

# NOVAS MÍDIAS E MERCADO DA EXPERIÊNCIA: UM ESTUDO DA INDÚSTRIA DOS VIDEOGAMES (RELATÓRIO I – INTRODUÇÃO À INDÚSTRIA DOS VIDEOGAMES)

## *NEW MEDIA AND EXPERIENCE MARKET: A STUDY OF THE VIDEOGAME INDUSTRY (REPORT I – INTRODUCTION TO THE VIDEOGAME INDUSTRY)*

Profa. Isleide Arruda Fontenelle (\*)

### **RESUMO**

Os videogames estão revolucionando a cultura de entretenimento digital e já movimentam U\$27 bilhões anuais, mais do que a indústria de Hollywood foi capaz de arrecadar em 2004 em suas bilheterias de cinema.

Encarados por alguns críticos como arte, por outros como escape e ainda como terapia por alguns psicólogos, os videogames apresentam muitos elementos que podem nos ajudar a traçar um panorama de algumas mudanças centrais na cultura do entretenimento no início deste século.

Nessa pesquisa, os videogames serão tomados como paradigmáticos da “economia do acesso”. Esta é produto da imbricação entre tecnologia, mercado e cultura, que teria possibilitado a formação da economia de rede, promovendo um outro tipo de espaço para o capitalismo: não mais o mercado de compra e venda - que durante muito tempo significou algo geograficamente delimitado-, mas o ciberespaço, algo virtual, relacionado ao tempo, promotor de trocas de informações e experiências.

Como etapa primeira de um projeto de pesquisa mais amplo, este atual projeto se focará em *resgatar a história da indústria dos videogames: quando, onde, como e por que surgiu, e quais os seus desdobramentos contemporâneos*. Ou seja: trata-se de um levantamento bibliográfico preliminar sobre o surgimento da "indústria dos videogames", tomando-o como modelo de uma nova forma de entretenimento – digital e interativo –, buscando-se compreender a lógica que o sustenta e a subjetividade que lhe corresponde.

**PALAVRAS-CHAVE:** novas mídias – história dos videogames – economia do acesso - cultura da simulação

### **ABSTRACT**

Videogames are revolutionizing the digital entertainment culture, turning, now, U\$27 billion dollars per year, more than the Hollywood Industry could collect in 2004 at box offices.

Viewed by some critics as an art, by others as an escape and as a therapy by some psychologists, videogames show a lot of elements that could help us to draw a picture of some central changes

in our interactive entertainment culture at the beginning of this century.

In this research, videogames are taken as a paradigm of the access economy, which is a product of interaction between technology, market and culture. This could have enable the formation of the net economy, promoting a different environment for capitalism: no longer the market of buying and selling – that, for a long time referred to something geographically limited – but the cyberspace, something virtual, related to time, and that promotes the exchange of information and experiences.

As a first phase of this more comprehensive project, this part will focus on accounting for the history of videogame industry: when, where, how e why it appeared and what are its contemporary implications, e.g. we will be dealing with a preliminary bibliographical account of the advent of the videogame industry, taking it as a new form of entertainment – which is at the same time digital and interactive – trying to understand the logic that underlines the subjectivity that corresponds to it.

**KEY WORDS:** new media – videogame history – access economy – simulation culture.

#### (\*) MINI CURRÍCULO DA AUTORA

Professora da EAESP/FGV. Graduada em Psicologia, com doutorado em Sociologia pela USP e pós-doutorado em Psicologia Social pela PUC-SP. É autora do livro “O Nome da Marca: McDonald’s, fetichismo e cultura descartável” e de artigos e capítulos de livros nos quais reflete sobre as relações contemporâneas entre tecnologia, cultura e mercado. (email: [isleide@fgvsp.br](mailto:isleide@fgvsp.br))

