e videogames sob três marcas: EA Games, EA Sports e EA. (WIKIPÉDIA, 2006)

³ As famílias podem ser constituídas apenas por um rapaz vivendo sozinho, uma mãe solteira criando seu filhos ou ainda duas amigas dividindo uma casa, entre outras possibilidades. A partir daí, uma série de procedimentos podem se seguir: o jogador poderá comprar ou construir uma casa para

controlar a vida de um *sim*: seus relacionamentos, trabalho e necessidades, além de ajudar os membros da família a seguir com uma carreira, ganharem dinheiro, fazerem amigos, ou simplesmente fazê-los arruinar suas vidas, deixando-os desempregados, sem amigos e vivendo miseravelmente.

Os *sims* devem cumprir uma jornada diária de trabalho, estudar nas horas vagas para adquirirem “capacidades”, dar atenção às crianças e amigos além de enfrentar uma segunda jornada de trabalho para manter a casa limpa e os eletrodomésticos em ordem. Se faltar conforto, higiene, comida ou diversão, o personagem vai reclamar e pode até morrer. Quanto mais realizações afetivas, financeiras e sociais o personagem conseguir, maior a possibilidade de levar uma vida “feliz”. Nesta versão inicial, nenhum personagem envelhecia, e um bebê levava apenas três dias para se tornar uma criança.

The Sims inaugurou a categoria dos chamados jogos “simuladores de vida” e ganhou a popularidade em todo o mundo, sendo traduzido para treze idiomas, ainda em sua primeira versão.

Este jogo, segundo o *site* especializado em jogos eletrônicos Outerspace, vendeu, nas três primeiras semanas de lançamento, mais de 300 mil cópias. Tendo sido lançado ainda no século passado (ano 2000), suas atualizações constituem-se em motivos de grandes festas e expectativas para os usuários. Segundo Saltzman (2004), a série referida já vendeu 36.000 milhões de unidades desde o seu lançamento. Após isto, ainda foram recebidos seis pacotes de extensão que incluem novas possibilidades que variam da criação de animais domésticos à opção dos personagens saírem de férias, fato que não existia na versão original.

abrigar a família, decorando-a conforme sua disponibilidade de recursos, poderá cuidar de seus personagens, os *sims*, para que tenham uma carreira bem sucedida, etc.



Figura 1- Tela do jogo *The Sims*

Em 2004 uma nova versão do jogo denominada *The Sims 2* foi lançada com bastante sucesso. Nesta versão os *sims* adquiriram características “humanóides” que os “aproximam” ainda mais dos seres humanos reais. Eles ganharam “personalidades” sugeridas por expressões faciais, movimentação corporal perfeita (utilização da tecnologia 3D) e envelhecimento natural. O que significa que os jogadores passaram, então, a poder controlar seus *sims* por uma vida inteira, do nascimento à morte, e misturar seu DNA de uma geração para a outra, de forma infinita, proporcionando aos jogadores uma experiência de jogo muito mais “viva, realista e profunda”.



Figura 2 – Tela do jogo *The Sims 2*

Os atuais *sims* expressam “temperamentos e sentimentos” através de animações de corpos ainda mais “realistas” que os seus predecessores, com inclusão de animação facial. Eles são habilitados a formar relacionamentos complexos e são capazes de distinguir entre família e amigos, amizades platônicas e amor romântico. À semelhança do mundo real, a aparência dos *sims*, nesta versão, muda com o passar do tempo. Além de ficar velho, como já referido, um *sim* que passa muito tempo no sofá ficará “barrigudo” e um *sim* que se exercita ficará com um “corpo malhado”.

Ainda com menos de um ano de lançamento, o jogo já possuía duas expansões que possibilitavam aos *sims* saírem de casa para “baladas” noturnas com amigos ou viverem o sonho universitário americano de morarem em um *campus* onde comemoram sua recém adquirida liberdade, festejando-a com amigos, organizando-se em “fraternidades” etc.

Em 2006 o jogo ganhou mais duas expansões, sendo uma versão totalmente

voltada para a formação de uma visão de empreendedora, na qual o jogador monta um negócio de sua preferência (loja de roupas, um salão de beleza, uma floricultura, uma loja de eletro-eletrônicos, um restaurante, ou o que sua imaginação preferir) e o administra. Nele o jogador poderá testar suas habilidades como o administrador, podendo contratar, demitir ou promover funcionários, ou ainda realizar os diversos processos de controle de caixa, estoque, capital de giro que uma empresa requer. E outra versão o jogador pode ter o seu próprio bichinho de estimação e ensinar-lhes alguns truques, ou ainda contratar um treinador para ensinar bons modos aos seus bichinhos de estimação.

Este é, portanto, o cenário inicial de nossa pesquisa: um mundo virtual, em muitos aspectos similar ao nosso, com a peculiaridade de os jogadores poderem controlar e administrar vidas humanas.

1.3 - Estabelecendo a problemática

Ao entrarmos em contato com o referido jogo, nos chamou atenção, primordialmente, o fato de ser dada ao usuário a possibilidade de controle sobre indivíduos, ainda que virtuais. É justamente este controle o objetivo principal do jogo. Neste sentido, acreditamos que o jogo *The Sims*⁴ concede a seus usuários poderes especiais distintos dos vivenciados no cotidiano, fato este que se observa em quase todos os jogos eletrônicos.

Em geral, os jogos eletrônicos, principalmente os de ação, potencializam esta “condição” de controle, a qual denominaremos, neste estudo, de “poder/control”. Isto ocorre na medida em que, enquanto identificados com os personagens destes tipos de jogos, os usuários passam a ser guerreiros invencíveis, desbravadores de mares, pilotos de fórmula 1, ou simplesmente “Deus”, a exemplo do jogo *Black and White*, no qual o jogador cria um mundo inteiro a seu “bel-prazer”, mesmo que para isso seja preciso eliminar tudo e todos os que se interpõem em seu caminho.

Em nosso caso, optamos pela análise do jogo *The Sims* pelo fato de este “poder” se exercer sobre seres humanos (na verdade, “humanóides”) em situações cotidianas; portanto potencialmente mais verossímil para seus usuários. Nossa

⁴ Trabalharemos com a denominação *The Sims* daqui por diante nos referindo ao jogo *The Sims 2* e ao *The Sims*, pois os dois são apenas versões diferentes do mesmo jogo.

preocupação básica reside na compreensão da experiência deste sentimento de poder, por parte de seus usuários, e suas possíveis implicações na subjetividade deles, considerando que, especialmente, crianças e adolescentes se iniciam na “aventura tecnológica” via jogos eletrônicos, os quais passam a intervir diretamente na produção de novas formas de subjetividade.

No campo da Psicologia em geral, apesar de ainda escassos, alguns debates sobre o uso do computador vêm tomando forma nos últimos anos. Da perspectiva de realização de psicoterapia pela Internet à maneira como esta máquina afeta a subjetividade, encontramos reflexões tais como em Turkle (1987, 1995), Sayeg (2000) e Nicolati-da-Costa (2002, 2005), além de Cabral (1997) no campo mais específico da sociologia. Entretanto, no que se refere a jogos eletrônicos, especificamente, encontramos pouca ou quase nenhuma literatura.

De toda forma, cientes de que os jogos eletrônicos constituem-se em um objeto de estudo bastante recente e, talvez por isto mesmo, controvertido e complexo, conforme mencionado em pesquisas realizadas por Hoff e Weschler (2002) e Kruger e Cruz (2002), esta pesquisa se realiza com o objetivo de refletir acerca do sentido que os atuais usos deste tipo de tecnologia produzem na subjetividade de jovens, investigando, em especial, expressões de sentimentos de poder suscitadas nos usuários do jogo de simulação de vida *The Sims*.

Passaremos, primeiramente, a expor alguns elementos que contextualizam nossa pesquisa, apresentando inicialmente os conceitos de “brincadeira” e “jogos”, e posteriormente o conceito de “adolescência” e o perfil do jovem contemporâneo, revisando alguns teóricos que tematizaram elementos relevantes para nossas discussões. Somente a partir desta explanação, acreditamos ser possível uma maior aproximação de nossa problemática maior acerca dos atuais modos de subjetivação que presidem a relação dos jovens com os jogos eletrônicos.

1.4 - A seqüenciar - Das brincadeiras infantis aos games

A importância do jogo para o desenvolvimento humano tem sido objeto de estudo das mais diferentes abordagens e sob diferentes pontos de vista. Dentre eles sob o ponto de vista filosófico (Pascal, Sartre); sociológico (Huizinga, Caillois);

psicanalítico (S. Freud, A. Freud, M. Klein); psicológico (Piaget, Vigotsky) e pedagógico (Montessori, Freinet). Não existe, portanto, uma teoria universalmente aceita sobre ele. Estas teorias, elaboradas até o presente momento, enfatizam elementos diferentes, o que as tornam úteis para a análise de determinados aspectos particulares do fenômeno lúdico.

Apesar de diversas e em muitos aspectos divergentes, tais teorias convergem na aceitação do fato de os jogos não serem um fenômeno recente. Aparentemente, eles têm acompanhado a humanidade desde o início dos tempos. Das múltiplas abordagens, citaremos neste estudo apenas aquelas cujos aspectos são relevantes para o estudo dos jogos eletrônicos.

Começaremos por Huizinga (2004), que ressalta em sua obra *Homo Ludens* (lançada ainda em 1938) as características fundamentais do jogo. Para o autor, o jogo é um ato voluntário, que se concretiza como evasão da vida real, com orientação própria, ocorrendo dentro de limites de tempo e de espaço, criando a ordem através de uma perfeição temporária e limitada. Outra característica do jogo consiste na existência de regras. Elas determinam o que “vale” e o que “não vale” dentro do mundo da brincadeira e em sua maioria são absolutas, não permitindo discussão; além disso, como nos afirma Huizinga (2004, p.14), “não há dúvida de que a desobediência às regras implica a derrocada do mundo do jogo [...]. O jogador que desrespeita as regras é um ‘desmancha-prazeres’ ”.

Na busca de conceituar os jogos, o autor declara ser este

uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras” (*Ibid.*, p.16).

Vale ressaltar que o sentido atribuído pelo autor à expressão “não-séria” não designa, de forma alguma, desmerecimento da atividade do jogar, ou o não envolvimento total no jogo, pois, como este autor mesmo se refere: “...certas formas de jogo podem ser extraordinariamente sérias” (*id.*, p.8).

Caillois (1986) defende as mesmas idéias de Huizinga (2004) a respeito das regras do jogo, afirmando que: “Todo jogo é um sistema de regras. Estas definem o que é ou não jogo, o que é permitido e proibido” (CAILLLOIS, 1986, p. 11). Destaca ainda o prazer e a diversão proporcionada pelo jogo, enfatizando o fato de ser este uma atividade livre. O autor retoma a obra do historiador holandês Huizinga destacando que o estudo é valioso por “ter analisado magistralmente várias características fundamentais do jogo e em ter demonstrado a importância e sua função no desenvolvimento da civilização” (*ibid.*, p.27). Comenta ainda que esta obra não é um estudo sobre o jogo, mas trata de uma investigação sobre a origem do jogo na cultura, sendo mais apropriado aos jogos de competição regulamentados. Por outro lado, Caillois diverge de algumas idéias de Huizinga, principalmente em relação aos jogos de azar, por entender que aquele autor os excluía de sua definição de jogo, estabelecendo características próprias para o jogo como uma atividade livre, separada da vida cotidiana, incerta, regulamentada e fictícia.

Numa abordagem psicológica, encontramos Vygotsky (1984), segundo o qual, o jogo facilita o desenvolvimento da imaginação e da criatividade. A criança em idade pré-escolar experimenta necessidades irrealizáveis, aparecendo o brinquedo e a atividade lúdica, com seu conteúdo imaginário, como possibilidade de realização dos desejos irrealizáveis. Vygotsky (*id.*) enxergou no brinquedo uma contribuição para o desenvolvimento inclusive da língua escrita, já que nele ocorre uma representação do significado.

Benjamim (1984), autor frankfurtiano, diz que “o brinquedo é um mudo diálogo da criança com o seu povo” (p. 74). À Semelhança da Psicologia Histórico-Cultural de Vygotski, Benjamim considera que “a brincadeira determina o conteúdo imaginário, não o contrário” (p. 69). Para esse autor, brincar significa sempre libertação.

A relação da brincadeira com a cultura é vista por Benjamim (1984) como atrelada à função da imaginação no desenvolvimento da criança. Por este motivo, afirma que, quanto mais a imitação se anuncia nos brinquedos, tanto mais estes se desviam da brincadeira viva: “A essência do brincar não está no 'fazer como se', mas um 'fazer sempre de novo', transferência da experiência mais comovente em hábito” (BENJAMIM, 1984, p.75).

Ao mesmo tempo em que realiza uma análise histórica, Benjamim (1984), aponta para a crescente massificação própria da evolução industrial, que acaba por inscrever o brinquedo em uma dimensão de homogeneização. O repetir mil vezes a mesma coisa, o “aprender” a fazer do jeito que os adultos querem, se caracterizaria, em nossa contemporaneidade, como a essência do brincar.

O brincar nestes termos proporciona uma ética da aprendizagem em que as necessidades básicas de aprendizagem das crianças podem ser satisfeitas. Essas necessidades incluem as oportunidades de praticar, escolher, preservar, imitar, imaginar, dominar, adquirir competência e confiança; de adquirir novos conhecimentos, habilidades, pensamentos e entendimentos coerentes e lógicos; de criar, observar, experimentar, movimentar-se, cooperar, sentir, pensar, memorizar e lembrar; de comunicar, questionar, interagir com os outros e ser parte de uma experiência social mais ampla em que a flexibilidade, a tolerância e a autodisciplina são vitais; de conhecer e valorizar a si mesmo e as próprias forças, e entender as limitações pessoais; e de ser ativo dentro de um ambiente seguro que encoraje e consolide o desenvolvimento de normas e valores sociais.

Para a psicanálise, a brincadeira é um dos veículos para se “chegar” ao inconsciente. Freud (1976, p.13-88.) já havia formulado esta conclusão quando escreveu o relato conhecido como *fort-da*, presente no texto *Além do Princípio do Prazer*, onde analisa um jogo de seu neto com um carretel. O referido autor se refere às brincadeiras dos bebês, como uma das primeiras atividades do aparelho mental, primeiros passos da grande realização cultural do bebê, a renúncia à satisfação pulsional ao deixar a mãe ir embora. Neste caso, o jogo busca transformar o afeto e dominar seus efeitos, possibilitando a conciliação (mesmo que parcial) entre o princípio do prazer e a reprodução de um acontecimento penoso. Freud também observa que se trata de um esforço de passagem da passividade à atividade, inversão que pode propiciar outra modalidade de prazer - o domínio de um acontecimento marcante -, apesar de interrogar-se se este último pode conciliar-se com o desprazer da ausência da mãe, a ponto de sustentar sua reprodução no jogo.

Apesar de as definições anteriores darem conta de vários aspectos intrínsecos aos jogos, verificamos que os “games”, os jogos eletrônicos atuais, não têm a mesma dimensão simbólica de uma brincadeira de outrora, a exemplo dos

carrinhos ou bonecas. Prescindem da presença do outro, da materialidade dos brinquedos e, muitas vezes, até de regras. Por meio deles, os limites são facilmente manipuláveis: pode-se fazer as próprias leis, construir ou destruir impérios, pode-se agir somente para o próprio prazer, matar, se preciso for, demonstrando que não são criaturas “hesitantes”, mas seres destinados à “grandiosidade”.

Esses *games* permitem ao jogador experimentar, virtualmente, aventuras e emoções que, muito provavelmente, não serão vivenciadas no mundo real. Oferecem aos jogadores a oportunidade - ainda que virtual - de se afirmarem triunfantes sobre alguns obstáculos que porventura se interponham às suas capacidades e aos seus desejos. Diante da impossibilidade concreta de exercitar um papel pleno de sentido na vida real, os jogadores encontram uma oportunidade de evasão e distração passiva, na medida em que essa atividade não requer nenhum envolvimento social ou existencial em proporção real.

Diferente daqueles que tomam os jogos como uma atividade apenas para diversão, consideramos que os jogos têm um sentido claro de preparação para a vida adulta. Carregam elementos reveladores de características civilizatórias. Assim compreendidos, os jogos eletrônicos não podem ser considerados simples passatempo. Representam uma atividade lúdica criadora e socializadora, pois transportam crianças e adolescentes para experiências diversas, abrindo-lhes as portas para o entendimento da realidade e ajudando-os a construir os valores tomados como próprios.

Em *Killing monsters*, Gerard Jones (2002), consultor de mídia do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) e criador de roteiros de quadrinhos e programas infantis, é partidário da perspectiva de desmistificar alguns mitos sobre a violência nos jogos. Jones afirma que a violência representada nos jogos não traria problemas à criança, mas, pelo contrário, pode ajudá-la a liberar seus medos interiores, sua raiva contida. O referido autor convida pais, professores e todos aqueles que se preocupam com as próximas gerações a tentarem entender o enorme apelo dessas formas de entretenimento e a grande ajuda que podem proporcionar ao desenvolvimento infantil, de um modo saudável.

Jones (2002) discorda das proibições e censuras a jogos violentos,

defendendo a idéia de que as crianças precisam da violência de “faz-de-conta”.
Vejam em suas palavras:

Antes dos videogames eram os filmes B, quadrinhos e revistas que apresentavam violência, sexo e personagens que preocupavam pais, políticos e professores. Metade das canções de *blues* valorizam o comportamento anti-social e fazem piadas sujas sobre assuntos que os observadores da mídia gostariam de controlar. Não importa se estabelecamos limites sobre o que o entretenimento de massa supostamente deveria exibir. Milhões de pessoas vão gostar da sensação de ver o oposto e algumas pessoas talentosas serão inspiradas pela chance de criar este tipo de entretenimento. É assim que a arte evolui. (JONES, 2002, p. 37).

De acordo com a perspectiva acima exposta, além de contribuir para o desenvolvimento sensório-motor e cognitivo⁵, poderíamos então dizer que os jogos satisfazem desejos inconfessos? Levando à catarse impulsos agressivos e violentos, fatores esses que a psicologia identifica e estuda no homem desde, pelo menos, o século XIX. Como produto do seu tempo, os jogos eletrônicos desempenham um papel ao mesmo tempo utópico e ideológico? Alimentam ilusões e pacificam espíritos? Oferecem, mesmo que virtualmente, um significado para a vida?

Tais questionamentos constituem o fio condutor que nos leva à nossa problemática central, qual seja: no caso do jogo *The Sims*, objeto deste estudo, a maior atratividade do jogo refere-se ao fato de ser dado ao usuário a possibilidade de exercer controle sobre indivíduos virtuais. Assim sendo, acreditamos que o jogo *The Sims* possui uma peculiaridade: ao mesmo tempo em que concede a seus usuários poderes especiais distintos dos vivenciados no cotidiano, difere dos jogos tradicionais já referidos que evocam a criatividade e a fantasia descompromissadas da vida real, uma vez que sua atração maior é, justamente, simular o cotidiano

Numa tentativa de compreendemos melhor nosso objeto de estudo nos deteremos agora na caracterização e definição do adolescente contemporâneo, usuário predominante do jogo *The Sims*.

⁵ E esta contribuição também é questionável, porém não é objeto de nosso estudo atual.

1.5 - Carregando o adolescente contemporâneo

É conhecido que a adolescência é um período evolutivo onde transformações bio-psico-sociais acontecem, determinando um momento de passagem do conhecido mundo da infância ao desejado e, por vezes, temido mundo adulto. Para autores como Aberastury & Knobel (1981) e Outeiral(1992), a adolescência é caracterizada por inúmeros elementos, entre os quais podemos enumerar: (1) a perda do corpo infantil, dos pais da infância e da identidade infantil; (2) da construção de novas identificações assim como de desidentificações; (3) da aquisição de novos níveis operacionais de pensamento (do concreto ao abstrato) e de novos níveis de comunicação (do não verbal ao verbal); (4) da reelaboração do narcisismo; (5) da reorganização de novas estruturas e estados de mente; (6) da apropriação do novo corpo; (7) do recrudescimento das fantasias edípicas; (8) vivência de uma nova etapa do processo de separação-indivuação; (9) da construção de novos vínculos com os pais, caracterizados por menor dependência e idealização; (10) da primazia da zona erótica genital; (11) da busca de um objeto amoroso; (12) da definição da escolha profissional; (13) do predomínio do ideal de ego sobre o ego ideal; enfim, de muitos outros aspectos que, em síntese, referem-se à organização da identidade em suas dimensões psíquicas, sociais, temporais e espaciais.

As transformações da adolescência ocasionam flutuações que se caracterizam por momentos progressivos, nas quais predominam, entre outros aspectos, o processo secundário, o pensamento abstrato e a comunicação verbal; além de momentos regressivos, com a emergência do processo primário, da concretização defensiva do pensamento e a retomada de níveis não verbais de comunicação.