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>1</b>
<b>2. UM POUCO DA HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES E DOS ESTUDOS SOBRE VIDEOGAMES .....</b>	<b>3</b>
<b>2.1. Nascimento e vida dos videogames .....</b>	<b>3</b>
<b>2.2 RPG's (Roleplaying Games) e jogos online.....</b>	<b>6</b>
<b>2.3 Estudos internacionais sobre os videogames - na leitura de Wolf &amp; Perron (2003) .....</b>	<b>9</b>
2.3.1 A maioria da teoria do videogame.....	17
2.3.2 Elementos Básicos da Teoria sobre Videogames.....	19
<b>3. O BRASIL ENTRA NO JOGO .....</b>	<b>23</b>
<b>4. CONSIDERAÇÕES FINAIS E DESDOBRAMENTOS FUTUROS DA PESQUISA .....</b>	<b>26</b>
<b>5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>28</b>
<b>ANEXO.....</b>	<b>29</b>
<b>Indicações Bibliográficas Comentadas.....</b>	<b>29</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O presente relatório é parte de um projeto de pesquisa mais amplo que pretende, a partir de um estudo da "indústria dos videogames", compreender uma nova forma de economia - a "economia da informação" -, cujo principal produto é o acesso pago a “experiências culturais”. Nesse sentido, a “indústria dos videogames” será tomada como ponto de partida e paradigmática para se pensar essa nova etapa da economia e seus impactos sociais e subjetivos.

Neste primeiro relatório, referente a um período de seis meses (julho-dezembro/05), apresenta-se o resultado de um levantamento bibliográfico inicial sobre o assunto, desde o nascimento da indústria dos videogames até os dias atuais, com seus diferentes modelos, correntes de pensamento, abordagens e desdobramentos. O objetivo, neste primeiro momento, é mapear o amplo quadro do nascimento dos videogames até chegarmos às novas modalidades de jogos e abordagens teóricas contemporâneas que mais possam interessar ao objetivo final dessa pesquisa.

Ao contrário do que se possa imaginar, a bibliografia sobre os videogames já é extensa, especialmente nos EUA e Europa, e vem aumentando “(...) o número de livros, periódicos e conferências sobre videogames, sugerindo que uma rede internacional de pesquisadores está se formando e que a teoria sobre os videogames como um campo acadêmico próprio está ganhando existência” (Wolf & Perron, 2003, p.13). Nesse contexto, os videogames são analisados a partir de diferentes perspectivas que envolvem a dimensão da própria produção dos jogos; um brinquedo ou meio de entretenimento; uma forma de arte; uma ferramenta potencial para educação; um objeto de estudo para psicologia comportamental e estudos cognitivos; um *playground* para interações sociais e teorias da representação.

São, portanto, vários os recortes possíveis nas análises e interpretações sobre os videogames. A proposta desta pesquisa é centrar o foco na história social dos videogames como passaporte para algo mais amplo: pensar as relações entre mercado e cultura na sociedade contemporânea e os impactos subjetivos disso decorrente. Nesse sentido, tomados como objeto empírico, os videogames serão analisados a partir de si mesmos enquanto uma nova forma de mercado, de entretenimento, de sociabilidade e de constituição identitária. A partir daí, o objeto se tornará heurístico; ou seja, ele será instrumento para uma discussão mais de fundo sobre como representa uma nova forma de economia – o “tipo ideal” de economia do pós-fordismo (Klein et alii, 2005); – e um tipo específico de cultura – da simulação (Turkle, 1989).

Desse ponto de vista – das relações entre economia e cultura –, já há uma ampla bibliografia que discorre sobre como o capitalismo do século XXI, em busca de diferenciação, está buscando na cultura a fronteira que resta, como provam os novos “gigantes do capitalismo cultural” - Viacom,

Time Warner, Disney, Sony, Seagram, Microsoft – ou seja,

“empresas de mídia transnacional que estão usando a nova revolução digital nas comunicações para conectar o mundo e, no processo, estão impulsionando a esfera cultural inexoravelmente para a esfera comercial, onde está sendo transformada em commodity, na forma de experiências culturais customizadas...” (Rifkin, 2003).

O “acesso à experiência” como elemento central para o capitalismo começa no interior da “indústria cultural”- termo cunhado por Adorno & Horkheimer (1985) -, através da produção de formas de entretenimento pelas quais se paga pelo seu “acesso”, e não mais na “compra” do produto em si. Os videogames radicalizam esse tipo de negócio, especialmente em uma forma de economia na qual o que se pretende não é vender um produto, mas um serviço, uma experiência. E de que experiência se trata, neste caso? Segundo o antropólogo Hermano Vianna,

“de viver várias vidas ao mesmo tempo, como se nossa vida ‘real’ não bastasse ou fosse muito pequena diante da capacidade de imaginação e interação social aberta que temos em nossa curiosa natureza humana. Os jogos eletrônicos radicalizam desejos de múltiplas personalidades que outras artes alimentavam com dificuldade” (Viana, 2004).

A partir desse ponto, surgem as questões mais subjetivas relacionadas ao projeto: o que significa este tipo de jogo em uma sociedade como a nossa? Quais as oportunidades, quais os riscos? Até que ponto os videogames não seriam a porta de entrada para pensarmos nossa época como vivendo a passagem da cultura da representação para a cultura da simulação? No que se diferenciaria essa nova forma cultural?

São, portanto, muitas as questões que se colocam a partir do objeto “videogames”. Como ponto de partida, o presente relatório pretende responder: do que se trata essa indústria; quando, onde, como, por que surgiu e quais os seus desdobramentos contemporâneos. Para tanto, o presente relatório se divide em três partes: no resgate da história dos videogames e dos estudos sobre o tema; em uma breve digressão sobre o lugar do Brasil nesse cenário global; e nas considerações finais e desdobramentos futuros da pesquisa. Ao final, apresenta-se, em anexo, uma bibliografia comentada de algumas publicações importantes sobre o tema.

Destaque-se que grande parte desta primeira fase da pesquisa foi dedicada ao levantamento e aquisição da bibliografia relevante sobre o tema, especialmente livros estrangeiros, os quais são listados ao longo e ao final deste trabalho, estando os mesmos atualmente disponibilizados na biblioteca da EAESP/FGV, favorecendo, também, o desenvolvimento das atividades de alguns alunos de graduação e pós-graduação que já estão envolvidos em pesquisas correlacionadas com o tema deste relatório, especialmente com a questão do “entretenimento digital”.

## 2 – UM POUCO DA HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES E DOS ESTUDOS SOBRE VIDEOGAMES

### 2.1. Nascimento e vida dos videogames

A idéia de propor uma cronologia não é a de apresentar um relatório extensivo sobre todos os videogames que existiram ao longo da história. O que se pretende é reter as informações mais importantes para o desenrolar da pesquisa que se propõe. Assim, foram levados em conta os acontecimentos relacionados ao surgimento de algo realmente novo e não simples desdobramentos para fazer frente à concorrência. Também não se consideraram criações que não vingaram no mercado.

A perspectiva histórica nos permite mapear as condições materiais e as práticas humanas relacionadas ao surgimento dessa nova mídia. Assim, a cronologia dos videogames demonstra uma coisa interessante: a de como o aspecto lúdico do jogo teve por base, desde o início, a guerra. Klein et alii (2005) se referem à “ideologia californiana”, termo cunhado por Barbrook & Cameron (1996), para desfazer a idéia de que a inovação digital teria sido resultado da dinâmica de poder dos empreendedores do Vale do Silício e do mercado livre. Esse ponto de vista, segundo os autores, é profundamente a-histórico e carregado de ideologia. Os videogames foram produto de dois movimentos, não complementares entre eles: a guerra militar espacial e a cultura dos *hackers*<sup>1</sup>. Klein et alii (2005) argumentam que foi somente se apropriando dessas fundações tecnológicas que o capital industrial pôde passar de um regime fordista para um regime pós-fordista. E que a genealogia dos videogames é um exemplo fundamental desse processo, na sua interseção entre o estado de guerra e a cultura do *hacker*.

Tendo isso em vista, narrarei uma rápida cronologia<sup>2</sup>, a fim de localizar os principais momentos na história dos videogames. Esta cronologia foca mais na história dos videogames de *arcade* e consoles - não explorando os jogos *online*, em rede -, dado que os consoles marcaram os primórdios dessa indústria. Mais à frente, neste relatório, os jogos *online* serão explorados.

---

<sup>1</sup> Embora, hoje, o termo “hacker” esteja associado à delinquência digital, no início, essa atividade era considerada legítima e até vital para o desenvolvimento das redes de computadores. Segundo Kline et alii (2005), originalmente, “hacker” significava alguém que gostava de explorar os detalhes dos sistemas programáveis e de como alargar suas capacidades; enquanto “hack” se referia a uma inovação técnica elegante entendida como o prazer intrínseco na experimentação, não necessariamente voltada para um objetivo instrumental. Os primeiros hackers – jovens, do sexo masculino – eram considerados os “magos” da programação cujos jogos de computador experimentais - não autorizados formalmente, mas aceitos - eram considerados cruciais para explorar o trabalho dos centros digitais, como do MIT. Havia até mesmo a “ética hacker”, baseada em um idealismo que teria levado a cultura do hacker a uma colisão com os impérios comerciais. O mais famoso artigo a expressar esse credo foi o de Steven Levy, denominado: “a informação quer ser livre”. Outros lemas foram: “você pode criar arte e beleza através de um computador” ou “computadores podem mudar sua vida para melhor” (Klein et alii, 2005, p.86-87).