Para o psicanalista Contardo Calligaris o adolescente é

um sujeito capaz, instruído e treinado por mil caminhos – pela escola, pelos pais, pela mídia – para adotar os ideais da comunidade. Ele se torna um adolescente quando, apesar de seu corpo e seu espírito estarem prontos para a competição, não é reconhecido como adulto. (CALLIGARIS, 2000, p.15)

Nesta busca pelo reconhecimento, o adolescente assume a tarefa de interpretar o desejo inconsciente (ou simplesmente escondido, esquecido) dos

adultos, oscilando entre a conquista da autonomia e da independência ou a submissão à “moratória” adolescencial (*ibid.*, p.15). As tentativas de conquistar o seu passaporte para vida adulta geram conflitos de toda ordem, envolvendo tanto as relações “adolescente-adulto” como “adolescente-adolescente”. Conflitos estes que podem dar origem a sintomas como, por exemplo, a violência ou, na concepção psicanalítica, a agressividade. Ou ainda a retração do adolescente em mundos cujas fronteiras entre “brincadeira” e “realidade” estão se diluindo e produzindo indivíduos cada vez mais centrados em si mesmos, que só permitem a interação por meio digital.

A adolescência, deste modo, será neste estudo compreendida como um processo psíquico, social e cultural que tem por foco a análise das tensões e conflitos existentes nas tentativas de integração do indivíduo na sociedade dos adultos, caracterizando-se como uma crise psíquica que emerge a partir da necessidade de adotar um novo papel requerido pelo social, o que implica assumir novos encargos, uma responsabilidade que não é apenas legal, mas também psíquica. Portanto, a adolescência deixa de ser pensada como uma etapa meramente cronológica, para ser vista como um evento psíquico e histórico-cultural.

Os adolescentes dos quais falamos⁶ são aqueles pertencentes a uma nova geração, denominada por Don Tapscott como “Geração Net” ou N-Gen (TAPSCOTT, 1999, p.1)

O autor identifica esta geração como produto de uma convivência cercada por tecnologia, mídias tecnológicas diversas, bem como outros tantos aparatos tecnológicos, que possibilitam uma outra forma de aprender ou de ver a vida. Apresenta o que considera as dez características mais fortes dessa geração “N-GEN” como: “independência, mente aberta, sociabilidade, opiniões livres e fortes, espírito inovador, capacidade investigativa, maturidade, imediatismo, sensibilidade e autoconfiança”. (*ibid.*, p. 87). Tomemos a explicação de Tapscott para apenas três dessas características, especificamente mais significativas para os objetivos desta pesquisa:

⁶ Serão investigados, posteriormente, na etapa empírica deste estudo, adolescentes na faixa etária compreendida entre 16 e 24 anos.

- 1) Independência – O jovem não mais necessita que os adultos lhe informem; ele tem acesso a informações nas suas mais diferentes formas e fontes, podendo ele mesmo verificar, fazer confrontos. Isso possibilita para o autor o nascimento de um espírito crítico ou, talvez, o renascimento de um ceticismo diante de verdades totalizantes e pré-concebidas.
- 2) Mente aberta - A "Net Generation" expõe-se a si mesma o tempo todo, não temendo desagradar ou mesmo ser criticada. Mesmo que não crie um universo de experiência real do ponto de vista da sensibilidade táctil, corporal etc., pois as relações acontecem normalmente, "modem to modem" ou "video to video" etc. De qualquer forma eles estão, num ato contínuo, contribuindo com seus pensamentos, sentimentos, vivências e sonhos uns para com os outros.
- 3) Inovação - para a geração Net a inovação é sua marca. Procura sempre caminhos que lhe parecem os melhores e mais rápidos para seus objetivos. Essa é inclusive a característica da rede. Isso pode parecer danoso ou calculista num primeiro momento; no entanto, denota uma abertura para as mudanças, não importando quão rápida elas possam ser.

Nesta mesma direção, a psicóloga e pesquisadora, Nicolati-da-Costa (2005, p.81-82) afirma que deste contato intenso com as tecnologias estaria surgindo um novo tipo de jovem, cuja subjetividade possuiria características bastante peculiares e próprias deste novo século. A saber:

- Disposição para experimentar novas formas de ser.
- Capacidade de fazer diversas coisas ao mesmo tempo (multitarefa).
- Agilidade e possibilidade de constante movimento (mesmo quando seu corpo está imóvel).
- Incorporação de identidades e características diferenciadas, ou seja, poder de construir diferentes narrativas (verídicas ou não, sinceras ou não, anônimas ou não) a respeito de si mesmo.
- Flexibilidade, adaptabilidade e mobilidade frente à exposição e à diversidade.
- Singularidade e auto-referência.
- Inquietação e avidez por novas experiências.

- Um sujeito que conhece poucos limites para seus desejos.

Do exposto, interessa-nos refletir de forma mais aprofundada sobre o sentido dessas novas experiências, em especial sobre as implicações da relação dos jovens com a tecnologia da informação. Certamente esta é uma geração que se distingue das demais por ter crescido em contato com a tecnologia da informação, por ter mais facilidade de lidar com a simultaneidade, com as mudanças que acontecem hora a hora e algumas das características já referidas acima. Entretanto, apesar de concordarmos com algumas destas características, não as vemos com tanto otimismo como o conferido pelos autores acima referidos. Consideramos que há elementos outros, principalmente na esfera da subjetividade, que demandam uma investigação mais aprofundada, principalmente, por se tratar de uma geração que vive em um mundo imerso no imediatismo, com uma demanda constante de realizar “multi-tarefas”, tal quais os objetos de consumo deste mundo: exatamente como o celular, que ao mesmo tempo é telefone, máquina fotográfica, e *pager* – o adolescente é aprendiz de fotógrafo, escritor, esportista, músico, etc.

Nossa reflexão reside justamente num suspeita acerca de algumas das características deste perfil “multifacetado” do jovem contemporâneo: um jovem supostamente audaz e dinâmico, que pensa, age e faz uso de uma nova linguagem informatizada, que se relaciona com os outros de forma extremamente “flexível”, indiferente às críticas do outro, autocentrado e, principalmente, que “conhece poucos limites para seus desejos”.

Tais características, ao enfatizar o autocentramento, o imediatismo, a indiferença para com a alteridade e a dissolução dos limites entre desejo e realidade, nos remete a um outro autor, C. Lasch (1983, 1987), que diferentemente dos citados anteriormente, analisou as características da cultura moderna enquanto uma “cultura do narcisismo”. Apesar de Lasch não se referir especificamente ao período da adolescência, suas análises da sociedade americana da década de 70, enquanto uma sociedade centrada em um “mínimo eu”, revela, possivelmente, um contexto a partir do qual surgiram as características principais presentes no jovem contemporâneo.

Em suas análises, Lasch (1983,1987) questiona o modelo de progresso, a natureza da cultura, da democracia dos Estados Unidos e principalmente de um novo perfil de personalidade proeminente nas últimas décadas, inscritos na categoria de narcisismo, considerado “não um determinismo psicológico, mas um meio de compreender o impacto psicológico das recentes mudanças sociais” (LASCH, 1983, p.76).

O referido autor descreve uma sociedade onde a vida cotidiana passa a ser um exercício de sobrevivência diante das inúmeras perdas e frustrações vivenciadas. Considera o “neo-individualismo pós-moderno”, cujas motivações estão centradas num eu percebido como “grandioso”, não como uma real aquisição de poder por parte dos indivíduos, mas representa mais uma estratégia de sobrevivência deste diante das adversidades e das previsões catastróficas anunciadas no final do século XX. Estes indivíduos, fragmentados em “mínimos eus”, imersos numa realidade plural e caótica, onde tudo muda a cada instante, respondem a ela desinvestindo seus interesses no mundo e voltando-se para si, ou para preocupações muito particularistas, em que o outro passa a figurar como mero instrumento de satisfação narcísica, objeto descartável após a obtenção de seus desejos.

As decepções e frustrações a que Lasch (1983) se refere dizem respeito, dentre outras, à compreensão de uma sociedade que, segundo ele, "esgotou seu estoque de idéias construtivas" (LASCH, 1983, p.11) e entrou em um período de crise, tornando-se uma sociedade de instabilidade e insegurança, ameaçada pela expansão da criminalidade e do terrorismo, pela deterioração do meio ambiente e pelas crises econômicas. Neste panorama, se configura "um mundo no qual o passado não serve de guia para o presente e o futuro tornou-se imprevisível" (*Ibid.* p.97). É, portanto, a partir deste quadro que Lasch justifica a perda de confiança no futuro e a transformação da figura moderna da “individualidade”.

[...] a individualidade transforma-se numa espécie de bem de luxo, fora de lugar em uma iminente austeridade. A individualidade supõe uma história pessoal, amigos, família, um sentido de situação. Sob assédio, o eu se contrai num núcleo defensivo, em guarda diante da adversidade. O equilíbrio emocional exige um eu mínimo, não o eu soberano do passado. (LASCH, 1987, p.9)

Delinea-se, assim, a figura do narcisista, esse eu mínimo, "simplesmente sitiado" (*Ibid.*, p.10), uma vez que a quebra do pacto social o leva a uma democracia individualista, baseada não mais nos elementos solidários relativos tanto ao resguardo dos direitos pessoais quanto na luta por ideais políticos coletivos, mas em um egocentrismo generalizado que se define como "cultura do narcisismo".

Logicamente o rompimento com o sentido de segurança, a descrença nos ideais de justiça social, o descrédito nas autoridades constituídas e na noção de progresso, a impotência humana ante a impessoalidade das instituições modernas etc., cobra seu preço. A insegurança vertiginosa da contemporaneidade clama por "narcoses" dos mais variados tipos para tornar o "viver", de alguma forma, suportável.

Este viver, para o jovem inserido nesta sociedade, nos parece ser apreendido através de um pacto, que mesmo não explícito, estabeleceu-se na compulsão por consumo de objetos, lugares e formas diversificadas de entretenimento. Consumo este que se torna fonte de satisfação do desejo (leia-se comprável), passando a ser provedor identitário do sujeito que confunde o ser com o ter, causando a "insubstancialidade do mundo externo" (LASCH, 1987, p.22).

A relação que Lasch estabeleceu entre a sociedade moderna e a produção de subjetividade se dá de forma que o narcisismo não é avaliado como positivo ou negativo, mas sim como resultado, como um tipo de subjetividade eficiente e capaz de garantir a sobrevivência psíquica nesta sociedade, chamando a atenção para a alteração de percepção do eu e do mundo ocorrida pela produção de mercadorias e o consumismo exacerbado de bens como tentativa de obturar as suas faltas. Tais objetos/serviços de consumo "criam um mundo de espelhos, de imagens insubstanciais, de ilusões cada vez mais indistinguíveis da realidade." (LASCH, 1987, p. 22)

Em suas análises, Severiano (1999) fala deste indivíduo *inquieto, dinâmico e personalizado*, chamado "homem pós-moderno" que

em sua aparência midiática, caracteriza-se por uma grande exigência de *diversidade e pluralidade*. Clama constantemente por auto-realização. Egocentrado, particularista e hedonista, busca viver intensamente o momento, desprezando o passado e negligenciando o futuro. É *desenvolto*,

inventivo e sedutor. Fascinado pelo espetáculo das novas tecnologias informatizadas, está sempre em busca de “novas realizações”. Obcecado pela “eficiência”, parece possuir a capacidade de dizer e fazer “quase tudo”. Acreditando-se *onipotente e onisciente*, persegue exaustivamente a fama e a celebridade como direito “natural”. (SEVERIANO, 1999, p.35)

No caso dos *games*, inseridos num mundo de entretenimento, os jovens contemporâneos parecem ver nos dispositivos digitais e nos mundos por eles produzidos um lugar, talvez entre o real e o virtual, de resgate de onipotência, onde tudo pode acontecer, onde tudo parece estar ao alcance das mãos, num clicar do *mouse*. Ali se tornam “reis”, “heróis”, “deuses”... Narcisos, enfim.

Quais as implicações que este tipo de poder confere aos jovens em seu cotidiano? Estariam eles, tal como muitos espectadores de televisão costumam argumentar, apenas descansando dos percalços diários, consumindo emoções, via entretenimento? Ou o consumo desses produtos, aparentemente inofensivo, poderia levar esses jovens a um processo de alienação, de enclausuramento em uma nova versão de um “mínimo eu”, potencialmente narcísico?

Questionamos, deste modo, se estamos diante de processos de subjetivação de fato “multifacetados”, “plurais”, “flexíveis” e singulares aos moldes do que anunciaram Tapscott (1999) e Nicolati-da-Costa (2005) ou se, na realidade, encontramos-nos diante de fenômenos similares aos anunciados por Lasch (1987), no qual o atual uso da indústria da informática, enquanto entretenimento estaria produzindo um tipo de subjetividade narcísica, dissimulada pela indústria da informática que veste o jovem de todo poderoso em suas atividades lúdicas, mas o captura como refém de um contexto social, político e econômico previsível, tornando-o mero apêndice da tecnologia.

Para esclarecermos tais questões abordaremos em nosso próximo capítulo alguns aspectos da cultura contemporânea, relacionados à técnica e à Indústria cultural - origem da atual indústria da informática - a partir do referencial da Escola de Frankfurt, os quais tematizaram de forma exaustiva questões concernentes às novas formas de dominação através da referida indústria.

2. A CARREGAR O CONTEXTO SOCIOCULTURAL NO QUAL EMERGEM OS JOGOS ELETRÔNICOS - A TÉCNICA ENQUANTO INDÚSTRIA CULTURAL.

A velocidade e a diversidade de informações constituem um fenômeno ímpar no mundo contemporâneo. Informações das mais variadas chegam a esses jovens de forma instantânea e contínua. Tão logo adquirem um novo conhecimento, este é rapidamente substituído por uma informação ainda mais recente, num processo de saturação continuada, sem espaços para uma produção de sentido ou uma reflexão crítica acerca dessas informações.

Tal quadro transparece, em grande medida, nos discursos sobre a contemporaneidade, os quais são impregnados de adjetivos que dizem respeito à efemeridade, fragmentação, diluição de fronteiras espaciais e temporais, diversidade, flexibilidade, dentre outros. Os relativismos se exacerbam, as ideologias tornam-se obsoletas e os ideais coletivos desacreditados. Tudo parece relativo e ilusório, sob a égide do imperativo de viver “aqui e agora”, via satisfação imediata dos desejos, facilitada pelas chamadas “novas tecnologias”.

2.1 - Três momentos da formação da sociedade tecnológica

Para entendermos a situação em que vivemos hoje, consideramos necessário compreender, minimamente, o contexto histórico e cultural no qual se desenvolveram os atuais recursos tecnológicos. Embora as características da atual sociedade tecnológica sejam únicas e um tanto quanto recentes, elas começaram a ser desenhadas há muito tempo.

Com efeito, durante uma grande parte da história, a humanidade dispunha apenas de recursos técnicos muito modestos, apesar de corresponderem a invenções altamente engenhosas para a época. Gehlen confirma tal posição:

A técnica não tinha ainda penetrado no centro da concepção do mundo, nem, portanto na concepção do homem, como hoje, que esperamos da cibernética e da teoria da regulação, esclarecimentos sobre o funcionamento das nossas atividades cerebrais e nervosas. (GEHLEN, 1957 p.22)

Porém, as raízes do mundo tecnológico que vivenciamos hoje podem ser encontradas no Renascimento, movimento histórico e cultural que durou do século XIV ao século XVI e que significou uma grande ruptura com o mundo da Idade Média. Para o que nos interessa aqui, é importante saber que o Renascimento promoveu um processo que o sociólogo alemão Max Weber chamou de “desencantamento do mundo”.

Durante a Idade Média, o mundo era considerado sagrado, pois fora criado por Deus. Ora, se o mundo era sagrado e trazia em si o mistério de Deus, não caberia ao homem interferir no mundo, pesquisando-o para conhecer tal mistério. Para as pessoas daquela época, o dogma cristão era inquestionável: bastava saber que o mundo havia sido criado por Deus, cabendo ao homem tomar conta dessa obra divina.

Entretanto, tal explicação não era satisfatória para alguns da época. Conhecer e acreditar não eram necessariamente inconciliáveis. O desejo de compreender o “funcionamento” das coisas se fez imperioso, a visão “teocêntrica” do mundo foi substituída pela racionalidade instrumental do mundo antropocêntrico. Para Severiano, “Dios perde su centralidad, dando paso al hombre y al conocimiento científico del mundo” (SEVERIANO, 2003, p.300).

Foi esse momento de “desencantamento do mundo” que permitiu a criação do método científico moderno, após séculos de conflituosos debates filosóficos. Caminhando um pouco mais na História, encontramos aquele que podemos identificar como o segundo grande momento da formação da sociedade tecnológica, a Revolução Industrial, que aconteceu primeiro na Inglaterra, em fins do século XVIII, e que depois se alastraria por toda a Europa. A Revolução Industrial pode ser compreendida com a realização das possibilidades tecnológicas, com o Renascimento e com o método científico.

Entretanto, socialmente, a Revolução Industrial significou a automatização do trabalho humano, isto é, a força física que o homem despendia no trabalho foi substituída pela energia da máquina, movida pelo vapor e, depois, pela eletricidade. O impacto disto sobre as relações sociais do trabalho foi bastante significativo, passando a alimentar o sonho de que as pessoas poderiam, servidas pela técnica, ter muito mais tempo livre, pois, com as máquinas, a produtividade do trabalho aumentava incrivelmente. Infelizmente, hoje, sabemos que isso não aconteceu bem assim, pois a lógica do capital, baseada na extração de mais-valia sempre crescente e no lucro como fim em si mesmo levou a muito mais trabalho, a uma produção cada vez maior.⁷

Com a Revolução Industrial, o operário começou a trabalhar junto com a máquina, sendo a velocidade do trabalho não mais definida pelo homem, mas pela técnica. O tempo humano, marcado pelos ritmos biológicos, é substituído pelo “tempo da máquina”, marcado pelos ponteiros do relógio. A pessoa já não dorme quando sente e acorda quando já não sente sono, mas, sim, numa hora que lhe permite começar o trabalho no momento definido pela fábrica. Não come quando sente fome, mas no horário determinado como o do “almoço”. Não pára de trabalhar quando já está cansada, mas apenas no final de seu expediente. Assim, homem e máquina passam a compartilhar do mesmo ritmo.

O terceiro e mais recente aspecto da formação da sociedade tecnológica é o que podemos chamar de informatização da sociedade, que aconteceu a partir da metade do século passado, com a invenção do computador. Hoje o tempo e a capacidade de processamento dessa máquina se acelerou quase ao infinito, causando admiração e encantamento para muitos.

De acordo com o pensamento de Marcuse (1982), teórico da Escola de Frankfurt, a tecnologia, que possibilitaria a diversidade e a pluralidade, contribuiu para que a dominação tendesse a perder o seu caráter explorador e opressor, tornando-se "racional", sem que por isso se desvanecesse a dominação política. Ou seja, a racionalidade da dominação mede-se pela manutenção de um sistema que

⁷ Essa discussão sobre tecnologia na revolução industrial foi intensificada no âmbito da Escola de Frankfurt, em especial por Marcuse (1982) o qual ressalta a dimensão da razão instrumental, também por Adorno e Horkheimer (1991) que afirmaram que a racionalidade da técnica é ela própria, uma forma de dominação.

pode se permitir converter em fundamento da sua legitimação o incremento das forças produtivas associadas ao progresso técnico-científico, embora, por outro lado, o estado das forças produtivas represente precisamente também o potencial pelo qual, medidas as renúncias e os incômodos impostos aos indivíduos, estas surgem cada vez mais como desnecessárias e irracionais. Paradoxalmente, porém, esta repressão desvanece-se na consciência da população, pois a legitimação da dominação assume um caráter mais sutil, porém mais totalitário, capaz de manipular de forma imperceptível a consciência do homem, segundo o autor supracitado.

Vejamos, a partir da perspectiva dos teóricos da Escola de Frankfurt, que elementos de suas críticas ainda podem ser relevantes para uma análise mais aprofundada de nosso objeto de estudo, uma vez que nos preocupamos com as implicações psicossociais advindas de um tipo de entretenimento que potencializa as ilusões de poder através do uso cotidiano das novas tecnologias, em especial os jogos eletrônicos.

2.2 - A Indústria cultural – Escola de Frankfurt

Juntamente com Adorno, Horkheimer elaborou o conceito de “indústria cultural”, identificando que a exploração comercial e a vulgarização da cultura, assim como também a ideologia da dominação da natureza pela técnica teriam como conseqüência a dominação do próprio homem. De acordo com Adorno e Horkheimer (1985), é por intermédio da “indústria cultural” que podemos observar o poder que a classe economicamente mais forte exerce sobre o restante da sociedade.

O conceito de “indústria cultural” remete, pois, a uma forma de mercantilização da cultura. Mercantilização esta realizada de forma vertical, autoritária, que procura adaptar as mercadorias culturais às massas e as massas a essas mercadorias de forma, segundo os frankfurtianos, estandardizada.