<sup>2</sup> Essa cronologia foi feita com base nas informações disponíveis em Kent (2001); e no *website* <http://outerspace.terra.com.br/materiais/consoles/historiadosconsoles1.htm> .

## CRONOLOGIA

**1958** – o primeiro jogo foi criado pelo físico Willy Higinbotham, embora isso não conste na história oficial dos videogames. Mas foi Higinbotham quem desenvolveu um simples jogo de tênis – mostrado em um osciloscópio e processado por um computador analógico - , com o objetivo de distrair um pouco os visitantes do *Brookhaven National Laboratories*, localizado no Estado de New York, durante o período da Guerra Fria, quando, em um dia da semana, os visitantes podiam conhecer as instalações do laboratório e todo o poderio militar americano. Mesmo sendo um sucesso à época e, mesmo tendo aperfeiçoado o jogo para ser mostrado em um monitor de 15 polegadas, seu criador jamais o patenteou, embora tenha reconhecido, posteriormente, que o jogo tinha potencial para ser comercializado em versão doméstica, adaptada para a TV.

**1962** – surge o *Spacewar*, que é considerado, oficialmente, o primeiro jogo da história (inclusive no site do *Massachusetts Institute of Technology* – MIT), desenvolvido em 1961 por Martin Graetz, Stephen Russell e Wayne Wiitanen. O curioso é que o jogo foi desenvolvido apenas para chamar a atenção sobre o computador DEC PDP-1, onde ele era rodado, a fim de estimular os visitantes a ingressarem no mundo da informática e conhecerem o primeiro minicomputador fabricado, considerado uma maravilha tecnológica.

**1968** – Ralph Baer, conhecido mundialmente como pai dos consoles de videogames, desenvolveu, em 1966, uma máquina para rodar jogos eletrônicos através da TV e, em 1968, lançou e patenteou o *Brown Box*, um protótipo de videogame que rodava jogos de futebol, voleibol e tiro.

**1972** – nasce o ODYSSEY 100, fruto do protótipo Brown Box, fabricado pela Magnavox (subsidiária da Philips holandesa) e que passa a ser comercializado nos EUA. O jogo foi desenvolvido pela Atari, empresa criada por Bushnell, em sociedade com o amigo Ted Dabney.

**1974** – Nolan Bushnell desenvolveu um sistema doméstico capaz de rodar o *PONG*, joguinho de ping pong eletrônico que ele havia desenvolvido inicialmente em *arcade*. Trata-se do *Home Pong*, que virou mania nos anos 70 e abriu um novo mercado de entretenimento.

**1976** – surge o primeiro console programável, o *Channel F*. Enquanto o *Home Pong* era um console com um jogo só, o *Channel F* desenvolveu a nova lógica dos videogames, que persiste até hoje: o usuário economizaria no *hardware* mas, em compensação, gastaria mais em *software*, já que poderia trocar quantos cartuchos desejasse. Esse é também o ano em que a Atari, de Nolan Bushnell, é vendida à Warner Communications que, no final de 1977, lança o Atari VCS (vídeo computer system) – cujo nome foi mudado para o legendário Atari2600, logo após o lançamento - , que teve um papel fundamental na expansão comercial e cultural dos games.

**1983** – foi desenvolvido o MSX, com participação do ainda não famoso Bill Gates, visando concorrer diretamente com o computador pessoal desenvolvido pela IBM. Tornou-se um computador-console mundialmente famoso em razão do seu preço acessível, de permitir conexão com a TV (podendo-se abrir mão dos caros monitores) e dos milhares de *softwares* que foram desenvolvidos para eles, cujos jogos vinham em cartuchos, fitas-cassetes e, posteriormente, em disquetes.

**1984** – em um mercado marcado por uma infinidade de cópias de baixa qualidade para consoles, que confundiram o consumidor, o Atari2600 fracassa e marca o ano como sendo do “*crash*” dos videogames.

**1985** – Começa uma nova era para os videogames, dessa vez encabeçada pelo mercado japonês que, em 1983, havia lançado, em seu mercado doméstico, o *Nintendo Famicom*, que já havia vendido 2,5 milhões de unidades. Em 1985, a Nintendo entra no mercado americano com novo nome – *Nintendo Entertainment System* (NES) - e novo *design*, tendo dominado 90% do mercado americano até o início dos anos 1990, podendo ser considerado um dos consoles mais bem sucedido da história. Em 1995, deixou de ser fabricado.

**1987** - A *Nintendo Entertainment System* (NES), gigante japonesa, lança o *PC Engine* no Japão com a missão de superar o *Nintendo Famicom*. Apesar de sua popularidade e ótimas vendas no Japão, não obteve o mesmo sucesso em solo americano. Mas ganha destaque nessa história dos videogames por ter desenvolvido um importante periférico: o drive de CD, que permitia ao console ler jogos em *CD-ROM*, além dos tradicionais cartuchos em formato de cartão de crédito.

**1988** – A SEGA lança, no Japão, o *Mega Drive*, o primeiro console de 16 bits do mercado que, nos EUA, foi lançado em 1989 e ficou conhecido como *Gênesis*. Embora no Japão não tenha feito muito sucesso, tornou-se um sucesso mundial. Um dos seus principais periféricos foi o Mega CD, lançado no Japão em 1991, com o objetivo de ser ligado ao *Mega Drive* e rodar jogos em *CD-ROM*, que já eram populares no Oriente. O CD funcionava em conjunto com o console, acoplado em sua parte inferior. Em 1992, foi a vez do Mega CD ser lançado nos EUA, com o nome de Sega CD.

**1989** – Nintendo lança o *GameBoy*, primeiro videogame portátil que desde o início fez enorme sucesso.

**1994** – No final desse ano, a Sony entra para a história dos videogames lançando, no Japão, o *PlayStation*. Em 1995, o *PlayStation* é lançado nos EUA. Em ambos os mercados, é sucesso absoluto desde o início já ganhando a liderança na indústria dos jogos em 1996. Também conhecido como PSX, o videogame da Sony tem a maior biblioteca de jogos e é o videogame

doméstico mais bem sucedido da história.

**1996** - A Nintendo lança o seu console de 64 bits (Nintendo 64), portanto, uma geração à frente dos concorrentes da Sega e Sony. Desenvolveu, o jogo *Mario 64*, um jogo de plataforma em três dimensões que foi aclamado, em todo o mundo, como o melhor jogo já desenvolvido para videogames. Mas tinha um problema: o jogo ainda fazia uso dos caros e obsoletos cartuchos, quando as versões lançadas em CD eram mais em conta, armazenavam bem mais informações, além da qualidade ser superior.

**1996-2001**– período dominado pelas gigantes Nintendo e Sony. Durante esse período, vale destacar:

- **2000:** Microsoft entra em cena com o Xbox, apresentado na *Game Developers Conference*
- **2001:** O Xbox é lançado pela Microsoft. Começa uma nova era do entretenimento digital interativo.

## 2.2 RPG's (*Roleplaying Games*) e jogos online

A cronologia histórica, feita acima, não focou muito na questão de todos os tipos de jogos existentes, especialmente dos mais recentes, os populares jogos *online*. Segundo Alves (2005), a classificação dos jogos eletrônicos, que normalmente é feita pelos próprios *gamers* e revistas especializadas, resulta em seis categorias básicas, não excludentes, haja vista um mesmo jogo poder fazer parte de mais de um grupo, quais sejam: jogos de aventura, de estratégia, de *arcade*, simuladores, jogos de esporte e RPG.

Interessa aos objetivos desta pesquisa, especialmente, compreender melhor a interatividade permitida por alguns desses tipos de jogos, especialmente os jogos de RPG (*Roleplaying Games*). Segundo a definição de Alves<sup>3</sup> (2005), o RPG é um

“jogo de tabuleiro que surgiu na década de 1970 nos Estados Unidos, no qual o participante vive uma história sem ter de obedecer a uma posição apenas passiva, sendo parte ator, parte roteirista de um texto que ainda

---

<sup>3</sup> Maiores informações e material bibliográfico da pesquisadora e professora da UFBA Lynn Alves podem ser obtidos no site ([www.lynn.pro.br](http://www.lynn.pro.br)). A autora coordena o projeto de pesquisa “Ensino On-line: trilhando novas possibilidades pedagógicas mediadas pelos jogos eletrônicos”.

não foi completamente escrito. As regras constituem-se em um apoio e podem ou não ser utilizadas, não há ganhadores: todos se divertem e todos ganham...” (Alves, 2005, p.62).

Os RPGs oferecem um tipo de interatividade singular no universo dos videogames, já que permitem um tipo de representação de papel que traz o final em aberto, apresentando infinitas aberturas e possibilidades de experiências a serem vividas no jogo.