Contemporaneamente, cabe salientar uma distinção nas formas de padronização. Ortiz (1994), ao falar de uma “Cultura internacional popular” composta por símbolos e objetos “desterritorializados” e difundidos internacionalmente, adverte (sem entretanto discordar da perspectiva frankfurtiana) que os atuais processos de homogeneização se dão por segmentos hierarquizados sócio-economicamente, ou

seja, temos não mais uma standardização da produção de forma massificada, a exemplo da década de 60, mas “segmentos homogêneos no mundo” que partilham “as mesmas características”, o que torna o mundo “um mercado diferenciado constituído por camadas afins” (ORTIZ, 1994, p.171).

Isso significa dizer que a homogeneização ocorre no interior de determinados segmentos socioeconômicos, atingindo todas as classes, entretanto, sem igualá-las. Dessa forma, por exemplo, a partir de um certo nível socioeconômico, tanto indivíduos das classes mais altas quanto das classes populares seriam seduzidos pela indústria dos jogos eletrônicos, resguardando alguns símbolos ou ícones compartilhados no interior de seus respectivos segmentos, conforme o poder aquisitivo de compra dos artefatos eletrônicos. Neste sentido poderíamos afirmar que essas classes, apesar de objetivamente se mostrarem distantes, subjetivamente se apresentam muito próximas, em seu fascínio pelo consumo. Nestes termos, tanto o jovem de classe média alta como o de classe média baixa, assim como o que mora na Austrália ou no Brasil se envolvem e cultivam práticas semelhantes ao jogar os mesmos jogos, apesar de que, obviamente, em condições distintas, possivelmente alimentando sonhos e fantasias diversos. É justamente nesse sentido que as próprias indústrias produtoras dos *softwares* se encarregam de fazer lançamentos multinacionais, com apelos específicos para cada região ou segmento regional.

Diante do exposto, questionamo-nos acerca da origem da “indústria cultural” em seu poder de interferir na consciência dos consumidores, obliterando processos racionais e potencializando formas regressivas, narcísicas.

Reconhecendo a complexidade de tal questão, passaremos a expor apenas alguns elementos inscritos na obra clássica *Dialética do Esclarecimento* (1947/1985) de Adorno e Horkheimer, os quais preconizaram a fragilidade da razão no mundo moderno, buscando suas origens nos próprios ideais do Iluminismo. Segundo os referidos autores: “o programa do esclarecimento era o desencantamento do mundo. Sua meta era dissolver os mitos e substituir a imaginação pelo saber”. (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 19).

Em suas análises dos ideais do Iluminismo, segundo o qual, através da ciência e da razão, o ser humano conseguiria alcançar a felicidade, a justiça e a igualdade, esses autores denunciaram um tipo de racionalidade meramente instrumental que se desenvolveu ao longo do processo civilizatório do Ocidente: a *razão instrumental*, a qual, em seu objetivo de domínio sobre a natureza, finda por dominar os próprios homens, tornando-se pragmática, quantitativista, discriminatória e distanciada dos fins emancipatórios originais do próprio esclarecimento. Portanto, a ciência e a tecnologia não teriam, nessa perspectiva, cumprido os ideais de felicidade preconizados pelo Iluminismo.

Com a pretensão de libertar os homens da condição de escravos para torná-los senhores, ou seja, donos de si mesmos e de sua história, a racionalidade moderna é instituída sob o imperativo da dominação: “O que os homens querem apreender da natureza é como empregá-la para dominar completamente a ela e aos homens” (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 20).

Desta forma, a racionalidade, que tem origem no desejo de libertar o ser humano do mito, reverte-se em uma nova forma de “mitologia”. Ao combater o mito, o esclarecimento assume o princípio do próprio mito, ou seja,

O princípio da imanência, a explicação de todo o acontecimento como repetição, que o esclarecimento defende contra a imaginação mítica, é o princípio do próprio mito. A insossa sabedoria para a qual não há nada de novo sob o sol [...] porque todos os grandes pensamentos já teriam sido pensados [...] essa insossa sabedoria reproduz tão-somente a sabedoria fantástica que ela rejeita” (*ibid.*, p. 26).

Assim, ao combater o mito, O esclarecimento simplesmente reproduz o que já estava no mito. A relação se expressa da seguinte forma: o esclarecimento se reduz ao mito porque simplesmente reproduz o que ele próprio rejeita. Desta maneira, o esclarecimento transforma o pensamento em mero instrumento, ou seja, pensar o pensamento tornou-se supérfluo, uma vez que a valorização do procedimento matemático, científico e a valorização do fazer técnico imperam sob o princípio da “razão instrumental”.

Do ponto de vista de Adorno e Horkheimer (1985) a técnica, que é a essência do saber, que possibilita o domínio da natureza, não deve ser pensada de uma maneira universal e descontextualizada, mas deve ser refletida à luz do próprio sistema que a produziu. Assim sendo, ela é “[...] tão democrática quanto o sistema econômico com o qual se desenvolve. A técnica é a essência desse saber, que não visa conceitos e imagens, nem o prazer do discernimento, mas o método, a utilização do trabalho de outros, o capital “. (ADORNO; HORKHEIMER ,1985, p. 20)

O modelo técnico-científico, enquanto essência desse saber é que orienta a relação do homem com a natureza e, conseqüentemente, com os outros homens. De posse desse saber, o homem finalmente teria condições de dominar a natureza. No entanto, como esse saber é incapaz de refletir sobre si mesmo, ou seja, um saber metódico, que expulsa o pensamento dos seus procedimentos, finda por tornar-se alienante e regressivo, abdicando de sua característica principal: a reflexividade. Como bem sugeriu Cohn (1998, p.13) “Se o esclarecimento não incorpora em si a reflexão sobre esse momento regressivo, então ele sela seu próprio destino. Trata-se de levar essa razão a sério, nas suas promessas e limites”.

Como resultado temos que a ciência e a técnica, incapazes de serem pensadas em seus fins últimos (felicidade humana e apascentamento do medo ante a natureza indomada) findam por se tornarem um novo mito; distanciadas do mundo de vida dos homens e de suas preocupações mais cotidianas. As decisões sobre suas aplicações, comandos e estratégias passam a ser privilégio absoluto de alguns expertos, além do fato da tecnologia contemporânea, à semelhança dos deuses da mitologia antiga, passar a designar, em muitos casos, o destino dos homens, seja objetivamente, seja subjetivamente, através da produção de desejos e fantasias.

No que concerne ao conceito de Indústria Cultural, já referido, Cohn (1998, p.13), busca atualiza-lo, observando que o mesmo “não foi constituído originalmente como artefato analítico para servir à pesquisa em algum aspecto pontual, mas faz parte de um esforço intelectual para discutir as vicissitudes da razão no mundo moderno”. Uma tentativa de fazer frente a um momento histórico em que “a regressão de uma razão concebida instrumentalmente, como instância de controle eficaz do mundo, passa à condição de subalterna ao seu oposto, o mito, concebido como expressão narrativa da subordinação do mundo“ (COHN, 1998, p. 14).

Com isto se estabelece uma indústria que produz e distribui os mais variados tipos de produtos, tais como livros, filmes, revistas e todo um aparato de entretenimento, dentre eles, os jogos eletrônicos, transformados em uma série de “mercadorias” culturais. Mercadorias que povoam um mundo onde tudo parece estar à disposição. Perto demais para ser visto, consumido e longe demais para ser criticado. Aqui, a comercialização de bens culturais e a concomitante e intensa estimulação do desejo subordinam a cultura aos fins mercantis, privando-a muitas vezes do caráter reflexivo e libertário que lhe é próprio. É, portanto, possivelmente desta forma, que a indústria cultural interfere na produção de uma consciência crítica, instaurando, por vezes, processos regressivos, que prescindem da mediação do pensamento, através de uma pseudogratificação dos desejos.

A este respeito, Rouanet (1989) se pronuncia muito apropriadamente:

[...] se a indústria cultural produz esses objetos ambíguos que gratificam o desejo sem gratificá-lo, está, de fato, desempenhando o papel que o freudismo atribuíra à economia psíquica - a de produzir formações de compromissos entre o desejo e a instância recalcante. Também o sonho, o sintoma e o lapso jogam o papel equívoco de iludir o desejo, em vez de reprimi-lo ou satisfazê-lo” (ROUANET, 1989, p. 127).

Ora, como não pensar os jogos eletrônicos dentro deste contexto? Eles que já se vestiram, fantasiaram de arte, de esporte, de brinquedo, de puro entretenimento!

Os personagens dos jogos, assim como os personagens exibidos na tela do cinema e/ou da televisão se assemelham aos jogadores; entretanto, há uma distância quase intransponível que os separa, a despeito de os personagens serem apresentados como sujeitos do gênero humano, como é o caso do jogo *The Sims*.

Tal distância diz respeito à discrepância entre o real e o virtual. No jogo não habitam a dor, a miséria, a angústia, a fragilidade humana e suas contradições. Os mecanismos que geram o ser bem-sucedido são distintos daqueles exigidos na vida cotidiana. Um mundo que não se designa nem como verdadeiro, nem falso, mas simplesmente um mundo “mágico”, no qual possivelmente se busca recuperar uma

forma de onipotência narcísica⁸, na qual as fronteiras entre ficção e realidade não existiam.

Seria esse mundo mágico, apenas um local, virtual que seja, onde uma narcose momentânea proporcionada pelo sentimento de “poder” suspende o jogador da realidade e facilita sua existência?

Vejamos algumas questões concernentes à relação entre o real e o virtual.

⁸ A temática do Narcisismo será abordada em capítulo posterior.

3. REAL X VIRTUAL - REFLEXÕES ACERCA DA SUBJETIVIDADE NA CULTURA DIGITAL.

No fórum “*The Sims 2* maníacos”⁹ encontramos uma série de postagens contendo impressões pessoais dos jogadores, dentre muitas nos chamou atenção a seguinte:

Eu criei "O sim Ricky" que seria eu e então trabalhei pakas, e fui morar junto apenas com uma mulher que conheci no decorrer do jogo, a Brenda, que veio grávida para a minha casa!!!! Ah não....Eu deixei o bebe ir para o serviço de adoção e a mulher eu a matei...(Muahahahah) Eu queria romper, pq ela me viu dando uns pegadas em outras mulheres, mas meu sentimento por ela estava bom, e o dela por mim ruim...E o cabeção ainda não tinha sacado que era ela que tinha que romper e acabei tendo que matar ela para me livrar e casar com a mulher que eu realmente gostava, casei com ela e tive 2 filhos, e me aposentei como Cirurgião de 800 paus por dia comecei a ganhar apenas 350 como aposentado!!! Coitado, dinheiro inferior agora...E nisso tinha 2 filho adolescente já (mto CDF) e outro pirralhinho engatinhando apenas, pela situação da aposentadoria, tive que botar a mulher para trabalhar, e enquanto ela trabalhava o velhinho se engraçou com uma jovenzinha, e o filho (CDF) me viu pegando ela...E começou a implicar com o pai!!! Até que o velhinho engravidou a novinha!!! Putz.....E eu só rachando o bico...Mto engraçado, a minha esposa até então não era velha (faltava 2 dias) E a novinha faltavam 20 e pokos (Hihihii....Véio safado)... A jovenzinha teve problemas para criar sozinha o filhinho pois ela morava com uma subrinha, então o velho se mudou para a casa da jovenzinha e "abandonou" a véia e o filho mais novo (que jah tinha virado criança), o filho mais velho já tinha ido morar sozinho. E cara, fiquei impressionado com o senso de realidade que o The Sims 2 tá trazendo, realmente é uma novela o que acontece no jogo...E agora tá assim...Jogo com o meu "herdeiro" mais velho, que está com cargo de Cientista maluco e ganha 2.5k por dia, mas dou umas administradas no véio para criar o mulékinho mais novo da pulada de cerca dele. A véia e o filho mais novo ficaram até que bem financeiramente com o divórcio....hehehe..." (BART PALUMBO (UP) – 18 anos – São Paulo)

⁹ site (<http://forumgdh.net/viewtopic.php?t=176022&postdays=0&postorder=asc&start=40>)

Indubitavelmente o texto nos sugere uma série de questões bastante complexas que, naturalmente, fugiriam ao nosso objeto específico de estudo, razão pela qual não levaremos a efeito uma pesquisa detalhada deste conteúdo. Entretanto, para nossos objetivos o texto servirá para avaliarmos a forma de como se dá a percepção do real-virtual do jogador.

Note-se que o texto inicia falando da criação de um personagem o “sim Ricky”, e logo depois o usuário se “apodera” deste personagem como se este fosse ele mesmo e continua como se estivesse contando proezas de sua própria vida. Ressalte-se também que ao ficar velho, o personagem passa a ser o outro novamente. Nessa panorâmica tentaremos melhor compreender as possíveis significações do que os jovens estão a chamar de real ou virtual. Desta feita passaremos a uma análise dos conceitos de real e virtual, conforme compreendido por alguns teóricos.

3.1 - Compreendendo os conceitos de real e virtual

É fato que a sociedade, em sua realidade humana na qual estamos integrados, passou a deslocar parte de seu *habitat* para os meios tecnológicos instituindo novas forma de relações e integração entre os indivíduos. Ao criar ambientes virtuais que impõem novas formas de relações, ao mesmo tempo cria neste ambiente uma verdadeira revolução subjetiva que nos faz questionar sobre a natureza do nosso futuro. A simulação cria um perfeito simulacro de realidade, como um sonho tão vívido que, ao "acordarmos", não conseguimos distinguir entre ilusão e verdade.

Com certeza as novas tecnologias subvertem categorias tais como: virtual e real, tempo e espaço, objetivo e subjetivo. Nossa percepção nos leva a acreditar que real e virtual colidem e se diluem, se misturam por entre caminhos que não conseguimos definir. Parece-nos que, ao insistirmos na dicotomia, perdemos a noção do espaço em que estamos transitando. Estamos diante, a nosso ver, senão de um impasse pelo menos de um constrangimento.

Vejamos a exemplo: o *chat* na Internet, ambiente virtual por excelência, que, não raro, é mais real que a própria realidade; já o ambiente de uma bolsa de valores,

por outro lado, assume *status* de inimaginável para muitos. De outra forma, o ataque ao World Trade Center em 11 de setembro, visto pela televisão, pareceu-nos mais um jogo de simulação que um fato; já no jogo *The Sims* os personagens assumem cada vez mais traços humanos. De tudo isto nos resta afinal a questão: o que é real e o que é virtual nisso tudo?

Em Ferreira (1999, p.86) encontramos a palavra “real” definida como o “que existe de fato; verdadeiro”.

Mas o que é “que existe de fato”? Aquilo que se vê? Seria o que vemos um mero reflexo de ondas eletromagnéticas, de acordo com a concepção da Física, no caso, a luz, que incide sobre uma superfície e é refletida, chegando a nossa retina e transformando a luz em sinais elétricos, transmitidos através do nervo ótico para uma determinada área do cérebro, a qual tem a função de decodificar estes sinais elétricos?

Por sua vez o virtual, em oposição ao real, é definido, ainda segundo Ferreira (1999, p.86), como “o que existe como faculdade, porém sem efeito atual; suscetível de realizar-se; potencial” . “Virtual”, também, é termo da ótica geométrica. Parte da Física que estuda a luz sem se importar com sua natureza eletromagnética, onde temos o objeto real que é posto em frente a um espelho plano e sua imagem que é virtual quando situa do outro lado do espelho.

De acordo com as concepções filosóficas, remontando ao século II, Epictetus (Grécia, 50-130 a.C.) afirmou que a nossa mente poderia ser capaz de ver diversas realidades. Segundo o filósofo, as aparências para a mente são de quatro tipos: as coisas que são o que parecem ser, ou não são nem parecem ser, ou são e não parecem ser, e as que não são e, mesmo assim, parecem ser. Distingui-las é a tarefa do sábio.

Platão (1987), por sua vez, no texto “A ascensão ao mundo inteligível” defende a existência de duas realidades de natureza diferente, de dois mundos em que um está dependente e subordinado ao outro. O mundo que vemos e sentimos é o mundo sensível, o mundo do devir e da multiplicidade, mais imediato, mas superficial, aparente e sem grande peso ontológico. Para o filósofo, existe também

um mundo inteligível, o mundo das idéias e dos seres, o mundo da unidade e da verdadeira realidade. Mundo das idéias que está fora e é independente do mundo sensível, fora da multiplicidade, do devir.

O pensamento cartesiano, por outro lado, influenciou a cultura ocidental a partir do século XVII, com sua crença de que o mundo poderia ser descrito objetivamente, o que está na base da investigação científica. Descartes não confiava nos dados dos sentidos. O pensamento seria a única experiência capaz de resistir às ilusões dos sentidos, aos erros na ciência. “Penso, logo existo” era a verdade primeira e irrefutável, apta a fundar a ciência, referindo-se a si mesma, sem recorrer a qualquer forma de transcendência, seja ela mítica ou teológica.

Com o advento da teoria da relatividade, no início do século XX, vimos sucumbir o desejo de se saber o que é real, pois a própria física moderna admitiu e prova a possibilidade de múltiplas realidades; entretanto, a vivência delas, pelo ser humano, é uma função do estado de consciência em que ele se encontra. O tempo, por exemplo, passou a ser um conceito relativo que varia com a velocidade do objeto, no mundo macroscópico, e está ligado aos nossos sentidos, no mundo microscópico. Nesta perspectiva, seria a nossa mente o que produz o nosso tempo, podendo ser aumentado, diminuído ou até parado (nos estados alterados da mente e da consciência).

Diante dessa perspectiva, o tempo não existiria. O tempo seria uma construção dos sentidos para quantificar a duração de acontecimentos seqüenciais. Tudo seria simultâneo. Passado, presente e futuro ocorreriam no mesmo instante.

Sabemos que nosso cérebro trabalha com a simultaneidade, enquanto nossos sentidos trabalham com a seqüencialidade, alterando assim a noção de realidade. Reconhecemos se está frio ou calor, claro ou escuro, se está seco ou molhado, tudo ao mesmo tempo.

Dentre os autores contemporâneos, Giddens (1991) caracteriza a sociedade moderna cada vez mais por uma configuração espacial desvinculada do conceito geométrico e remetida ao contexto do virtual. Na concepção de Giddens (1991) o evento virtual é algo inexistente no nosso meio físico, mas que admitimos,

concedemos a permissão ou convenciamos a ele pertencer. A sociedade moderna está adquirindo uma configuração na dimensão virtual, que se agrega à sua configuração na dimensão espacial “real”. A superação de barreiras geográficas (no sentido das distâncias) e temporais nas relações de sociabilidade, no contato entre pessoas e nas trocas comerciais, cada vez mais globais, modifica a noção do espaço-tempo social. São agora virtuais: amigos, encontros, comunidades, relacionamentos, empresas, etc.

Desde que a engenharia eletrônica evoluiu para a micro-eletrônica, ou desde que se inventou o *microchip*, a tecnologia passou a estar presente em quase tudo. Geladeiras, fornos de microondas, lavadoras automáticas, todo tipo de aparelho que possua um *timer*: automóveis “inteligentes”, marca-passos e todo tipo de exames não invasivos na área de saúde, e tantos outros exemplos já habituais da vida moderna.

Porém, num passado não muito distante, cerca de dez a quinze anos atrás, toda uma preparação era necessária, a fim de proporcionar uma certa familiaridade com as crianças, em sua aprendizagem de como operar um computador. A familiarização das crianças com conceitos da informática se dava ao apresentarmos a nomenclatura mais elementar utilizada nos recursos informatizados: introdução às funções do sistema operacional (DOS), pequenos trabalhos práticos usando os comandos *Format*, *Copy*, *Del* e *Dir*, cuidados necessários ao manuseio de um disquete e a entrega de uma apostila explicativa dos princípios da linguagem LOGO. Esses procedimentos eram bastante valiosos, pois os recursos informáticos, em especial o “hardware”, não foram, à época, fabricados para serem utilizados especificamente por crianças.

Hoje, início do ano 2006, tudo isso ficou para trás. Crianças usam computadores de forma “natural”. O computador faz parte da decoração de seu ambiente mais íntimo: o quarto. Ali instalado, abre possibilidades que vão do uso como brinquedo sofisticado a coadjuvante no processo de aquisição de conhecimento. Crianças sabem enviar um *e-mail* e usam um editor de texto corretamente. Programam seu videocassete para gravar seu programa preferido, quando ausentes, e usam um *timer* para desligar a televisão, depois que dormem,

além de fazerem uso de telefones celulares e outras formas de comunicação modernas, de forma correta e fluentemente.

De acordo com Negro Ponte (1995), existe uma mentalidade descentralizadora crescendo em nossa sociedade, trazida pelos cidadãos do mundo digital, que fazem parte de uma nova geração desembaraçada de muitos dos antigos preconceitos, livres tanto das limitações impostas pelas fronteiras geográficas, como também das impostas pelo tempo. Parece-nos que a tecnologia “encurtou” alguns caminhos, trocou alguns papéis, inclusive no tocante a termos como “amigos”, “real” e “virtual”, cujos significados parecem ter assumido significados diferentes.

Baudrillard (2002) incita-nos a pensar o real e o virtual em termos de não oposição. Para ele, o virtual é mais real que o virtual, pois no universo da realidade virtual tudo se converte em informação, em operação, que o torna real e assim é só no concreto, na transformação de tudo para zeros e uns que a programação se torna executável ao nível da computação. Para o autor, os signos evoluíram, tomaram conta do mundo e hoje dominam. Os signos estão criando novas estruturas diferenciais que ultrapassam qualquer conhecimento atual. Eles, que antes cumpriam a função de substituir os objetos reais, agora estão se transformando em objetos em si mesmos e materializando o fetiche: viraram “valor de uso” e “valor de troca” a um só tempo.

Em suas análises, Vattimo (1992) observa uma erosão do próprio “princípio da realidade”. Para o autor, a realidade é mais o resultado do cruzamento, da contaminação das imagens, das interpretações, das múltiplas reconstruções que a mídia distribui. Portanto, antes mesmo que o mundo alternativo da realidade virtual adviesse, o princípio de realidade entrara em crise – como se fosse necessário primeiro explodir a visão do mundo em múltiplas visões de mundo; e só num segundo momento fazer a realidade virtual como ampliação da realidade.

Queau (1996), por sua vez, constata os perigos da virtualização, enfocando as conseqüências psicológicas que um excessivo consumo de universos virtuais cria. Diz o autor:

A tecnologia da simulação virtual não pode senão reforçar este risco de desrealização, ao dar um caráter pseudo-concreto e pseudo-palpável a entidades imaginárias. Se não tomarmos cuidado, estas técnicas, em suma são particularmente perigosas, já que nos seduzem, pelo funcionamento “ideal” sem privar-nos de nenhuma das ilusões sensoriais sem as quais poderíamos rapidamente nos cansar. Torna-se fácil esquecer o mundo real e refugiar-se no conforto flexível e eficaz em que esses meios de idealização nos mergulham.” (QUEAU, 1996, p. 98-99)

Para o referido autor, os mundos virtuais nos quais podemos navegar têm um aspecto eminentemente realista, palpável, tangível e aparentemente crível. Esta realidade fantástica e virtual possui vantagens inegáveis, tanto no universo cognitivo, quanto expressivo e lúdico, mas também apresenta riscos ainda pouco evidenciados.

Numa primeira análise, percebemos claramente o perigo de se acreditar nos simulacros, acabando por torná-los reais. Numa escala maior, existe ainda a possibilidade de invertermos a percepção e percebermos o real como uma extensão dos mundos virtuais. Quando o virtual se torna referência, podemos cair no risco de, ao retornar ao mundo real, aplicarmos a ele os mesmos procedimentos e métodos, a mesma falta de preocupação e isenção de responsabilidades permitida no mundo virtual, principalmente, devido ao sentimento de poder irrestrito, por este conferido. Esta, é de fato, nossa grande preocupação neste estudo.

Para Severiano (2001, p.109) “ao apagarem-se as distinções entre o real e o imaginário, o verdadeiro e o falso, produz-se uma adaptação imediata do sujeito às exigências da totalidade social” . Isto porque o imaginário produzido pela mídia, na realidade, foi programado segundo determinadas ideologias, éticas, etc., ou seja, há um caráter “mediato” nas produções da mídia com aparência de imediaticidade e espontaneidade. Há determinações subjacentes que direcionam o conteúdo para determinados fins. Se aceitarmos isto como uma realidade “natural”, “imediata”, simplesmente nos adaptamos sem nenhum questionamento.

Os jogos de simulação da realidade são exemplos paradigmáticos do fenômeno acima descrito. No Jogo *The Sims 2*, por exemplo, os “humanóides” do mundo virtual se “aproximam”, se “parecem” com os seres humanos, no que diz respeito a características físicas e de personalidade; porém, ao jogador tudo é

permitido fazer com seus personagens, podendo matá-los ou torturá-los, sem conseqüências.

Ora, se para Benjamin (1984) todo hábito entra na vida como brincadeira, ou como em Luckesi (1994, p.51) o “modo de ser do homem no transcurso da vida; o mágico, o sagrado, o artístico, o científico, o filosófico, o jurídico são expressões da experiência lúdica constitutiva da vida” , como poderia a vivência de um jogo, onde se “pode tudo”, ser inócua? Será que a experiência de poder excepcional (quando da criação e direção de vidas), conferida no ato do jogo, em dissonância com as regras de sociabilidade experimentadas no cotidiano de seus jogadores, não levaria a uma dissipação ou confusão entre o mundo virtual e o real, com preferências pelo primeiro?

No esforço de nos fazer aprender, pensar e compreender o tema da virtualização, em toda a sua amplitude, Lévy (1996) procura estabelecer características da virtualidade, enfatizando, sobremaneira, as alterações que ela traz nas concepções de espaço (desterritorialização) e de tempo (desprendimento do aqui e agora). O virtual, diz ele, usa novos espaços e novas velocidades, sempre problematizando e reinventando o mundo.

Lévy (1996), também apresenta como “fácil e enganosa” (p.16) a oposição entre real e virtual, defendendo que o virtual, na verdade, se opõe ao atual, na medida em que tende a atualizar-se, sem chegar, contudo, a uma concretização efetiva. O autor busca em Deleuze, base para afirmar que o virtual se distingue, ainda, do possível, na medida em que este último já estaria constituído, estando somente em estado latente, pronto a se transformar no real. Não tendo, assim, a criatividade do virtual. Diz Lévy:

Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização (LÉVY, 1996, p.16).

Nas análises do autor, o movimento de atualização seria como a resolução constante do nó de tendências que constitui a virtualidade; a solução assumida a cada momento pelo que potencialmente a entidade pode ser; resolução do problema representado pela virtualidade. O real, por sua vez, se assemelharia ao “possível”; este que “já está todo constituído, mas permanece no limbo. O possível se realizará sem que nada mude em sua determinação ou natureza. É um real fantasmático, latente. O possível é exatamente como o real, só lhe falta a existência” (*Ibid.*, p. 16).

Neste ponto, começam a aparecer contradições. Será o “possível” um “real latente”? Esta idéia, creditada por Levy a Deleuze (1968, p.169-176) nos soa estranha. O possível é tão problemático e reconfigurável quanto o virtual; igualmente não acontece sem que sejam descartadas – pela flecha do tempo e rumo dos acontecimentos – as diversas outras possibilidades excludentes que se afiguram a partir de uma dada situação inicial. E só se atualiza no futuro – enquanto presente imediatamente posterior – aquilo que, a partir das condições momentâneas e igualmente dinâmicas do problema atual, se mostra possível, passível de acontecer. Conceber o virtual como “dinâmico” e o possível como “estático” é, em nossa concepção, uma construção teórica arbitrária.

Discutindo, também, as relações entre real e virtual, Weissberg (1996) propõe que estas se dão de seis formas possíveis: a primeira é aquela em que o real é apresentado pelo virtual, que não o substitui, mas antes se torna uma das formas de sua percepção. Como exemplo, se podem citar os simuladores de vôo usados por companhias aéreas para aprendizagem, em que o “território alimenta como substrato, sua própria simulação”. Neste caso, real e virtual são igualmente necessários. É na vivência do virtual que se aprende a evitar acidentes reais. A segunda forma possível apresenta o virtual como um intérprete do real, ajudando a dar-lhe sentido. O virtual dá forma ao real. Assim, uma dada captação óptica num único plano, em uma realidade tridimensional, pode ser decodificada e experimentada numa simulação de modelos, averiguando-se suas possibilidades. Já a terceira forma implica uma interação real/virtual num único sistema em que é possível “realmente” agir sobre o virtual. É o caso de uma criação artística, em que o sopro é analisado por captadores numa tela fazendo mover uma imagem-síntese de uma pena. O autor chama a essa forma de “prolongamento do real no virtual por

contigüidade”. Por quarta forma ou figura, temos a que injeta o real no virtual. Um indivíduo pode ser inserido numa tela de computador (imagem-síntese) e animar esse universo virtual. Na quinta forma o virtual é visto por uma janela real, caso em que num monitor (tela) apresenta uma imagem que, girando o monitor, será vista de outro ângulo. A tela converte-se em órgão de visão. Na sexta e última, há uma presença real no virtual. Numa “realidade artificial” o ser humano pode mergulhar no universo virtual, utilizando telas que funcionam com órgãos de visão (não mais como fundo de projeção), onde os movimentos da mão de um indivíduo, utilizando luvas especiais acopladas a um computador, se tornam imagem-síntese desta mão. Com isso o virtual pode ser visto e tocado como realidade “natural”. Há efetivamente uma “tele-presença” do real no virtual. Continua, contudo, sendo o ser humano aquele a dar consistência ao virtual.

Nesta perspectiva, vemos que o elemento virtual, em suas diversas modalidades, é parte indissociável do mundo em que vivemos. A imaginação, desde os mais remotos tempos diferenciou o Homem de outros seres. Entretanto, o virtual da era da informática não nos parece ter o sentido tradicional: “o que está por vir”, o “possível”, tal qual a definição de Ferreira (1999). Além do que, a existência da informática, em especial do computador, não se faz necessária para que este virtual possa existir.

Entretanto, é somente com o computador, este instrumento tão potente e ao mesmo tempo tão simples - cuja linguagem primordial funciona e se estrutura sobre a simples distinção ordenatória do "0" e do "1" - que é possível criar uma representação do real quase tão perfeita quanto o próprio real. Com certeza as imagens computadorizadas podem e conseguem imitar a natureza, traduzir teorias em formas sensíveis ou mergulhar-nos fisicamente em mundos com propriedades desconcertantes; essa produtividade das imagens de síntese que vêm das linguagens simbólicas (zeros – uns), liberadas da materialidade da luz, a cada dia se tornam mais potentes e capazes de nos confundir.

Em seu sentido leigo, de acordo com o senso comum, costuma-se dizer que virtual é o contrário de real, o que complica um pouco o entendimento destes conceitos. Virtual não é o contrário de real, como vimos na concepção, já exposta, de diversos autores. Em nosso entendimento; o contrário de “real” é “irreal”.

Consideramos que o virtual não é, necessariamente, irreal. Talvez, seja melhor opormos o virtual à realidade física, palpável, visto que os processos mecânicos se dão em uma dimensão física e os eletrônicos ocorrem num universo virtual. Ao entendermos isso se torna mais fácil compreender alguns falsos paradoxos referentes a esta temática.

Pensar em universo virtual, na acepção da informática, como irreal pode significar que ele não existe. O que não é verdade. Virtualidade é uma propriedade real, mas não física. Uma vez que nem tudo que é real é, necessariamente, físico. Por exemplo, uma imagem na tela de um computador é virtual por não ter materialidade, mas ela existe. Um texto digitado em uma tela de computador, por sua vez, não é algo que não exista, ele apenas existe numa outra dimensão, a dimensão virtual.

O jogo *The Sims* existe na tela, mas diferentemente de um texto digitalizado que podemos imprimir e torná-lo realidade física, o jogo – as condições de vida, poder, sucesso, etc. - não pode ser impresso na vida cotidiana – e esta é a nossa grande questão. Mas, os elementos da vida cotidiana podem ser reproduzidos no jogo através de câmeras digitais, ou seja, um personagem que seria o pai no jogo pode ter a cara e o corpo do pai real do jogador.

Não residiria nesta transposição: real - virtual - real - o perigo?

Referimo-nos ao perigo de se produzir, neste contexto, uma subjetividade alienada das condições reais de sua existência, em especial, no que concerne à compreensão, por parte de usuários do jogo, dos reais limites de seus poderes no cotidiano. Ou seja, o de se querer reproduzir o jogo na vida.

Acreditamos que o engodo se dá justamente ao confundirmos a virtualidade informática, em sua forma de simulacro, de “duplo do real” (Sodré, 1990), da virtualidade do pensamento.

Entendemos que a proximidade dos mundos virtuais e suas realidades artificiais nos confrontam com a necessidade de atenção constante sobre os paradigmas do real, sobre a própria natureza da realidade. O virtual informático nos estimula a colocar de nova forma a questão do real. É no virtual que nestes tempos

“pós-modernos” reside uma revolução subjetiva que nos faz questionar sobre a natureza de nossas relações e do nosso futuro, na medida em que a simulação cria um perfeito simulacro de realidade, como um sonho tão vívido que, muitos ao "acordar", não mais conseguem distinguir entre ilusão e verdade. Esta se constitui a nossa principal preocupação.

No que se refere ao nosso objeto de estudo específico, os jogos de simulação de vida, nossa inquietação reside na possibilidade vislumbrada de que adolescentes, em formação, passem a ser socializados sem a clareza da distinção entre o real cotidiano, físico, vivido e o virtual fundado pela informática, levando para a vida atitudes e sentidos apreendidos no mundo virtual informático, em especial, aqueles concernentes a expressões de poder, somente permissíveis e possíveis na esfera do jogo. Como sugere as palavras do garoto do fórum: “Eu deixei o bebe ir para o serviço de adoção e a mulher eu a matei...(Muahahahah)” que nos sugere que no jogo existe uma certa facilidade de deixarmos a ética de lado e fazermos “o que bem der na cabeça”.

Com a finalidade de melhor pontuarmos nossas preocupações éticas a respeito das possíveis implicações psicossociais advindas do uso do jogo *The Sims*, faremos agora uma breve incursão sobre os conceitos de ética e sua relação com a tecnologia.

4. JOGANDO - ÉTICA NA ERA DA TECNOLOGIA

Neste capítulo refletiremos sobre alguns dos questionamentos éticos pertinentes à sociedade contemporânea que dizem respeito diretamente à tecnologia. Pretendemos no que se segue dar os primeiros elementos para uma reflexão sobre alguns dos conceitos de ética e sua relação com o mundo da informática, especialmente, aquele dos jogos eletrônicos.

Vejamos inicialmente algumas postagens dos membros do Forum GDH¹⁰ sobre o jogo.

- Hey alguém sabe se se vc for casado da pra manda a mulher embora? eh q eu casei com uma mulher moh pobre **** raiva.. e como mato minha mulher? **** mulher xata, tentei impareda mais n dah (Diz Goh.fake)
- O que é emparedar? Não sei desse lance não, explica aí. (Pergunta Route 66)
- Acredito que seja tipo, fazer um cubiculo com uma porta, ai faz ela entrar e tira a porta e poe uma parede no lugar (Reponde Marcells)
- Poe ela na piscina e tira as escadas auhauhauha (Novamente responde Marcells)
- Eu já emparedei minha ex...E...Funciona...Vc ainda ganha 200 paus vendendo o "R.I.P" dela (Comenta UP)
- Olha os caras vendendo até lápide da Sogra, da Ex-mulher, de qualquer um que morre! Aonde esse mundo vai parar? (Comenta Pegasus.Br)

(<http://forumgdh.net/viewtopic.php?t=176022&postdays=0&postorder=asc&start=60> - Acesso em 31 de março de 2006)

Estas postagens acima nos sugerem algumas questões instigantes para iniciarmos nossa discussão sobre alguns aspectos éticos dos jogos eletrônicos. São postagens que se referem ao ato de "se livrar" ou "matar" um personagem indesejável, colocando-o dentro de um quarto ou piscina sem saída, depois vendendo a lápide (R.I.P.), para assim ficar um pouco mais rico. "Ato de violência" – diriam muitos. "Isso lá é coisa para se brincar diriam outros!" Porém, houve um tempo em que ninguém se preocupava se as crianças brincavam "de guerra" ou de "banguê-banguê". Armas de brinquedo de todos os tipos povoaram a infância de milhares de crianças, décadas atrás. As mães jamais tentaram proibir essas

¹⁰ Para ver outros os depoimentos - ANEXO A .

brincadeiras, assim como muitos mestres não as proibiam no horário do “recreio” da escola.

Entretanto, algo mudou no mundo. Possivelmente, o medo da violência vinculado a aparatos tecnológicos modernos fez surgir um movimento contra as armas de brinquedo, contra as brincadeiras em que crianças dramatizam cenas violentas e, em nosso caso, contra os jogos eletrônicos que para muitos “só acirram a violência e a permissividade”. O Professor de Ciências da Computação da Universidade de São Paulo, Valdemar Setzer (2001, p.45), afirma que: "Em termos de comportamento, pode-se afirmar que os jogos eletrônicos têm como consequência a desumanização e a mecanização do ser humano. O jogador é reduzido às reações típicas de animais reagindo a um estímulo exterior". O mesmo autor diz ainda que, “as reações dos seres humanos ficam parecidas com a de animais, ficam puramente instintivas.” (*Idib*, p. 45)

Neste mesmo contexto, sabemos por meio da mídia que pesquisas realizadas nos Estados Unidos sobre as consequências da violência na televisão chegaram à conclusão de que a TV estimula comportamentos agressivos em crianças predispostas ou criadas em ambientes hostis, assim como induz à imitação de atos eticamente reprováveis, influenciando na formação de valores e atitudes. Entretanto, não há como assegurar que determinada manifestação de violência possa ser procedente, diretamente, de uma identificação com algum personagem de filmes, de desenhos animados ou de *games*.

No caso específico do jogo *The Sims*, este está longe de ser considerado um “game violento”, portanto não entraremos no mérito da questão da violência explícita nos *games*. Interessa-nos para nosso objeto de estudo, questionar, norteados pelo conceito de poder, as formas de subjetivação produzidas nos usuários do jogo diante da experiência de ações, ali permitidas, sem qualquer responsabilidade ética por suas consequências. Ou seja, o jogo forja e permite experiências nas quais as consequências, socialmente reprováveis na vida cotidiana, ali não importam.

Livrar-se da mulher e vender a lápide, em nossa sociedade, seriam ações que deveriam causar no mínimo constrangimento e indignação. É o que percebemos no comentário do jovem de pseudônimo Pegasus.Br que disse: “Olha os caras

vendendo até lápide da Sogra, da ex-mulher, de qualquer um que morre! Aonde esse mundo vai parar?”

Obviamente, vivemos num mundo onde as “maravilhas da tecnologia” possibilitam o contato imediato e ao mesmo tempo estamos distante de tudo. Sabemos, em questão de segundos, o que aconteceu do outro lado do globo, mas nem nos damos conta de que nosso vizinho foi hospitalizado, e se, morrer, saberemos vários dias depois. Ao mesmo tempo podemos conversar com um amigo no Japão, como se estivéssemos na mesma sala, enquanto, muitos indivíduos, mesmo morando na mesma casa, passam dias sem se falar.

Que significaria tudo isso? O rompimento das barreiras físicas e lógicas estariam abrindo fissuras em nosso sistema de crenças e valores?

Em treze anos de convivência com a tecnologia educacional, impregnamos de seus pressupostos fundamentais que, de forma mais ou menos explícita, estão inclusos nos atuais discursos acerca das “virtudes” da “sociedade da informação” — bem como as políticas que decorrem de tais discursos —, qual seja, de que um homem melhor informado é, necessariamente, um homem moralmente melhor; e que, em conseqüência disso, uma sociedade de homens melhor informados é necessariamente uma sociedade mais justa e mais feliz. De certa forma, a formação do tecnólogo, por toda sua contextualização¹¹, não deixa tempo ou espaço para reflexões críticas sobre o uso da tecnologia, e muito menos ainda sobre a dimensão ética, aí implicada. Os que fazem tecnologia estão de certa forma distanciados do debate ético, possivelmente porque a quantidade de informações requeridas para se estar atualizado com a profissão é enorme, não deixando tempo para maiores reflexões. Aqui temos um claro exemplo da *razão intrumental* a qual não reflete sobre seus fins, apenas organiza os meios, como nos alertara os teóricos da Escola de Frankfurt, anteriormente referidos.

Diante do exposto, consideramos necessário procedermos a uma revisão sobre os questionamentos éticos concernentes ao uso contemporâneo da técnica e suas implicações para a emancipação do homem.

¹¹ A formação de tecnólogo geralmente leva em conta o mercado imediato, o uso direto de técnicas, sem preocupação epistemológica.

4.1 - Alguns elementos sobre Ética

Está além do alcance deste texto rever historicamente o conceito de Ética. No entanto, alguns elementos são importantes para nossa compreensão, na medida em que servirão de base a algumas análises posteriores.

O conceito de “Ética” surge na antiguidade clássica, entre os gregos, a partir do momento em que as questões socráticas colocam em pauta a natureza do bem e da virtude, e assim questionam o *ethos*. Segundo nossa pesquisa, é possível que tenha sido com Aristóteles que o conceito adquiriu uma importância central para a reflexão filosófica.

Aristóteles iniciou seu texto, *Ética a Nicômaco*, afirmando que todas as ações humanas visam a um bem e em seguida lançou a questão: “[...] que bem é aquele a que todas as coisas visam?” (ARISTÓTELES, 1996, p.118). A respeito desse bem, afirmou que é objeto da “ciência política”, pois é ela que legisla sobre o que se deve fazer ou não, e sua finalidade inclui a finalidade das outras ciências, que é o bem do homem. Este, finalmente, segundo Aristóteles, “equivale a ser feliz.” (*Ibid.*, p.120).