Outra classificação importante com relação aos videogames, refere-se à subdivisão dos jogos que são jogados em um mesmo ambiente (em computador ou console) ou coletivamente (através dos jogos *online*, em rede). Neste último caso, trata-se de jogos que se utilizam da Internet ou de uma rede local (*lan houses*, por exemplo) e que permitem que um jogador entre em contato com outros jogadores no mundo inteiro, em tempo real.

Os primeiro jogos *online* comerciais apareceram em 1991, mas através de um sistema de comunicação ainda rudimentar: os jogadores se conectavam ligando o *modem* de seus computadores e a linha telefônica de suas respectivas casas. Assim, só era possível jogar com um adversário por vez. Foi somente a partir de 1994 que os jogos progrediram e passaram a oferecer serviços *online* que puderam integrar um grande número de jogadores e de cidades em tempo real. A tecnologia continuou avançando e, em 1997, com a chegada das conexões de alta velocidade (banda larga), os jogos *online* se firmaram de vez como modelo por excelência da nova forma de entretenimento digital interativo<sup>4</sup>.

Do encontro do jogo interativo RPG com o sistema de jogos em rede, resultaram os MMORPG – *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* –, tipos de jogos que costumam reunir milhares de pessoas jogando ao mesmo tempo no mundo inteiro. Segundo especialistas do setor, para ser considerado um MMORPGs, o jogo deve conter, por regra, mais de mil jogadores participando simultaneamente. Outra característica importante é a ambientação: “*as ações acontecem em um mundo persistente, ou seja, que continua dinâmico mesmo quando o usuário está off line. É como na vida real: você vai dormir, mas várias coisas continuam acontecendo lá fora, com algumas podendo influenciar seu dia de amanhã*”<sup>5</sup>.

São esses os jogos que mais interessam aos propósitos desta pesquisa, haja vista eles representarem o tipo mais acabado da forma de socialização global e virtual através de uma

---

<sup>4</sup> Informações obtidas no *website* <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo\\_online](http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_online)> (acessado em out/2005).

<sup>5</sup> Games: a nova onda dos RPGs. Disponível online em <[http://idgnow.uol.com.br/AdPortalv5/DiversaoInterna/RPG5\\_220705.html](http://idgnow.uol.com.br/AdPortalv5/DiversaoInterna/RPG5_220705.html)>. Acessado em 22 julho de 2005.

cultura da simulação. Dentre alguns desses tipos de jogos mundialmente conhecidos, temos o *World of Warcraft*, o *Ragnarok* e o *Everquest*.

É a respeito desse último que trata o texto já citado do antropólogo Hermano Vianna. O *Everquest* (Sony) é o MMORPG mais jogado atualmente no mundo e seu conteúdo nos remete a um mundo de magia no qual, quanto maior o número de jogadores, maior a experiência. E, em 2004, o *Everquest* foi capaz de reunir dez mil jogadores ao mesmo tempo, durante 12 horas, até cumprirem a missão de derrotar um monstro considerado invencível. Cabe frisar que o surpreendente no feito foi a reunião de dez mil jogadores durante um longo tempo (12 horas); pois, em países como a Coreia do Sul, há jogos nos quais mais de 500 mil jogadores participam simultaneamente (Viana, 2004).

Os MMORPGs já têm sido tomados em algumas análises sobre o entretenimento digital interativo como representando o tipo de identidade pós-moderna (as hiperidentidades)<sup>6</sup>; o ambiente natural do “multiplex de personalidade”<sup>7</sup>; a radicalização da interatividade, com uma forma de teatralização com um final sempre em aberto<sup>8</sup>; como um tipo de diversão que está criando uma nova forma de cultura<sup>9</sup>. A hipótese mais arriscada – porque nos remete a uma profunda mudança cultural – é a de que os videogames MMORPGs representam a passagem da cultura da representação, típica dos séculos XIX e XX, para a cultura da simulação – uma hipótese assentada nos estudos de Sherry Turkle<sup>10</sup>, a serem explorados em etapas posteriores desta pesquisa.

Ainda como dado histórico dos jogos *online*, é importante ressaltar o *World Cyber Games* – maior torneio de jogos eletrônicos do mundo –, que já ocorre há cinco anos e dá a dimensão de porque o entretenimento digital e interativo já é considerado um dos três pilares da indústria do entretenimento mundial, junto à música e ao cinema.