Mas há divergências sobre o que se considera ser o “bem”. Para resolver essa questão, Aristóteles afirma que há “bens” que não são fins em si mesmos, mas apenas meios para atingir outros bens, instrumentos para preservar nossa vida, por exemplo. Qual seria, então o “bem” supremo? Segundo o filósofo:

Parece que a felicidade, mais que qualquer outro bem, é tida como este bem supremo, pois a escolhemos sempre por si mesma, e nunca por causa de algo mais - mas as honrarias, o prazer, a inteligência e todas as outras formas de excelência, embora as escolhamos por si mesmas, escolhemo-las por causa da felicidade, pensando que através delas seremos felizes. (ARISTÓTELES, 1996, p.124).

O agir de acordo, para que possamos ser felizes, implica uma educação da vontade de acordo com os princípios racionais da moderação. A escolha é feita numa ação do sujeito, e a virtude seria uma força do caráter que implica a

consciência do bem e uma conduta condizente com esse conhecimento, isto é, implica que a vontade seja guiada pela razão. A conduta ética afirma, assim, a independência e a autodeterminação do sujeito face à vontade alheia e às suas próprias paixões. Entregar-se a outrem para satisfazer seus desejos é ignóbil, assim como se entregar a suas próprias paixões, pois nesses casos o sujeito não escolhe autonomamente.

A filosofia ética da Ilustração, por sua vez, teve como um dos principais pilares o individualismo. Esse individualismo, afirma Rouanet (1992), gerou duas conseqüências:

Primeiro, as velhas éticas comunitárias da Antiguidade foram relegadas a segundo plano. O que importava não eram mais as obrigações do indivíduo com relação à pólis ou com relação ao bem comum. A ética da Ilustração foi hedonista [...], com uma concepção um tanto tosca da centralidade do prazer sensual. Mas foi sobretudo eudemonista, preocupando-se com a felicidade, com a auto-realização do indivíduo. Ele devia realizar-se. Devia ser feliz. Essa ética da felicidade seria impensável, por exemplo, numa perspectiva comunitária, em que o bem comum prevalecia sobre a auto-realização individual.

A outra conseqüência do individualismo da Ilustração foi a idéia do descentramento do indivíduo com relação às normas incorporadas em sua comunidade. O indivíduo, enquanto átomo isolado, era também uma instância soberana capaz de sobrepor-se às regras e às leis embutidas na comunidade, julgá-las do alto, criticamente. Ele podia fazê-lo porque era um indivíduo autônomo, entronizado como tal por todo o pensamento político e por toda a filosofia moral da época. Não era (mais) a comunidade que detinha os critérios que permitiam julgar o bem e o mal, era o indivíduo. (ROUANET, 1992, p.151)

A concepção Iluminista, em sua aplicabilidade histórica, passou, entretanto a dissociar meios e fins, razão e interesse, *Eros* e *Logos*, levando às últimas conseqüências uma racionalidade fatídica e encurtada - uma razão instrumental – já referida, neste estudo, pelos autores da escola de Frankfurt. Frente a algumas conseqüências desastrosas do progresso técnico e científico no século XX, em especial no que diz respeito à destruição provocada pelas guerras (sobretudo a

Segunda Guerra Mundial), frente ao crescimento da miséria e da desigualdade social, os frankfurtianos criticaram o pragmatismo em especial a epistemologia positivista e a supremacia da ação sobre o pensamento, ou melhor, da ação irrefletida, não mediada pelo pensamento crítico emancipatório. Ao elaborarem uma teoria crítica do conhecimento, os autores dessa escola denunciaram a massificação da indústria, configurada no que já nos referimos anteriormente como "Indústria Cultural".

Adorno (1986), em especial, nos alerta para o caráter político manipulatório da técnica, segundo ele, considerado um novo tipo de totalitarismo. Tema este desenvolvido na obra já referida: *Dialética do Esclarecimento* (Adorno; Horkheimer, 1991), em que o homem ao buscar livrar-se dos mitos através da técnica, finda por torná-la um novo mito, visto seu distanciamento ante a reflexão sobre os seus fins, além do desconhecimento generalizado quanto aos seus procedimentos, os quais ficam reservados a uma casta de especialistas, conforme anuncia Giddens (2002).

Para Souza (1998), a ética pressupõe a co-presença de dois elementos essenciais: a ação e o outro. É no agir consciente e respeitador da dignidade desse outro que toda a eticidade se manifesta. Por isso a ética visa formular normas para a ação humana. Só que tal formulação pressupõe e exige uma prévia definição da natureza do agente humano. Essa é a base antropológica da ética: o "tu deves" ético antecede sempre um "tu és" antropológico.

Tal questão toma porte porque a atual era tecnológica assistiu a uma mudança qualitativa da natureza da ação humana corroendo algumas premissas antropológicas onde repousavam todas as éticas tradicionais, pondo em xeque a validade das antigas "orientações" sobre a nossa conduta individual e coletiva, as quais se mostram agora "desajustadas" e "obsoletas".

Dentre estas premissas, podemos citar a possibilidade de emitirmos juízos de valor estáveis e consistentes sobre os efeitos das nossas ações. Tal questão nos reporta à postagem do início deste capítulo: na esfera do jogo, quem em "sã consciência" iria criticar alguém por querer se livrar de um boneco "chato"?

É certo que o excesso de informação que caracteriza a “sociedade da informação” não só não torna o agir mais virtuoso como tende mesmo a impossibilitar o agir em geral, substituindo-o por uma reatividade mais ou menos “pavloviana” — que, ao contrário do defendido por autores como Lipovetsky (1994), representa não o “regresso da ética”, de uma ética “pós-dever”, mas a verdadeira liquidação da mesma. Assim, quanto mais “informados” estamos, menos sabemos não só como devemos mas como podemos agir.

Da mesma forma, se é certo que toda a ética não pode deixar de tomar em consideração a existência do Outro, não parece menos certo que a mediatização do Outro, a transformação do Outro em “informação” — envolvida, nomeadamente, naquilo a que o mesmo Lipovetsky chama a “filantropia mediática” —, representa não uma forma de ampliar e aprofundar essa ligação intersubjetiva, essa “aproximação” ao Outro, mas antes a sua anulação de fato como Outro. Assim, quanto mais a “informação” aproxima os Outros de nós, mais nos afasta desses mesmos outros enquanto Outros.

A modernidade responde a tal caráter problemático com a proliferação, em quantidade e em profundidade, daquilo a que Giddens (2002) chama os “sistemas periciais” nos quais o sujeito procura todo um conjunto de informações, conselhos e orientações mais ou menos “científicos” e, assim, supostamente “seguros” e “fiáveis”. O acesso às informações, conselhos e orientações provenientes dos “sistemas periciais” não elimina, no entanto, tal caráter problemático. E isto por uma tripla razão, de acordo com o referido autor:

a) Desatualização¹²: num mundo em permanente mudança, todas as informações, conselhos e orientações se encontram permanentemente desatualizados, tornando impossível ao sujeito fixar-se em qualquer *forma* mais ou menos estável. Temos aqui o império do *fluxo* sobre a *forma* - uma das características essenciais da vida, e não apenas da vida “moderna” – pois, já nos dizia já Heraclito, há mais de dois mil e quinhentos anos, “que não podemos banhar-nos duas vezes nas mesmas águas de um rio”.

¹² Situação que é denominada, por Giddens de “desenfreamento” — quer quanto ao *ritmo* quer quanto ao *âmbito* e à *profundidade* das mudanças. Cf. *ibidem*, p. 14.

b) Contradição: o que é verdade para uns especialistas não o é para outros, o que hoje é verdade já não o será amanhã — uma situação de que o exemplo dos regimes alimentares é, quem sabe, um dos mais ilustrativos.

c) Parcialidade: tendo os sistemas periciais um caráter especializado — como sublinha Giddens (2002), ninguém consegue ser “perito” senão em uma ou duas áreas, sendo “leigo” em todas as outras — as informações, conselhos e orientações que deles provêm não permitem uma visão unitária ou unificada acerca da realidade, que permanece, na sua maior parte, opaca a cada um dos sujeitos.

4.2 - A ética e o homem moderno

A situação do homem moderno é, assim, afetada por uma incerteza radical. Sendo verdade que muitos dos sujeitos respondem a essa incerteza escolhendo, assumindo o risco que a escolha envolve, parece no entanto existir, na sociedade moderna, uma percentagem crescente de indivíduos que ou se recusam pura e simplesmente a escolher, remetendo-se à abulia e ao abstencionismo perante todas as escolhas ou, o que é o mesmo, preferem deixar que outros, mais afirmativos, autoritários ou mais carismáticos escolham por eles, como acontece nas diversas formas de fundamentalismos ou na versão contemporânea expressa na profusão de modelos midiáticos sedutores. Portanto, essa abulia, esse abstencionismo e essa recusa da responsabilidade têm, na atualidade, a sua expressão mais clara na esteticização generalizada da existência ou, em termos "kierkegardianos", numa verdadeira absolutização do “estado estético” em relação aos restantes “estados” da existência, nomeadamente ao “ético”¹³, ou, numa versão mais “moderna”, nos remete ao que Lasch (1983) denominou de a “Cultura do Narcisismo”

Em Lipovetsky (1994) a absolutização do “estético” não acarreta o “fim da moral”, mas antes, o advento de uma nova ética que marca o fim do imperativo categórico e a emergência das sociedades “pós-moralistas” ou “pós-dever” — uma ética “indolor”, “da responsabilidade”, “dialogada”, “sem obrigações nem sanções”,

¹³ Lembremos que, para Kierkegaard, ao estado “estético” corresponde a figura do sedutor, de que o modelo é D. Juan, e que se caracteriza pela procura incessante do prazer; já ao estado “ético” corresponde a figura do homem casado, caracterizado pelo trabalho sério e honesto, o matrimônio, a constituição de uma família e a educação dos filhos.

apostando num “altruísmo indolor” e numa generosidade “fácil e distante” que tendem a assumir a forma da “filantropia mediática”.

A era moralista tinha por ambição a disciplina do desejo, nós exacerbamo-lo; ela exortava aos deveres de cada um para consigo mesmo e para com os outros, nós convidamos ao conforto. A obrigação foi substituída pela sedução, o bem-estar tornou-se Deus e a publicidade o seu profeta.(LIPOVESTSKY, 1994, p.62)

Neste novo tipo de “ética” ocorre um indício do “regresso da moral” e do “despertar da ética”, diz Lipovestky.

Se admitirmos, como Kant (1987), que a ética se refere à questão “que devo fazer?”, e que esta questão é uma questão que cada um deve intimamente colocar a si próprio e a que deve responder de forma autônoma e racional — ainda que possamos não aceitar a idéia kantiana de uma racionalidade abstrata e sem limites —, então aquilo a que hoje vulgarmente se chama “ética”, a ética que “regressa”, nada tem de propriamente ético: trata-se, a nosso ver, na maior parte dos casos, de um conjunto de regulamentações mais ou menos piedosas, elaborado por comissões de “especialistas” oriundos de diversas áreas científico-profissionais e cuja finalidade é, no fundo, a de aliviar cada um dos sujeitos da responsabilidade e da dor das escolhas pessoais, transferindo essa responsabilidade para uma espécie de “contrato social” acerca do qual ele não teve a mínima palavra a dizer.

Aliás, o próprio Lipovestsky reconhece, de forma algo contraditória, que o “regresso da moral” e o “despertar da ética” de que hoje tanto se fala não representam, na maior parte dos casos, senão a afirmação crescente de “uma ética por procuração”, de “uma ética sem cidadãos”. (LIPOVESTSKY, 1994, p.260)

Por outro lado, seja na sua versão antiga seja na sua versão moderna, a ética envolve sempre, como realidade ou como ideal normativo, a consideração da existência do Outro — basta pensarmos nas “virtudes” propostas pela ética antiga ou nas fórmulas do imperativo categórico que nos mandam universalizar a norma de ação ou tratar os outros como fins.

Ora, a “filantropia mediática”, longe de representar um aprofundamento dessa consideração da existência do Outro representa, tendencialmente, a sua anulação e, assim, a da própria ética. Por um lado, e de um ponto de vista estritamente “quantitativo”, na medida em que, sendo o tempo e a atenção de cada um dos sujeitos “bens” necessariamente limitados, todo o tempo e toda a atenção dedicados à “informação” — mesmo quando essa informação se refere ao “Outro” — redundam em diminuição do tempo e da atenção dedicados ao Outro, a começar pelo Outro que nos é mais próximo. Por outro lado, e mais importante do que o anterior, na medida em que a “filantropia mediática”, ao transformar o Outro numa “informação” que tende, cada vez mais, a deixar de ser “imagem” figurada para ser “imagem” literal (tecnológica), envolve uma objetivação e uma “apreensão” do Outro que acaba por o anular enquanto Outro.

Restará, contudo, uma questão, possivelmente a mais decisiva: não representa esta ética baseada em “virtudes” uma “ética mínima” — e mesmo “negativa” — que, mais do que apontar o que devo fazer, me aponta o que devo evitar?

São muitas as perguntas a serem, se não respondidas, ao menos equacionadas. Estamos diante de um homem, cujo espaço-tempo foi comprimido, para quem o mundo é pontual, uma teia, onde se “vai” de um ponto a outro ao simples clicar de um “mouse”. A vivência com o virtual não estaria instigando um tipo de ética, na qual se evita o confronto direto com a alteridade e suas responsabilidades conseqüentes, corroborando, assim, as teses de Lasch (1983, 1987), acerca da proeminência de uma cultura do narcisismo baseada em um “mínimo eu”?

Estariam os jovens contemporâneos, ao se utilizarem das estratégias dos jogos de simulação de vida, tentando recuperar uma forma de onipotência narcísica originária, na qual as fronteiras entre ficção e realidade não existiriam e eles reinariam como “narcisos”?

Tais questões serão por nós investigadas, de forma empírica, através dos vários depoimentos dos jovens usuários do jogo *The Sims*.

5. ESCOLHENDO PERSONAGENS - PESQUISA E ANÁLISE

Neste capítulo apresentaremos os objetivos, métodos e resultados obtidos em nossa pesquisa de campo. Exporemos as diversas etapas pelas quais passamos, desde o contato inicial com os jogadores de *The Sims* através de fóruns virtuais sobre o jogo, elaboração de questionários, entrevistas e análise dos resultados.

Iniciaremos analisando os dados quantitativamente, com auxílio do *software EPIInfo 3.3.2*, e posteriormente evidenciaremos alguns posicionamentos qualitativamente relevantes.

5.1 - Primeira etapa

Por ocasião do lançamento do jogo *The Sims 2* no Brasil em 17-10-2003 coletamos nosso primeiro material de pesquisa, constituído de postagens enviadas por jovens que visitaram os fóruns sobre o jogo. Basicamente nos detivemos no chamado de “Fórum GDH” .

No que concerne ao fórum de inauguração do jogo, coletamos o material postado espontaneamente de 17-09-2003 a 10-10-2004 (Anexo A), do qual retiramos as falas cujas temáticas se apresentaram mais recorrentes a fim de criarmos as categorias temáticas de nossa pesquisa. Ao analisarmos tais falas observamos que existem diversos fatores, implicados em nossa temática geral acerca do “poder/controlado”.

Desde o início, a repetição de algumas expressões que se referiam a sentimentos de “poder”, tais como: “agora você pode”; “eu controlo”; “eu matei”; etc., se tornaram bastante evidentes, remetendo-nos, de imediato, a nossa problemática em estudo, qual seja, a compreensão da experiência de sentimento de poder, por parte dos usuários do *The Sims* e suas possíveis implicações na subjetividade dos mesmos.

Tais expressões de poder se apresentaram em diversas modalidades, ora referindo-se ao poder de criar um ser e dotá-lo de personalidade e vontade, ora de poder sobre a vida e morte dos personagens, ora ainda de controle sobre eles.

Vejamos exemplos, dentre os muitos que categorizamos no anexo B, nestas três dimensões de poder:

- Poder de criar:

- Agora voce pode personalizar totalmente o seu sim (o meu ficou a minha cara!). Tem namoro, "oba-oba", filhos, desejos e temores, se pode quase tudo e por ai vai.
- Eu criei "O sim Ricky" que seria eu e então trabalhei pakas, e fui morar junto apenas com uma mulher que conheci no decorrer do jogo, a Brenda, que veio grávida para a minha casa!!

- Poder sobre a vida e a morte:

- rpz jah matei mais de 50 sims a cidade tah vazia jah soh tem eu e meu filho ehehe
- jah matei tb 2 policiais, 3 babahs, 1 tecnico, 1 jardineiro, 1 carteiro, 1 entregador de jornal e 1 empregada
- Eu matei o meu sem querer consertando o som. O infeliz tomou um shock, começou a pegar fogo e morreu queimado.
- Nossa, tomei um sermão daqueles, eu matei o meu sim só pq eu não queria salvar, daí apareceu uma telinha do mal, falando que The Sims é um simulador de VIDAS e se não fosse aí sim eu seria campeão . Fiquei até deprimido.

- Poder de controlar os personagens:

- eu tenho 4 sims na minha casa.. os 4 eu controlo.. eles fazem o q eu sempre mando.. as vezes deixo eles fazerem o q quiserem..
- Eu tento controlar todos, quanto mais gente, mais difícil, as vezes eles sempre acabam fazendo o que querem, pois vc não consegue prestar a atenção em tudo, mas o legal do jogo é mesclar seus desejos com os desejos dele
- mas eu controlo o povo com olho nos desejos...
- se vc deixar eles a vontade.. eles perdem até o emprego.. vai por mim.. É verdade, não dá para deixá-los sozinhos....Cabeções...hehehe....

De acordo com o exposto, extraímos dessas falas a nossa primeira categoria temática denominada de “poder/controle”, a qual se refere àquelas situações nas quais o usuário tem a possibilidade, ou seja, a faculdade de executar uma determinada ação que implica poder ou controle, seja referindo-se ao poder de criar um ser e dotá-lo de personalidade, poder sobre a vida ou a morte dos personagens, seja ainda quaisquer outros tipos de controle sobre os personagens e sobre os objetos em jogo.

Encontramos, ainda nestes fóruns, um vasto material referente a “poder”, relacionados a outros fatores tais como à ética, à temporalidade e à relação real *versus* virtual, que surgiram espontaneamente nas falas dos usuários dos fóruns. Trata-se, ainda, do grande tema relacionado ao poder, desta feita, vinculada às questões acima referidas, algumas já abordadas teoricamente nos capítulos anteriores.

Vejamos alguns exemplos:

- Ética

- Hehe, eu fiz uma família dos bacanaís aqui, todo mundo quer é agarrar 3 ou mais ... Tá muito legal o polígono amoroso

- Tá véio mais tá ativo ainda. Continua com 2 muié o safado

- Eu deixei o bebe ir para o serviço de adoção e a mulher eu a matei...(Muahahahah)

- ja papei uma loirinha e fiz o meu tnt junior.....como mata-la e enterrar no quintal ? to querendo fazer isso com varias ate ter uns 5 mulekes.....hehehehe

Neste caso, trata-se de uma nova categoria temática intitulada de “ética”, a qual se refere às ações dos jogadores que dizem respeito à conduta humana suscetível de qualificação do ponto de vista do bem e do mal, sob os parâmetros de nossa sociedade ocidental. Ressaltamos que no que nos propomos à distinção entre ética e moral não será levada em conta. Embora compreendamos a importância conceitual das duas, trabalharemos apenas com o termo “ética” se referindo a

comportamentos morais, dos quais se ocuparia a reflexão ética, sem a preocupação de determinarmos que comportamentos constituem moral ou ética.

- Temporalidade

- Eu tb estou ficando velho e não consigo casar.....assim vou morrer sem deixar herdeiros..hehehehe

- Meu Sim morreu... o finado deixou 19.000 de seguro de vida pra baranga dele, achei o ciclo de vida do jogo MTO curto, já ouvi falar que tem um código pra desativar o envelhecimento e é esse que eu vou usar! nosso mundo, seria como se todos vivessem em câmera super lenta.

- a única coisa que naum gostei muito é o negócio deles envelhecerem.. alguém sabe se é possível desativar isso apenas pra uma família.. ou pra uma vizinhança?? é que minha irmã joga em uma vizinhança separada e eu naum queria que essa opção fosse mudada pro jogo todo.

A esta categoria temática chamamos de “temporalidade”. Nela estão incluídos os discursos que indicam a insatisfação dos jogadores com a rápida sucessão dos anos, dos dias e das horas no jogo, implicando um envelhecimento dos personagens. O poder aqui se exerce na tentativa de parar o tempo, “exorcizando”, assim, o medo do envelhecimento, típico da cultura do narcisismo.