Os *World Cyber Games* são considerados as olimpíadas dos games. Em 2005, os jogos foram realizados em Cingapura, na Ásia, um dos locais mais aficionados por jogos eletrônicos. Aliás, compreender, num estudo comparado, a importância dos videogames para os asiáticos de maneira geral e o impacto disso numa economia como a asiática é um desafio instigador. Foram em países asiáticos, especialmente na Coreia do Sul, que os jogos tipo MMORPGs encontraram

---

<sup>6</sup> Conforme Filiciak (2003).

<sup>7</sup> Termo desenvolvido por Davis (2003, p.213), no livro “A nova cultura do desejo”.

<sup>8</sup> Alves (2005).

<sup>9</sup> Vianna (2004).

<sup>10</sup> Refiro-me aos livros: “A vida no ecrã: a identidade na era da Internet. Lisboa: Relógio D’água, 1997”; e, “O segundo eu: os computadores e o espírito humano”. Lisboa: Presença, 1989.

o terreno fértil para se desenvolver. No caso da Coreia, isso teria se dado, em parte, devido a uma medida protecionista que barrava a importação de games e consoles do Japão (país sede das gigantes Sega, Sony e Nintendo) e que, por conta disso, começou a desenvolver os gêneros de jogos para PC que, rapidamente, ganharam popularidade em seu território. Tendo o apoio de algumas políticas governamentais de acesso à banda larga, os jogos *online* transformaram a Coreia do Sul em um imenso laboratório para experiências sobre os games<sup>11</sup>.

Em 2005, o *World Cyber Games* promoveu cinco dias de jogos nos quais participaram mais de 700 finalistas de 59 países, disputando oito modalidades. O Brasil enviou 15 ciber-atletas que disputaram seis modalidades – maior delegação já enviada pelo país desde sua estréia dos jogos, em 2003<sup>12</sup>.

### **2.3 Estudos internacionais sobre os videogames - na leitura de Wolf & Perron (2003)**

Segundo o relato de Wolf & Perron (2003), base bibliográfica – em uma tradução resumida e livre - desta parte do relatório, muitas histórias já deram conta do que pode ser considerado o verdadeiro primeiro videogame (Spacewar-1962); o primeiro videogame comercial (Computer Space – 1971); o primeiro sistema de jogo doméstico (The Magnavox Odyssey-1972); e o primeiro jogo de sucesso (Pong-1972). Mas pouco tem sido escrito sobre como emergiu o **estudo** sobre eles.

Os primeiros escritos sobre videogames foram tipicamente escritos por e para entusiastas por computador (...), com artigos aparecendo em certos veículos tais como *Popular Mechanics*, *Popular Science*, *Popular Electronics* e *Radio-Electronics*; bem como em revistas usuais como *Newsweek* e *Time*. Muitos desses artigos caracterizavam uma perspectiva de “como” fazer para construir jogos eletrônicos simples em casa.

Existiram também dois livros endereçados para a comunidade de programadores de computador: *Games playing with computers* (Spencer, 1968-New York) e *Games playing with computers in Great Britain* (Bell, 1972-London). Por essa época (1972), quando os videogames ainda estavam num estágio experimental, era presente uma certa atitude “acadêmica” de que os videogames eram brinquedos inúteis.

Depois do surgimento de videogames comerciais em *arcade* e doméstico, revistas sobre games

---

<sup>11</sup> Conheça a história dos RPGs. Disponível online em <[http://idgnow.uol.com.br/AdPortalv5/DiversaoInternaRPG5\\_220705.html](http://idgnow.uol.com.br/AdPortalv5/DiversaoInternaRPG5_220705.html)>. Acessado em 22 julho de 2005.

<sup>12</sup> Ribeiro, Igor. Ciber-Seleção. Folha de São Paulo: Folhateen. 14 de nov. 2005. p.6-7.

começaram a surgir, assim como artigos versando sobre o mercado para os videogames. No final dos anos 70, a maioria dos artigos tratava de videogames comerciais e dos novos sistemas que apareciam, com poucas menções ao tipo amador feito domesticamente. Enquanto o setor de jogos em *arcade* crescia, diversos jornais (ou boletins) de negócio para proprietários de *arcades* por moeda apareceram: *Play Meter* (1974), *RePlay* (1975), *Star Tech Journal* (1979).