- Real/ Virtual

- E cara, fiquei impressionado com o senso de realidade que o The Sims 2 tá trazendo, realmente é uma novela o que acontece no jogo...

- gostei tambem dos movimentos.. estao bem mais realistas.. principalmente das crianças...

- Eu disse que quando fui passear no shopping mas isso no jogo....

- Meu irmão se apaixonou pela empregada. Quando "casou", foi ver os relacionamentos dela. AOUEHROAEUHRAEU ELA ERA MÓ VAGABUNDA! Tinha mais 3 caras apaixonados!

Nesta categoria temática, intitulada de “real/virtual”, incluímos os discursos que denotam uma certa confusão, ou seja, uma certa diluição das fronteiras entre o jogo e a realidade como observamos no exemplo acima onde o jogador fala do

irmão que na verdade é um *sim* criado por ele à semelhança de seu irmão de verdade.

Consideramos as temáticas acima referidas (“poder/controle”, “ética”, “temporalidade” e “real/virtual”) de importância fundamental para quem trabalha com o espaço virtual intrínseco aos jogos eletrônicos, além de serem temáticas afins no que concerne ao perfil narcisista de personalidade - instrumentalização do outro, negligência de princípios éticos, medo de envelhecimento, perda das fronteiras entre o eu e o mundo, etc.(Lasch,1983 e 1987, Severiano, 2001) - daí elas se constituírem, em nossas categorias temáticas, a partir das quais realizamos nossa pesquisa de campo. Adicionamos a elas uma outra categoria temática intitulada “sociabilidade”. Esta última busca investigar elementos que fundamentem uma queixa geral, qual seja, a de que jovens deixam de estar com seus pares e familiares para se dedicarem a jogos, o que representa também um elemento importante na definição de traços narcisistas de personalidade.

Vale ressaltar que essas categorias temáticas estão inevitavelmente vinculadas umas às outras, não se constituindo em tipos puros, ou seja, todas são permeadas, em algum grau, por temas afins. A separação é didática/metodológica e expressa, separadamente, aquela temática mais preponderante, sem uma necessária exclusão dos demais temas.

A partir dessas categorias temáticas, construímos um questionário (Anexo C), o qual foi aplicado em usuários do *The Sims*.

5.2 - Segunda Etapa (Questionário)

Nesta etapa elaboramos um questionário composto de duas partes: a primeira relativa a questões de identificação do perfil do usuário do jogo e a segunda parte com questões elaboradas a partir das categorias selecionadas nas falas coletadas anteriormente, quais sejam: poder/controle, temporalidade, real *versus* virtual, ética e sociabilidade.

Este questionário possui uma estrutura de itens do tipo *Likert*, com cinco alternativas de respostas, variando desde: (1 ponto) discordância total; (2 pontos) discordância moderada; (3 pontos) leve discordância; (4 pontos) concordância

parcial; (5 pontos) concordância plena. As questões foram elaboradas de forma que quanto maior a pontuação, maior a manifestação ou adesão às questões propostas, relacionadas ao poder, sociabilidade, temporalidade, às relações entre o real e o virtual e à ética.

Este modelo baseou-se em um questionário elaborado por Severiano (1999), cujo objetivo era o de detectar traços narcisistas de personalidade, numa perspectiva psico-sócio-cultural, considerando o narcisismo como traço de personalidade predominante das sociedades contemporâneas. O conteúdo foi claramente modificado, entretanto se mantiveram alguns questionamentos similares, condizentes com a personalidade narcisista, numa suspeita de que tais traços sejam identificados com os usuários do *The Sims*.

5.2.1 - Sujeitos

Nossa amostra foi composta por jovens que jogam freqüentemente o *The Sims 2*, na faixa etária compreendida entre 16 a 24 anos. Optamos por abordar os jogadores de forma virtual, focando aqueles que buscam na Internet, em especial nas comunidades virtuais, informações, novidades e truques sobre o jogo. A amostra foi, portanto, intencional, visto serem estes os jogadores em potencial, assim como a forma de abordá-los foi propositalmente via *on line*, uma vez que esta é a forma mais espontânea e predominantemente utilizada de comunicação destes jovens, entre si.

5.2.2 - Critérios para seleção da amostra

A partir de comunidades relacionadas ao jogo *The Sims 2* encontradas no Orkut¹⁴ detectamos uma população de 1.206 jogadores (mil duzentos e seis) que se auto-intitulam: “*loucos por The Sims*”, “*The Sims maníacos*” e “*viciados em The Sims*”.¹⁵ A opção por estas comunidades, concerne ao fato de que a adesão a este tipo de jogo já está inscrita em seus próprios títulos.

¹⁴ O orkut é um site (www.orkut.com) que funciona como uma rede virtual de relacionamentos. O site conta com milhares de comunidades virtuais, nas quais os usuários se inscrevem de acordo com seus interesses particulares.

¹⁵ Esta população muda dia-a-dia com a inclusão de novos membros nas comunidades. Para este cálculo consideramos os inscritos nas comunidades em 30 de novembro de 2005.

Com o auxílio do utilitário *StartiCalc* do software *EplInfo* foi calculado um tamanho de amostra que fosse representativo desta população. O cálculo foi realizado com uma margem de erro permitido (“worst acceptable”) de 30% (trinta por cento), visto que todos os membros deste conjunto podem ser considerados representativos, uma vez que todos são usuários do jogo. Fora do cálculo ficaram apenas aqueles que estão fora do perfil da faixa etária prevista em nosso perfil.

Nestes termos, uma amostra de 36 membros de inscritos nestas comunidades foi selecionada aleatoriamente, para obtermos um intervalo de confiança de 95% (“confidence level of 95%”). O que significa dizer que selecionando 36 elementos do conjunto total de 1.206 sujeitos teremos um nível de 95% de confiança.

Para selecionarmos a amostra, optamos por contactar, via e-mail, aqueles usuários que se dirigiam à comunidade virtual do *Orkut* para fazer comentários sobre o jogo ou apenas para visitá-la. Isso foi possível graças ao mecanismo de identificação do próprio *Orkut*, que deixa na página inicial da comunidade as informações sobre quem a visitou, como podemos observar na figura abaixo.



Figura 3 - Página do Orkut - Comunidade Viciados em *The Sims*.

Neste caso, podemos notar, que a usuária fictícia que denominamos Camila¹⁶, além de ter visitado a página, também postou questões para a comunidade. Para obter um contato, buscamos seu *e-mail* no perfil do Orkut e enviamos nosso questionário (Anexo C) para que ela lhe respondesse. Vale salientar que o questionário foi enviado somente para um único endereço de *e-mail* por vez, com uma mensagem personalizada nos termos a seguir:

Cara Camila

encontrei você na comunidade do Orkut. Como estou realizando uma pesquisa para o mestrado de Psicologia da UFC sobre o jogo The Sims, pensei em pedir sua ajuda. Estou anexando a este e-mail um questionário. Se você tiver um tempinho irá me ajudar muito ao respondê-lo.

Obrigada:

Márcia Duarte

Com esta estratégia, evitamos que as pessoas pensem que estão recebendo algum tipo de *spam*¹⁷ e ignorem a mensagem, como é usual em comunicações recebidas em que não conhecemos o remetente.

Os questionários foram respondidos e devolvidos via e-mail. Ao recebermos de volta os questionários, verificávamos se o sujeito possuía o recurso informatizado denominado *MSN Messenger*¹⁸ para que pudéssemos realizar futuras entrevistas. Os questionários que chegavam eram tabulados via *software EPIInfo* 3.3.2, para posterior análise.

5.3 - Terceira Etapa (Entrevistas)

De posse dos endereços eletrônicos do *MSN Messenger* de alguns participantes que responderam o questionário, incluímo-los em nosso catálogo de endereços, para que pudéssemos realizar um posterior contato com fins de

¹⁶ Camila não é um membro de verdade desta comunidade, é apenas um personagem fictício utilizado pra ilustrar como realizamos a pesquisa.

¹⁷ *Spam* - Envio de e-mails não solicitados. São mensagens que invadem caixa postal de e-mail sem que você conheça o remetente.

¹⁸ *Software* de comunicação computador a computador que possibilita conversação *on line*.

marcamos uma entrevista, a ser realizada *on line*, conforme a disponibilidade do entrevistado.

Tais entrevistas (Anexo D) foram realizadas com a finalidade de esclarecermos questões que não ficaram claras no questionário e também para aprofundarmos nosso objeto de estudo

Foram realizadas oito¹⁹ entrevistas. Para termos certeza do perfil do nosso sujeito, ou seja, de que quem estava do outro lado era de fato um jovem da faixa etária especificada, solicitamos aos entrevistados que ligassem suas câmeras digitais. Assim podíamos observar o próprio entrevistado, observando suas reações à entrevista.

Após realizarmos as entrevistas, elas foram gravadas para posterior análise. Como os entrevistados usaram o teclado para digitar suas respostas, não foi necessária a transcrição delas, entretanto foi dada ao entrevistado a opção de falar via microfone. As entrevistas foram realizadas na *interface* do *software MSN Messenger* conforme a figura abaixo.

¹⁹ A partir da quinta entrevista já percebemos uma certa repetição nas respostas o que no levou a fazer apenas oito entrevistas.

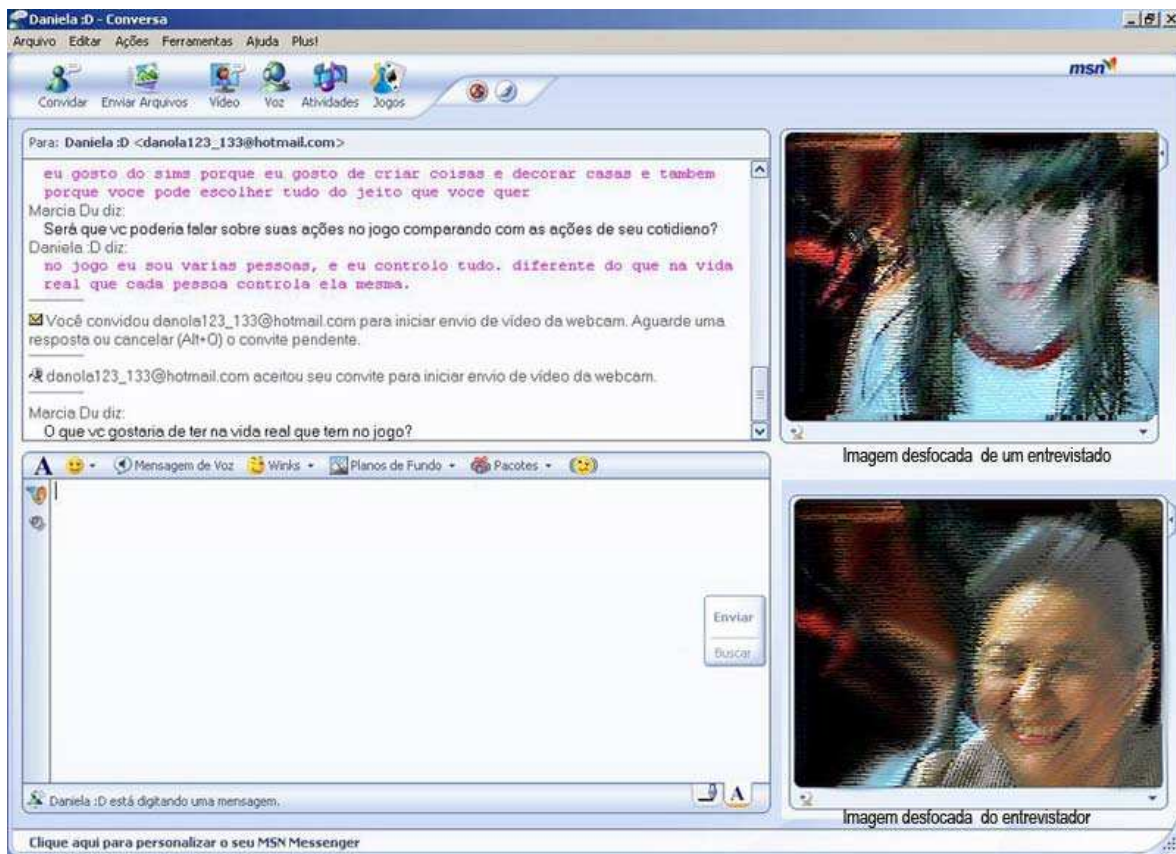


Figura 4 - Interface do software MSN Messenger

5.4 - Análise dos resultados

Analisamos os dados relativos ao questionário, primeiro numa abordagem quantitativa, com auxílio do *software EPInfo 3.3.2*, e posteriormente evidenciamos alguns posicionamentos qualitativamente relevantes.

Iniciamos a análise dos dados optando por um estudo descritivo baseado nos dados quantitativos. Para tanto, foi realizada uma análise de cada variável (análise univariada) de forma isolada, como demonstraremos a seguir, a fim de traçarmos o perfil do jogador de *The Sims*. Posteriormente, de posse da análise quantitativa dos dados, os confrontamos com aqueles obtidos nos fóruns e nas entrevistas, de acordo com a pertinência de cada categoria temática, o que resultou na análise abaixo.

5.4.1 - PRIMEIRA PARTE DO QUESTIONÁRIO

Perfil do jogador do *The Sims*










Gênero:

Contrariando a crença geral de que *games* são utilizados essencialmente como diversão para o sexo masculino, no jogo *The Sims*, detectamos em nossa pesquisa uma leve predominância de usuários do sexo feminino. Dentro da amostra avaliada, obtivemos um percentual de 55,6% de jogadores do sexo feminino contra 44,4% do sexo masculino. Estatisticamente esta diferença de percentual de apenas 11,2% é considerada muito baixa. Todavia, se levarmos em conta o perfil geral dos *gamers*, como releva a pesquisa realizada pela *Entertainment Software Association* (EUA - julho de 2005), estes constataram que 55% dos *gamers* são do sexo masculino. Temos, portanto, no *The Sims* uma inversão, no que concerne ao gênero de seus usuários.

Faixa etária:

De modo geral existe uma concentração maior de jogadores (44,4% pontos percentuais) na faixa etária mais jovem de nossa amostra (16 anos), como podemos observar no quadro abaixo. Detectamos ainda que existe uma distribuição eqüitativa entre as demais idades pesquisadas.

Tabela 1 - Frequência de idade dos jogadores

Idade	Frequency	Percent	Cum Percent	
16	16	44,4%	44,4%	
17	2	5,6%	50,0%	
18	4	11,1%	61,1%	
19	2	5,6%	66,7%	
21	2	5,6%	72,2%	
22	3	8,3%	80,6%	
23	3	8,3%	88,9%	
24	4	11,1%	100,0%	
Total	36	100,0%	100,0%	








Grau de instrução:

Com relação ao grau de instrução, a maioria dos jogadores de *The Sims* cursa o ensino médio (n=17, 47,2%), seguida de jovens que cursam o ensino superior (n=13, 36,1%).

Tempo de jogo:

Como podemos observar na **tabela 2**, 52,8% dos jogadores se dedicam até oito horas por semana à prática do jogo. Nota-se, entretanto, um acréscimo significativo em termos de porcentagem (38,9%) na faixa de jogadores que passam mais de 10 horas por semana jogando (n=14, 37.9%).

Tabela 2 - Frequência de horas jogadas por semana

Quantas horas vc joga The Sims por semana?	Frequency	Percent	Cum Percent	
Até 2 horas por semana	6	16,7%	16,7%	
De 2 a 4	6	16,7%	33,3%	
De 4 a 6	2	5,6%	38,9%	
De 6 a 8	5	13,9%	52,8%	
De 8 a 10	3	8,3%	61,1%	
Mais de 10	14	38,9%	100,0%	
Total	36	100,0%	100,0%	

Ainda nesta fase do questionário, perguntamos aos usuários que tipo de aspiração eles escolhiam como característica do *Sim* criado por ele para jogar, já que no jogo esta é uma questão que determina como o *Sim* se comportará mediante os acontecimentos. As aspirações no jogo são as seguintes: a fortuna, a família, a conhecimento, a popularidade e o romance. Neste contexto, um *Sim* com características de aspiração à fortuna, por exemplo, tenderá a ter mais “prazer” quando conseguiu um aumento de salário do que um outro que tenha como aspiração à família. Com este item pudemos também notar a identificação dos jogadores com os sims. Pois embora as repostas tenham ficado uniformemente distribuídas entre as aspirações, quando respondiam, sempre se referiam às suas aspirações pessoais na vida como podemos notar no depoimento a seguir: “Pois eh o que mais identifica na minha personalidade...e também por ser mais fácil de

realizar os desejos” (Questionário 11) ou ainda “Para mim é a aspiração mais importante, sem uma família estruturada e unida a vida pode ser dura para você. Já que eu não tenho uma, pelo menos meus Sims tem a chance de ter” (Questionário 13)

5.4.2 - SEGUNDA PARTE DO QUESTIONÁRIO

Análise dos escores obtidos no questionário

Com relação à pontuação geral obtida no questionário, obtivemos os dados da tabela abaixo:

Tabela 3 - Variações no total de escores obtidos

Mean	Variance	Std Dev	Minimum	25%	Median	75%	Maximum	Mode
62,6389	111,8373	10,5753	32,0000	57,0000	64,0000	69,0000	80,0000	60,0000

Como podemos notar, do total de 90 pontos a serem obtidos, o menor escore foi de 32 pontos e o maior de 80 pontos. Isso significa que não ocorreram adesões ou rejeições absolutas à totalidade dos itens do questionário.

Na tabela abaixo podemos visualizar a média de pontos obtidas em todos os itens. Lembrando que a maior adesão é expressa pelo escore 05 e a menor pelo escore 01. Desta forma temos como itens mais pontuados os de número 01, 02, 03, 05 e 07 e os de menores pontuação os de número 04, 06, 08 e 16.

Tabela 4 - Pontuação média e variações por item

Item	Mean	Variance	Std Dev
01	4,2500	1,3929	1,1802
02	4,2222	1,1492	1,0720
03	4,5556	,8254	,9085
04	2,2222	1,7208	1,3117
05	4,5556	,9968	,9984
06	1,9444	1,5968	1,2637
07	4,1111	1,7016	1,3044
08	2,6944	2,1611	1,4701
09	3,2222	2,2349	1,4950
10	3,5278	1,9706	1,4038
11	3,7778	1,6635	1,2898
12	3,8056	2,3325	1,5273
13	3,0000	2,7056	1,6562
14	3,2778	2,3778	1,5420
15	3,9722	1,6849	1,2980

16	2,3056	2,0468	1,4307
17	3,5556	2,3683	1,5398
18	3,6389	2,0087	1,4173

Analisando os itens mais pontuados, ou seja, aqueles que expressam uma maior adesão às questões relativas as nossas categorias abordadas, obtivemos uma média superior a 4 (concordância plena) nos itens 01,02,03,05 e 07. Ressalte-se que os itens 02,03,07 referem-se à categoria chave “poder/controlar” e os itens 01 e 05, à categoria chave: “relação real/Virtual”, os quais passaremos agora a detalhar:

ITENS DE MAIOR PONTUAÇÃO

Item 01

No item 01 do questionário, relativo a categoria “real/virtual”, podemos verificar que os jogadores trazem elementos da vida real e os inserem no jogo, criando personagens à semelhança de si, de seus amigos e familiares. Vejamos os dados inseridos na tabela abaixo:

Tabela 5 - Frequência item 01 questionário

1. Quando escolho uma família para jogar, uso nomes e características de pessoas conhecidas como meus pais, parentes e amigos	Frequency	Percent	Cum Percent	
1	3	8,3%	8,3%	
2	1	2,8%	11,1%	
4	12	33,3%	44,4%	
5	20	55,6%	100,0%	
Total	36	100,0%	100,0%	

Aqui observamos que os maiores percentuais de pontuação estão nos últimos níveis (4 e 5 pontos), perfazendo um total de 88,9 % referente àqueles que se identificam parcialmente ou totalmente com os personagens criados. Neste caso observamos que há uma significativa identificação com os personagens e uma busca de diluição entre as fronteiras do real e virtual.

Tal fato se confirma espontaneamente quando na entrevista alguns jogadores colocam claramente que fazem os personagens com suas características. Vejamos em alguns trechos retirados das entrevistas.

na maioria das vezes, me faço no jogo, lá eu posso namorar quem eu quiser, trair minha namorada...hehehehe, subir de posição no emprego, ficar rico.... essas coisas (Entrevista 5 – 19 anos)

no jogo eu mato meus amigos, mas nem por isso eu saio por ai matando meus amigos de verdade. Eu faço meus sims com a minha cara e a cara dos meus amigos entende... (Entrevista 3 – 16 anos)

Item 02

Com relação à questão 02, que se refere à categoria “poder/controlar” os dois últimos níveis também são os mais significativos obtendo um total de 80,6% conforme tabela abaixo.

Tabela 6 - Frequência item 02 do questionário

2. Quando desejo alguma coisa no jogo nada me impede de consegui-la	Frequency	Percent	Cum Percent	
2	5	13,9%	13,9%	
3	2	5,6%	19,4%	
4	9	25,0%	44,4%	
5	20	55,6%	100,0%	
Total	36	100,0%	100,0%	

Neste item em específico não encontramos nenhuma discordância total, o que nos leva a observar a satisfação proporcionada pelo poder de controlar, pela satisfação imediata do desejo do usuário enquanto joga. Isto nos remete aos sentimentos predominantemente narcisicos estudados em capítulo anterior.

Este fato se confirma nas entrevistas, conforme podemos notar no exemplo abaixo, que se refere ao controle de objetos.

Entrevistador:

O que vc acha da questão do poder no jogo?

Entrevistado 2 :

eu acho que e muito bom..porque voce pode fazer o que voce nao faz normalmente na vida real...por exemplo quando eu nao posso ter alguma coisa na vida real eu normalmente compro no jogo.

Entrevistador:

Mas pra vc é a mesma coisa? Isto é vc compra o que bem quer no jogo mas quando sai do jogo não tem o que comprou?






Entrevistado 2:

mas veja na hora do jogo, eu posso, eu tenho..sabe. da uma sensação boa de poder ter, mesmo que depois eu saia do jogo e veja que não tenho. As vezes fico acontece uma coisa na minha vida e penso se fosse no jogo eu faria assim... não sei se da pra entender. Eu sei que no jogo é virtual mas da uma sensação boa de poder.

Item 03

Também relacionado à categoria “poder/controle”, referindo-se diretamente ao controle sobre os personagens, observamos neste item uma concordância bastante elevada, com um percentual de 87,5% nos dois últimos níveis conforme podemos perceber na tabela.

Tabela 7 - Frequência item 03 do questionário

3. Gosto de controlar meus Sims	Frequency	Percent	Cum Percent	
2	3	8,3%	8,3%	
3	1	2,8%	11,1%	
4	5	13,9%	25,0%	
5	27	75,0%	100,0%	
Total	36	100,0%	100,0%	

Percebemos aqui além da inexistência de discordância (não houve nenhuma resposta marcada no nível 1 do questionário), a segunda frequência mais elevada de concordância em todo o questionário, uma vez que aqui se observa, em um único nível (05), uma concordância de 75,0 % dos sujeitos. Isso revela uma alta adesão no que diz respeito ao gosto pelo “controle”. Tal fato se confirma nas entrevistas como podemos verificar nos diálogos abaixo:

Entrevistador:

- Será que vc poderia falar sobre suas ações no jogo comparando com as ações de seu cotidiano?

Entrevistado 1:

no jogo eu sou varias pessoas, e eu controlo tudo, diferente do que na vida real que cada pessoa controla ela mesma. E isso qdo os pais deixam, pq muitas vezes vc não controla nem a propria vida na vida real.

Entrevistador:

O que vc acha da questão do poder no jogo,? Isto é no jogo vc pode tudo e na vida não pode.

Entrevistado 5:

isso é o que eu acho mais prazeroso no jogo The Sim. Nele você pode tudo! E quem não gosta de ter poder? Mesmo que em um jogo de computador. Acho que por isso The Sims é o grande sucesso que é hoje.

Item 05

Na questão de numero 05, abordamos o sentimento de imersão do jogador no contexto do jogo, principalmente verificando se ao jogar, ele se distancia da realidade. Encontramos neste único item a freqüência mais elevada de concordância total com 80,6% dos sujeitos, no nível 5. Aqui podemos ver que de fato o jogador se abstrai da realidade enquanto joga e imerge num mundo virtual.

Tabela 8 - Freqüência item 05 do questionário

5. Quando jogo <i>The Sims</i> não vejo o tempo passar	Frequency	Percent	Cum Percent	
2	4	11,1%	11,1%	
3	1	2,8%	13,9%	
4	2	5,6%	19,4%	
5	29	80,6%	100,0%	
Total	36	100,0%	100,0%	

Este fato também se confirma na entrevista conforme se pode perceber no trecho abaixo:

Entrevistador:

Que vc sente qdo esta jogando o The Sims.?

Entrevistado 1:

Qdo jogo The Sims esqueço dos problemas e fico horas no jogo...e eu jogo quando nao tem nada para fazer, ou tambem quando eu to com vontade de criar alguma coisa ou eu vi uma decoracao em algum lugar ai eu tenho vontade de jogar. eu quase nunca joga com a mesma casas porque eu

sempre ganho mas ideas.







Entrevistado 6:

diversão... não vejo o tempo passar. Fico em alfa..

Item 07

Dentre os itens mais pontuados, esta ainda o de número 07 como mostra a tabela abaixo, na qual temos nos dois últimos níveis um total de 80,6 % de concordância.

Tabela 9 - Frequência item 07 do questionário

7. Busco incansavelmente que meus Sims tenham sucesso	Frequency	Percent	Cum Percent	
1	3	8,3%	8,3%	
2	3	8,3%	16,7%	
3	1	2,8%	19,4%	
4	9	25,0%	44,4%	
5	20	55,6%	100,0%	
Total	36	100,0%	100,0%	

Tais respostas nos parecem evidenciar o sentimento de onipotência quando se está jogando. Ao fazerem que seus personagens tenham sucesso, os jogadores se identificam e experimentam também um certo sentimento de sucesso pessoal. Vejamos no diálogo abaixo:

Entrevistador:

O que tem no jogo que vc gostaria que tivesse na vida real?

Entrevistado 4:

gostaria de poder colocar um código para ter bastante dinheiro, assim como num passe de mágica. Agente fica rico mole.. Fica rico e faz mo sucesso com as gatas.No jogo agetne tem poder...HAHAHAH

Entrevistado 8:

Humm.. nele vc raramente é mal sucedido, vive numa boa, cresce, namora , casa tem filhos .. Tudo isso sem as dores da vida.







ITENS DE MENOR PONTUAÇÃO

Os itens de mais baixa pontuação (média de 2 pontos), que sugerem discordância, são os 04, 06 e 08. Nota-se **na tabela 4** que nestes itens também o desvio padrão é baixo (inferior a 1,5), revelando uma faixa de dispersão baixa em torno da média. (Concordância interna).

Item 04

Neste item observamos uma maior concentração de respostas nos itens de baixa pontuação (1 e 2 pontos). Isto significa que os entrevistados não concordam plenamente ou parcialmente com a questão. Questão esta que se refere à “sociabilidade”.

Tabela 10 - Frequência item 04 do questionário

4. Prefiro passar horas jogando The Sims que ir ao cinema ou fazer outro programa com amigos.	Frequency	Percent	Cum Percent	
1	13	36,1%	36,1%	
2	12	33,3%	69,4%	
3	5	13,9%	83,3%	
4	2	5,6%	88,9%	
5	4	11,1%	100,0%	
Total	36	100,0%	100,0%	

Tal nível de discordância, se confirma na fala de um dos jogadores que embora admitindo: “Sempre tive problemas de socialização com as pessoas por traumas na infância, The Sims serve como uma espécie e fuga para mim.” (questionário 13 – Sexo feminino – 19 anos), ao mesmo tempo responde a esta pergunta discordando plenamente (resposta 1 – item 4) o que significa que prefere sair com amigos a ficar em casa jogando.

Da mesma forma, nas entrevistas, os jogadores rejeitam as idéias de que os jogos os afastam de seus pares, podendo sim acontecer com outros, porém, não com eles. Vejamos em alguns trechos de entrevistas:

Entrevistador:

Muita gente diz que os jogos afastam os jovens de seus amigos e familiares o que vc pensa disto?

Entrevistado1:

eu acho que isso acontece com algumas pessoas, mas comigo naum, tenho varios amigos ,a minha casa esta sempre cheia.

Entrevistado 3:

isso pode ser. Mas naun sou assim. Gosto de encontrar amigos. So fico no computador no tempo que devia estar estudando,,,, KKKKKKK

Entrevistado 5:

Acho que quando a pessoa só vive pro jogo, isso acontece sim. Como tudo na vida, temos que separar tempo pra tudo: (amigos, família, studo, trabalho)(aff, to parecendo meupai falando...hehhehe)

Entrevistado 6:

Será que o que dizem é certo? Gosto de fikar com meus amigos,,,mas tb adoro jogar.

Item 06

Este item, complementar ao item 04, anteriormente exposto, se refere ao prazer de jogar comparado ao prazer de estar entre os seus pares. Nele também existe uma discordância muito significativa.

Tabela 11- Frequência item 06 do questionário

6. Obtenho mais prazer cuidando dos meus Sims do que estando conversando com outras pessoas	Frequency	Percent	Cum Percent	
1	20	55,6%	55,6%	
2	5	13,9%	69,4%	
3	6	16,7%	86,1%	
4	3	8,3%	94,4%	
5	2	5,6%	100,0%	
Total	36	100,0%	100,0%	

Como podemos observar 69,5% dos jogadores não concordam que obtêm mais prazer no jogo do que conversando com amigos e apenas 5,6% concordam plenamente com a afirmação. Nas entrevistas também encontramos manifestações que reiteram a preferência aos amigos “verdadeiros” do que ao jogo. Vejamos no exemplo abaixo:

Entrevistador:

O que tem na vida real que não tem no jogo e vc gostaria que tivesse?

Entrevistado 5:

bom.... não sei ao certo, acho que os amigos verdadeiros né? no jogo é uma coisa meio superficial.....sei lá

Item 08

O item 08, embora tenha uma concentração nos níveis de menor pontuação, tem o maior desvio padrão entre os itens acima. O que significa que embora a maioria não concorde que gosta de jogar *The Sims* por que é um jogo que se joga sozinho, existem alguns que gostam, justamente, por isto. (discordância interna – desvio padrão maior que 1,4 conforme tabela 04)

Percebemos este fato também na tabela de freqüência abaixo, onde as freqüências estão distribuídas entre o segundo e o quinto nível.

Tabela 12 - Freqüência item 08 do questionário

8. Gosto do Jogo The Sims porque é um jogo que se joga sozinho	Frequency	Percent	Cum Percent	
1	11	30,6%	30,6%	
2	6	16,7%	47,2%	
3	8	22,2%	69,4%	
4	5	13,9%	83,3%	
5	6	16,7%	100,0%	
Total	36	100,0%	100,0%	

Item 16

O item 16, possui uma concentração nos níveis de menor pontuação, que significa discordância. O que demonstra que embora alguns jovens gostem do sentimento de poder/controle desfrutado durante o jogo, na vida real eles não se frustram, entretanto podemos notar que nos níveis 3 e 4 existe uma certa concordância, ou seja alguns jovens se frustram ao sair do jogo e não poderem ter o poder/controle.

Tabela 13 - Frequência item 16 do questionário

16. Geralmente, sinto-me frustrado/a por não conseguir o controle de minha vida como tenho o controle da vida dos Sims.	Frequency	Percent	Cum Percent	
1	17	47,2%	47,2%	
2	3	8,3%	55,6%	
3	7	19,4%	75,0%	
4	6	16,7%	91,7%	
5	3	8,3%	100,0%	
Total	36	100,0%	100,0%	

Nas entrevistas esta questão também foi abordada de forma contraditória. Para alguns a frustração não existe, já para outros é um fato como mostra a fala abaixo:

O jogo é com se fosse uma vida de verdade, claro que é mais simples a vida no jogo que a vida de verdade. Mas as vezes eu preferia que a vida fosse como no jogo. (Entrevista 8)

Conclusões preliminares

De forma geral, pudemos notar que de todos os itens, os mais pontuados se referem a expressões de poder/controle, sendo que o item que possui menor desvio padrão, ou seja, o que possui uma maior concordância interna, se refere diretamente ao gostar de controlar (item 03), confirmando, deste modo, nossas suspeitas de que existe uma experiência de “poder/controle” suscitada pelo jogo.

Nos discursos abaixo, este fato é claramente expresso.

No jogo eu posso mais, entende?. Naum tem muitas consequencias... vc sabe **(Entrevistado 6)**

...isso é o que eu acho mais prazeroso no jogo The Sim. Nele você pode tudo! E quem não gosta de ter poder? Mesmo que em um jogo de computador. Acho que por isso The Sims é o grande sucesso que é hoje. **(Entrevistado 5)**

Ao confrontarmos os itens de menor pontuação, isto é, de maior discordância, verificamos que todos se referem a questões de socialização, o que parece evidenciar que, embora os adolescentes passem muito tempo jogando e habitando o mundo virtual, de fato, preferem a companhia dos amigos. E muitas vezes até usam o espaço virtual como uma forma de compensar a ausência de amizades ou ampliá-las, visto que muitos que jogam também se encontram neste espaço, como vemos no depoimento a seguir.

Entrevistador:

Muita gente diz que os jogos afastam os jovens de seus amigos e familiares o que vc pensa disto?







Entrevistado1:

não, pelo contrario todos os meus amigos jogam e ai sim que temos assunto mesmo.

Após a análise dos itens de maior e menor pontuação, parece relevante verificamos os itens cujas pontuações não se distinguiram por serem nem altas nem baixas, ou seja, os itens que obtiveram respostas medianas em torno de uma média de 3 pontos. Questionamo-nos se tais respostas revelam dúvidas da parte dos jogadores quanto ao tema perguntado.

Observe-se o item 9, que se refere à questão do real/virtual. Aqui tem-se uma média de 3,2 pontos no quadro geral (tabela 04).

Tabela 14 - Frequência item 09 do questionário

9. Gostaria de poder fazer na realidade tudo que posso fazer no jogo	Frequency	Percent	Cum Percent	
1	5	13,9%	13,9%	
2	9	25,0%	38,9%	
3	7	19,4%	58,3%	
4	3	8,3%	66,7%	
5	12	33,3%	100,0%	
Total	36	100,0%	100,0%	

Na tabela acima, existe uma percentagem de 41,3% nos níveis 4 e 5, que revela concordância plena, entretanto, 38,9% discordam.

Os itens que se referem à categoria “ética” e à “temporalidade” também obtiveram uma faixa que vai de 3,6 a 3,9 pontos de média por nível. Entretanto, estes itens foram esclarecidos na entrevista, na qual pudemos explorá-los mais uma vez. Desta feita, perguntando diretamente o que os jogadores acham da questão ética no jogo e o que pensam dos personagens envelhecerem, fato este que parecia irritá-los nos discursos postados nos fóruns iniciais.

Vejam alguns diálogos entre entrevistador e entrevistado referentes a estes itens:

Entrevistador:

O que vc acha da questão ética no jogo? Isto é: lá agente pode matar, roubar , etc.

Entrevistado 1:

eh errado...

Mas.. também não é assim! Nem errado nem certo.. apenas se pode fazer sem consequencias mais graves.

Entrevistado 3:

acho que o jogo não fere nenhum padrão ético, no jogo eu mato meus amigos, mas nem por isso eu saio por ai matando meus amigos de verdade. Eu faço meus sims com a minha cara e a cara dos meus amigos entende...

Entrevistador:

Que vc acha dos personagens do jogo viverem, terem filhos e envelhecerem?

Entrevistado 3:

acho um SACO!!! Além de ficarem feios se aposentam e passam a ganhar muito menos. Como se não tivessem trabalhado a vida inteira.

Entrevistado 6:

Mto legal eles viverem com o nos. Mas esse negocio de envelhercer eu num gosto naum. Fica velho se aposenta e ganha menos,diabo eh isso.

... isso eh. Mas num gosto disto entende? E no jogo agente pode usar código e não envelhece não. Ai fica bem legal

Fica claro, nestas falas, que os jogadores percebem as limitações entre real e virtual quando se trata de praticar atos que com certeza não seriam aprovados pelos códigos de moral de nossa sociedade. Uma coisa parece ser cometer certos crimes no jogo e outra seria cometer na vida real.

6. SAINDO DO PROGRAMA - CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização desse trabalho nos provocou importantes reflexões acerca dos jogos eletrônicos, em especial sobre o jogo *The Sims*, considerando que nossa preocupação básica residiu na compreensão da experiência de sentimentos de poder/controlar, por parte de seus usuários e suas possíveis implicações na subjetividade dos mesmos. Nossa problemática central girou em torno de uma peculiaridade específica deste jogo, considerada sua maior atratividade: o fato de ser dado ao usuário a possibilidade de exercer controle sobre indivíduos virtuais, simulando o cotidiano, ao mesmo tempo em que concede a seus usuários, poderes especiais distintos daqueles vivenciados no próprio cotidiano. Ou seja, diferentemente dos jogos tradicionais que evocam a criatividade e a fantasia descompromissadas da vida real, este jogo se vale do cotidiano como atração. Relembremos aqui Benjamin (1984), o qual afirma que quanto mais a imitação se anuncia nos brinquedos, tanto mais estes se desviam da brincadeira viva: “A essência do brincar não está no 'fazer como se', mas um 'fazer sempre de novo', transferência da experiência mais comovente em hábito” (p.75).

Portanto, *The Sims* vende-se como um jogo, cujo ambiente permite ao usuário criar suas próprias histórias e fantasias, entretanto dentro dos limites do cotidiano, expressas em algumas regras do jogo. Ambiente inofensivo, à primeira vista, porém, quando investigado sob uma perspectiva crítica, nos chamou a atenção alguns pontos relevantes, alvos de nossa investigação teórico-empírica, os quais constituíam nossas categorias temáticas, quais sejam: os sentimentos de poder/controlar suscitados, a capacidade do jogador em discernir o real do virtual, as formas como a temporalidade é enfrentada, as questões éticas implicadas e as relações sociais que se forjam a partir do seu uso. Passaremos a refletir tais temáticas, a partir dos autores anteriormente referidos e dos dados relevantes encontrados em nossa pesquisa.

Atualmente, os jogos eletrônicos, de uma forma geral, são considerados um dos ramos da indústria de entretenimento que mais cresce, fazendo emergir toda uma indústria que conta com profissionais das artes visuais, musicais, tecnológicas, assim como animadores, roteiristas, artistas cênicos, criadores de histórias, além de toda uma comunidade de usuários que insistem em manter o hábito de jogar, mesmo quando adultos. Tratados inicialmente como brinquedos destinados a crianças, especialmente do sexo masculino, os jogos atualmente fazem parte também da vida de milhares de jovens adultos e, segundo nossa pesquisa, com leve predominância, no caso do *The Sims*, para usuários do sexo feminino.

O referido fenômeno, ou seja, o jogo entre jovens adultos foi confirmado em nossa pesquisa quando constatamos que 83,3% dos jogadores cursam o ensino médio e superior. Chama-nos primeiramente atenção, portanto, o fato de indivíduos que em meio a suas ocupações referentes à formação acadêmica e profissional, seja no ensino médio ou mesmo universitário, passarem em sua maioria mais de 10 horas por semana jogando. Tais resultados, vale ressaltar, são apenas relativos ao jogo *The Sims*, o qual nem sequer é considerado um dos mais jogados, diferentemente dos jogos tais como *Counter Strike*, *Black and White*, *Wining eleven* ou *Grand Teaf Auto (GTA)*, citados entre os mais procurados segundo o site especializado em games Outerpace (2006). Tais informações nos levam inicialmente a concluir que o *The Sims* não se trata meramente de um jogo infantil, sendo jogado por jovens adultos na faixa etária de 16 a 24 anos, os quais dispõem um considerável tempo de suas vidas.

As análises dos questionários e das entrevistas nos revelaram que a categoria poder/controlar se apresenta como a mais relevante, dentre todas as demais, seguida da categoria real/virtual, significando que tais temas foram aqueles que mais receberam a adesão e o fascínio entre os jovens usuários do *The Sims*, sendo os mais bem pontuados no questionário.

No que concerne às referidas categorias, os sujeitos expressaram de forma bastante direta que gostam do jogo justamente por estas características, como podemos observar no exemplo: “Gosto tb do modo como o jogo imita a vida, além de dar possibilidade da gente fazer o que bem entende. Gosto pq no jogo eu posso ser e ter o que quiser, eu controlo a vida dos meus personagens.” (Entrevista 03)

Nas entrevistas a ênfase sobre o poder, não se refere apenas à pessoas, mas também ao poder sobre as “coisas”, a exemplo do que se segue:

Pobre, pobre eu não sou, tenho ate um bocado de coisas. Mas vc sabe no jogo eu pos so comprar uma Ferrari, ter sempre dinheiro sobrando, não falta nada o que quiser eu tenho. Quem já jogou The Sims sabe..é um sentimento de que se pode qualquer coisa. E naquela hora que se esta jogando se pode mesmp....entendeu?.. (Entrevista 01)

Nestes termos nossa preocupação básica, a qual consistia na compreensão da experiência de um possível sentimento de “poder” suscitado pelo jogo *The Sims*, foi corroborada plenamente pelos depoimentos de nossos sujeitos da pesquisa. Ficou evidenciada a exacerbação de um sentimento de “onipotência” que torna o jogo bastante atrativo; possivelmente, mais atraente do que os jogos de “matar monstros” ou de “batalhas interestrelares”, uma vez que o poder aqui está mais personificado, mais assemelhado com o que o jogador idealizaria exercer em seu cotidiano.

De um modo geral, as “lições” que são passadas durante batalhas imaginárias ocorridas em outros jogos eletrônicos, distintos do *The Sims* enfatizam frases do tipo “você é o herói”; “tente mais uma vez”; “tudo é possível”. Tais mandatos, que poderiam eventualmente suscitar atitudes competitivas por parte dos jogadores, não estão claramente especificadas no jogo *The Sims*. Nele você não ganha nem perde explicitamente, você não é “herói” e nem muito menos “bandido”, uma vez que a fantasia em *The Sims* gira em torno de uma outra meta: uma vida sem preocupações, onde tudo está sob controle. Ou seja, uma vida na qual, depois de dormir em uma cama super confortável, acorda-se pela manhã, trabalha-se, come-se e dorme-se sem maiores problemas. Um mundo onde não existe desemprego e a ascensão profissional é certa. Nele, inevitavelmente, um programador de computadores chega ao cargo de presidente de uma fábrica de softwares; um músico iniciante se torna uma celebridade da indústria do cinema; um soldado alcança altos postos dos serviços de inteligência do governo e até mesmo um “trambiqueiro” atinge o ápice de sua carreira encabeçando uma organização criminosa. E, caso o *Sim* não queira trabalhar, mesmo assim, não faltará dinheiro, pois para isto existem as trapaças, mais conhecidas pelos jogadores como *cheats*.

No *The Sims* o que existe, portanto, é a representação de uma realidade particular (modo de vida americano) apresentada como se fosse universal; um jogo no qual, pese sua aparência de “neutralidade ideológica”, o que vemos é, de fato, a narrativa de uma sociedade supostamente ideal, longe das mazelas e das misérias vigentes no mundo contemporâneo, na qual se experimenta apenas as banalidades de uma rotina em que a “felicidade” está atrelada ao aburguesamento e ao consumo, estando o controle e a “responsabilidade” de tudo isto nas mãos do jogador. Este é o sentido do “herói”, neste jogo. Um “herói” que não enfrenta batalhas interplanetárias, tampouco monstros pré-históricos, mas sim a adaptação a um modo de vida imaginário e ideal, confortável, bastando saber manusear com habilidade as regras do jogo. Aqui o herói assume, portanto, características narcísicas: busca completude e realização imediata dos seus desejos, sem considerações para com o outro, ou seja, auto-centramento, imediatismo, indiferença para com a alteridade e dissolução dos limites entre desejo e realidade. Uma vida “perfeita”, quaisquer que sejam os ideais almejados.

Nesta perspectiva, nossa pesquisa nos leva a algumas reflexões críticas, no sentido de que o jogo *The Sims* parece desempenhar um papel ao mesmo tempo utópico e ideológico, na medida em que alimenta ilusões e pacifica ânimos; transporta o jogador para a vivência de situações idealizadas, ao mesmo tempo em que o alivia das restrições impostas pelo cotidiano. Oferece, mesmo que virtualmente, um sentido de potencialidade alucinatória para a vida: “...um sentimento de que se pode qualquer coisa”. Utopia ambígua porque o poder que é conferido ao jogador, apesar de ser impossível de ser atingido na vida real em virtude da onipotência proposta, está inserido no contexto do cotidiano vulgar e não na esfera das “galáxias” ou dos “monstros pré-históricos”. Tal semelhança com a cotidianidade, certamente empresta ao jogo um caráter mais realista e menos fictício, facilitando deste modo uma diluição das fronteiras entre realidade e ficção, entre real e virtual, o que dá uma aparência de possível realização. Aí reside, possivelmente, o motivo pelo qual obtivemos, em nosso questionário, também uma alta adesão dos jogadores na categoria real/virtual.

Outro aspecto referente à categoria real/virtual diz respeito ao sentimento de imersão do jogador no contexto do jogo, com conseqüente alienação da realidade.

Em nosso questionário, o item que buscou verificar se ao jogar, o sujeito se distancia da realidade, obteve a freqüência mais elevada de concordância total de todos os ítems, com 80,6% dos sujeitos no nível 5; o que nos leva a concluir que de fato o jogador se abstrai da realidade enquanto joga e imerge em um mundo virtual. Tal imersão, aparentemente inofensiva, nos lembra o conceito de narcisismo na perspectiva da cultura, de acordo com Lasch (1983), o qual nos fala de um desinvestimento dos interesses do homem no mundo e de um retorno ao próprio eu, aos ideais defensivos de um “mínimo eu”. Possivelmente, numa versão contemporânea, poderíamos falar em um retorno/fusão ao próprio eu munido, agora, de dispositivos digitais produtores de mundos ideais onde tudo parece estar ao alcance das mãos, num clicar do *mouse*.

A temática do poder/controlado assim como real/virtual nos remete também à categoria “ética” também pesquisada neste estudo. Lembramos que em nossa pesquisa a categoria temática “ética” associa-se à reflexão filosófica sobre a moral que preconiza os costumes, os hábitos, os comportamentos dos seres humanos e as regras normativas adotadas pelas comunidades, englobando também ações e reflexões cotidianas.

Neste sentido, sem dúvida, o jogo *The Sims* forja e permite ações e experiências que costumeiramente não seriam consideradas dotadas de princípios morais ou éticos aceitos socialmente. Vejamos o trecho de uma entrevista, na qual é abordado este tema:

hum, geralmente não trabalho no jogo ganho dinheiro com os cheats
eu acho que, o bom do The Sims é colocar seu personagem para aproveitar
a vida...
fazer festas, fazer amigos... e tal
na verdade, isto é na vida real eu atualmente estudo. (Entrevista 03)

Constatamos que os jovens têm consciência de que no jogo não existe uma determinação ou princípio norteador das ações consideradas “boas” ou “más”. Sabe-se que ali tudo é possível, sem quaisquer conseqüências para a vida prática. Porém eles não consideram que isto seja ou venha a causar qualquer problema, como releva o jovem: “ [...] acho que o jogo não fere nenhum padrão ético, no jogo eu mato meus amigos, mas nem por isso eu saio por ai matando meus amigos de

verdade. Eu faço meus sims com a minha cara e a cara dos meus amigos entende?”
(Entrevista 3)

Aqui os dois elementos que pressupõe a ética segundo Souza (1998), quais sejam a ação e o outro, não parecem se complementar. A ação que esta sendo realizada, embora tenha como executor um ser que se identifica totalmente com o autor da ação (foi criado com sua cara como diz o depoimento acima), não traz danos efetivos para o outro. Este outro existe apenas no âmbito virtual, embora tenha características suas e de seus amigos. É justamente aqui que percebemos que de fato existe uma mudança qualitativa na natureza da ação destes jovens que nos remete, novamente, à categoria real/virtual.

A este respeito constatamos que os jovens consideram que virtual não é o contrário de real. O virtual não é, necessariamente, irreal como já pudemos observar em diversos discursos já analisados neste trabalho. Nos parece claro que os jovens têm nítida a percepção de que não existem fronteiras entre real e virtual, mas sim uma diferença entre a ficção do jogo e a realidade. E que embora em alguns casos desejassem que a vida fosse como no jogo, também se verificaram casos em que há um certo alívio pelo jogo não ser totalmente igual à vida, principalmente quando na vida eles têm amigos, e os distinguem daqueles “virtuais”, como se observa no diálogo abaixo:

Entrevistador:

O que tem na vida real que não tem no jogo e vc gostaria que tivesse?

Entrevistado 5:

bom.... não sei ao certo, acho que os amigos verdadeiros né? no jogo é uma coisa meio superficial.....sei lá

Aqui emerge a temática da sociabilidade de forma explícita. Neste caso, diferentemente das temáticas já referidas, encontramos uma discordância generalizada. Os jovens entrevistados de forma nenhuma acreditam que os jogos os afastam de seus pares. Ao contrario, para eles o jogo os reúne no sentido de que ao falarem sobre o mesmo assunto têm mais o que conversar.

Dos questionários aplicados apenas 5,5% têm como resposta: “concordo plenamente” referente à questão: “Obtenho mais prazer cuidando dos meus *Sims* do que estando conversando com outras pessoas”, assim como somente 4 sujeitos, dos 36 consultador afirmarem que “preferem passar horas jogando *The Sims* que ir ao cinema ou fazer outro programa com amigos”.

Neste caso sem dúvida o jogo constitui-se num fator aglutinante e com certeza, embora alguns até admitam seus problemas de socialização, de acordo com os dados obtidos em nossa pesquisa, os sujeitos ainda preferem a companhia real à virtual. Este fato se confirma também pela baixa pontuação obtidas nos itens 04, 06 e 08 que se referem à socialização. Fato que nos surpreende positivamente, visto que corre a bocas largas que os jovens preferem passar horas no computador a estar com amigos. Neste caso, portanto, não há diluição das fronteiras entre real e virtual, mas sim distinção dos “amigos verdadeiros”.

Reportemo-nos, por fim, a um questionamento referido em capítulos anteriores, qual seja, se estamos diante de processos de subjetivação de fato “multifacetados”, “plurais”, “flexíveis” e singulares aos moldes do que anunciaram Tapscott (1999) e Nicolati-da-Costa (2002) ou se, na realidade, encontramos diante de fenômenos similares aos anunciados por Lasch (1987), no qual o atual uso da indústria da informática, enquanto entretenimento, estaria produzindo um tipo de subjetividade narcísica, tornando o sujeito usuário um mero apêndice da tecnologia.

Seguindo abordagem semelhante aos primeiros autores supracitados, Grunspun (2001) acredita que os jogos acrescentam muitas qualidades positivas aos jovens e aponta a persistência como uma destas características. Nas palavras do psiquiatra:

Os adultos ocidentais são pouco persistentes hoje. As crianças agora insistem, jogam e repetem milhares de vezes até passarem de fase. Elas aprendem a aceitar mais desafios e levá-los até o fim (...) Os jogos estimulam a iniciativa, a criatividade, o pensamento estratégico, o reflexo e a rapidez de decisão. Nem a escola consegue desenvolver tão bem essas qualidades, que são exigidas pelas empresas. (*Ibid.*, 2001)

Possivelmente, as fantasias e desafios produzidos e enfrentados em um jogo eletrônico desenvolvam um modo de encarar a vida diferente daqueles que nunca os experimentaram. Certamente os jovens que se socializaram imersos na tecnologia da informação se distinguem pela facilidade de lidar com a simultaneidade, com as mudanças que acontecem hora a hora, com a capacidade de tomada de decisões rápidas etc. A simulação dá exatamente oportunidade de tentar e tentar novamente e “de novo” até acertar. Possibilita conhecer o caminho antes de percorrê-lo e como as brincadeiras de “outrora” permitem, por vezes, ensaiar a vida de adulto.

Nossas investigações apontam para uma complexidade de fatores que o referido jogo envolve, sem entretanto ser conclusiva, nos remetendo mais ao aprofundamento de algumas reflexões aqui já mencionadas sobre a influência das novas tecnologias na subjetividade humana do que para um veredicto final. Nossos dados, se por um lado confirmam elementos atribuíveis ao que Lasch (1983) denominou de “Cultura do narcisismo”, ao pontuarem elevados escores nas categorias de “poder/controle” e “real/virtual” também revelam nuances distintas deste tipo de cultura, especialmente no que concerne à sociabilidade, na medida em que esses jovens ainda revelam a necessidade do outro e o distingue (“verdadeiros amigos”), em sua realidade concreta. Também a categoria de temporalidade, que indica a insatisfação dos jogadores com a rápida sucessão dos anos, dos dias e das horas no jogo, na qual o poder se exerce na tentativa de parar o tempo e exorcizar, assim o medo do envelhecimento, típico da cultura do narcisismo, não se apresentou relevante.

Entretanto, nos causa um certo receio as “concordâncias” majoritárias no que concerne, em especial, à categoria de poder/controle. O fato da vida no *The Sims*, ser simulada sem nenhuma limitação, fundamentos ou pressupostos éticos, levando uma possível produção de subjetividades regidas por miragens de onipotência egóicas, em jovens em formação, segue nos causando preocupações. Isto porque, nossa reflexão questiona não as habilidades adquiridas por meio do constante uso dos jogos eletrônicos, mas o sentido e o direcionamento destas habilidades numa perspectiva ética, receando que a prática encetada no *The Sims* constitua-se numa espécie de “treino”, ou no mínimo numa “dessensibilização” ou “naturalização” para com a prática de certos atos, aceitáveis no jogo, mas condenáveis no cotidiano.

Turkle (1995) alude ao fato de que a presença do computador na vida de muita gente significa que estamos nos movendo em direção a uma cultura da simulação. É esta presença mesma do computador que proporciona o retorno às questões relacionadas à subjetividade/identidade, pois, segundo lembra Turkle, “computadores não apenas fazem coisas para nós, eles também fazem coisas a nós, inclusive às formas como pensamos sobre nós mesmos e sobre outras pessoas.” (p. 26). O computador permite inventar “eus” que vivem no limiar entre o real e virtual. Como disse Turkle “oferece a ilusão da companhia, sem as demandas da amizade. Com ele, pode-se estar solitário mas sem de fato estar-se jamais sozinho” (*ibid.*, p.30).

E, finalmente, como a questão da técnica não se constitui apenas no entendimento de seus usos, mas na reflexão sobre seus fins e na observação atenta de quem a controla, acreditamos, com Marcuse, que nela também está implícito, e se inscreve ao longo da história, um “projeto”. É sobre este projeto, que devemos nos atentar, uma vez que através da “indústria cultural”, da qual os jogos eletrônicos fazem parte, sempre pudemos observar o poder que a classe economicamente mais forte exerce sobre o restante da sociedade (Adorno; Horkheimer, 1985). A mercantilização da cultura exercida de forma vertical e autoritária, travestida de entretenimento, é susceptível de interferir e produzir processos de subjetivação aparentemente plurais, mas paradoxalmente estandardizados, se e quando incentivam jovens a vivenciarem cotidianos ideais simulados virtualmente, mas produzidos, sob as regras da razão instrumental.

7. REFERÊNCIAS

ABERASTURY, Arminda e KNOBEL, Maurício. **Adolescência Normal**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1981.

ADORNO, Theodor & HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento**. Trad. Guido A. de Almeida. Rio de Janeiro, Zahar, 1985.

BAUDRILARD, Jean . **Lo inmaterial, ciberspacio y el clon**: Hemos dejado de ser reales? In: Claves para el siglo XXI. Barcelona : Editorial Crítica, 2002

BENJAMIN, Walter. **Reflexões**: a criança, o brinquedo, a educação. São Paulo: Summus, 1984.

CABRAL, Fátima. **Jogos eletrônicos**: técnica ilusionista ou emancipadora? Revista USP: "Dossiê Informática/Internet", São Paulo, n. 35, p.134-145, set/nov. 1997.

_____, Fátima. **Jogos eletrônicos**: simples passatempos? In 4ª Cúpula Mundial de Mídia para Crianças e Adolescentes, 22 Abr, 2004 . Disponível em http://www.riosummit2004.com.br/entrevista.asp?id_noticias=401&idioma=por&forum= > Acesso em 24 jul. 2005.

CAILLOIS, Roger. **Los Juegos Y Los Hombres**: lá máscara y el vértigo. México: Fondo de Cultura Económica. 1986.

CALLIGARIS, Contardo. **A adolescência**. São Paulo: Publifolha, 2000. (Folha explica).

CONH, Gabriel, **A sociedade Global** – Cultura e Religião. Petrópolis, Rio de Janeiro; 1998.

DELEUZE, Gilles. **Différence et Répétition**, PUF, Paris, 1968

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Aurélio Século XXI**: o dicionário da língua portuguesa. 3.ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.

FREUD, Sigmund. **Além do princípio de prazer**. In: Obras psicológicas completas de Sigmund Freud. 1 ed. Rio de Janeiro: Imago; 1920/1976.

GEHLEN, Arnold, **A Alma na era da técnica**, Livros do Brasil, Lisboa, 1957.

GIL, Felipe. **Só falta sair da tela**. Isto é on line, São Paulo, 25 maio 2005. Disponível em <http://www.terra.com.br/istoe/1858/ciencia/1858_so_falta_sair_da_tela.htm> Acesso em 22 jul. 2005.

GIDDENS, Antony. **Ass conseqüências da modernidade**. São Paulo: Editora UNESP, 1991

GRUNSPUN, Haim. **Games violentos não fazem mal**. Superinteressante on-line, mar. 2001. Disponível em <www2.uol.com.br/super/revista/superpol>. Acesso em: 13/10/2004.

HOOFF, Miriam; WECHSLER, Solange. **A prática de Jogos computadorizados em grupos de adolescentes**. Estudos de Psicologia, PUC – Campinas, v.19, n.2, p. 59-77, maio/agosto 2002.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5a. ed. São Paulo: Perspectiva. 1938/2004

JONES, Gerard. **Killing monsters: why children need fantasy, super heroes, and make believe violence**. Nova York: Basic Books, 2002. p. 37. (Traduzido)

KRUGER, Fernando; CRUZ, Dulce. **Os jogos eletrônicos de simulação e a criança**. In: Revista Fronteiras – estudos midiáticos, São Leopoldo – RS, vol. IV, n.1. p.65-80, junho 2002.

LASCH, Christopher. **A cultura do narcisismo - a vida americana numa era de esperança em declínio**. Rio de Janeiro : Imago, 1983.

_____, Christopher. **O mínimo Eu**, 1987.

LÉVY, Pierre (1996). **O Que é Virtual?**. Rio: Editora 34.

LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. 5. Ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.

LIPOVETSKY, Gilles. **O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas**. Tradução e Maria Lúcia Machado. São Paulo: cia das Letras, 1991.

MARCUSE, Herbert. **A ideologia da sociedade industrial**. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.

NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. **Revoluções tecnológicas e transformações subjetivas**. *Psicologia: teoria e pesquisa*, Brasília, DF, v.18, n. 2, p. 193-202, 2002

_____, Ana Maria. (2005). **Primeiros contornos de uma nova “configuração psíquica”**. Caderno CEDES, volume 25, número 65, pp. 71-85.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. São Paulo: Cia das Letras, 1995.

PLATÃO. **A ascensão ao mundo inteligível**. 3ª ed. São Paulo: Nova Cultural, 1987 [col. *Os Pensadores*]

QUÉAU, Phillip. **"Real e Virtual"** In: PARENTE, André (org.). *Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual*. 2ª ed. São Paulo: Editora 34. 1996

ROUANET, Sergio Paulo, **Teoria crítica e psicanálise**, Rio de Janeiro, Tempo Brasileiro, 1989

SAYEG, Elisa Org. **Psicologia e Informática**. São Paulo: casa do Psicólogo, 2000.

SALTZMAN, Marc. 'Sims 2' creates new worlds of play . **CNN.COM – Technology**, 23 set. 2004. Disponível em <http://www.cnn.com/2004/TECH/fun.games/09/23/sims.review/index.html>>. Acesso 16 de outubro de 2004)

SETZER, Valdemar W. **Meios Eletrônicos e Educação** – Uma visão alternativa. Escrituras, São Paulo 2001.

SEVERIANO, Maria de F. V. **As subjetividades contemporâneas sob o signo do consumo**: os ideais narcísicos na publicidade da TV – “Produção” e “Consumo”. Tese de doutorado. São Paulo, Unicamp, 1999.

_____, Maria de F. V. **Narcisismo e publicidade**: uma análise psicosocial dos ideais do consumo na contemporaneidade. São Paulo: Annablume, 2001.

_____, Maria de F. V. **Socied moderna y sociedad mundial** in Estramina, Jose Luis Alvaro (editor) Fundamentos sociales del comportamiento humano. Barcelona: Editora UOC, 2003.

SOUZA, Americo. **Ética e técnica na cultura contemporânea** – Universidade de Beira Interior. Portugal. 1988 (<http://bocc.ubi.pt/pag/sousa-americo-etica-tecnica.html#b21>) acesso em 01 de abril de 2006.

TAPSCOTT, Don. **Geração Digital**: a crescente e irreversível ascensão da geração Net. São Paulo: Makron Books, 1999.

TURKLE, Shirley. **The Second Self: Computers and the Human Spirit**. New York: Touchstone Edition, 1987.

_____, Shirley. **Life on Screen: identity in the age of the Internet**. New York: Touchstone Edition, 1995.

Ortiz, Renato. **Mundialização e cultura**. São Paulo: Brasiliense. 1994

OUTEIRAL, José. **Adolescer**. Artes Médicas. Porto Alegre. 1992.

OUTERSPACE 2006 - (<http://outerspace.terra.com.br>) Acesso em 19 jun 2006

VATTIMO, Gianni. **A sociedade Transparente**. Lisboa, Relógio D'Água. 1992

VYGOTSKY, Lev S. Formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes. 1984.

WEISSBERG, Jean-Louis. (1996) **"Real e Virtual"** In: PARENTE, André (org.). Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual. 2ª ed. São Paulo: Editora 34.

WIKIPÉDIA 2006 –(http://pt.wikipedia.org/wiki/EA_Games) Acesso em 04 jul 2006