Alguns dos primeiros livros sobre videogames foram publicados no final dos anos 70, mas seus títulos claramente indicam o foco na produção e no consumo dos games, tais como: *How to Repair videogames* (Robert L Goodman, 1978); *How to design and build your own custom TV games* (David L. Heiseman, 1978); *Electronic games: design, programming and troubleshooting* (Walter H. Buchsbaum e Robert Mauro); *Consumer Guide's the complete book of videogames* (1977), dentre outros.

O Final dos anos 1970 e início dos 80 viram emergir um mercado crescente para os PC's (Computadores Pessoais), abastecido por entusiastas em eletrônica e por jogadores de videogames interessados em sistemas de jogos domésticos, público esse que encontrou uma grande variedade de publicações. Entre 1981 e 1983, empresas de jogos – Activision, Atari, Coleco, Imagic, Mattel e Magnavox – produziram revistas próprias cobrindo seus próprios produtos; em conjunto com uma dúzia de outras revistas independentes que cobriam a loucura (febre) dos videogames. Somente em 1982, o ano de pico em publicações sobre videogames, mais de 40 livros surgiram, a grande maioria deles sendo guias de colecionadores e guias de estratégias.

Sobre a história dos videogames, entretanto, era apenas o começo. A primeira história sobre esse tipo de mídia, o livro de Sullivan, 1983; *Screen Play – The story of videogames* – era um livro pequeno de 93 páginas destinado a um público jovem; já o primeiro livro para um público adulto – Herman, 1984; *Phoenix: the fall and rise of home videogames* – foi publicado com recursos próprios do autor, já que nenhum editor comercial teve interesse no empreendimento.

Antes de 1982, a única teoria encontrada versava sobre a prática dos projetistas de videogames, que inovavam com mudanças e desenvolviam o meio com cada avanço no projeto de games que faziam. Em 1982, Chris Crawford escreveu “*The art of computer game design*”, o primeiro livro a teorizar sobre videogames, que mais tarde – 1984 - seria lançado pelas editoras. Esse livro de Crawford perguntava o que seriam os games e porque as pessoas os jogavam, continuando também descrevendo preceitos de projeto, técnicas e métodos, mesmo que defendesse os videogames como uma forma de arte.

Uma consideração muito séria sobre os videogames foi dada no livro de Loftus & Loftus (1983)

– *Mind at Play: the Psychology of videogames* -, que tratava das motivações psicológicas dos jogadores, de como os games se relacionavam com o sistema cognitivo (atenção, percepção, memória de curto e longo prazo, e expectativa), desempenho motor e habilidades para solução de problemas. O livro de Loftus & Loftus, junto com o de Patricia Marks (1984) – *Mind and Media: The effects of Television, computers and videogames* -, começaram a tradição de encarar o tema como objeto de estudos psicológicos e como uma ferramenta a ser usada em experimentos de laboratório. Esta tradição ainda continua hoje, incluindo trabalhos como o estudo de Anderson & Dill (2000), que faz uma ligação entre os videogames e os comportamentos e pensamentos agressivos.

Depois do *crash* da indústria de videogames em 1984, o setor reagiu com uma nova geração de avanços tecnológicos, começando com o lançamento, em 1985, do NES – *Nintendo Entertainment System*. Nesse período, na academia, estava crescendo o interesse na denominada multimídia interativa (a nova tecnologia em CD-ROM), tendo os videogames recebido, apenas, uma menção tangencial, como uma forma de “nova mídia” (a despeito do fato dessa mídia já ter quase 25 anos de vida).

O interesse sobre o videogame como um artefato cultural começou a ganhar corpo a partir do final da década de 1980, resultando na exposição retrospectiva “*Hot Circuits: A Video Arcade*”, feita no *American Museum of Moving Image*, de jun/89 a mai/90. Uma parte importante dessa exposição foi um ensaio de Charles Bernstein, que também situou o videogame como um objeto cultural digno de atenção, o que se tornou, indiretamente, uma apologia ao estudo dos videogames. Embora essa apologia tenha sido necessária em 1989, o videogame logo ganhou maior respeitabilidade e interesse acadêmico, na medida em que seu poder de representação e *status* enquanto um objeto cultural, cresceu nos anos 90.

Em 1991, o livro de Marcha Kinder “*Playing with Power: Movies, Television, and Videogames from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*” tratou os videogames com a mesma importância dos outros tipos de mídia e procurou conexões entre as mídias, já consolidadas, e os videogames. Ao invés de ser tratado como um caso especial ou uma forma marginal de “nova mídia”, o videogame foi reconhecido como um objeto cultural que se encaixava num contexto social e econômico mais amplo. O livro de Kinder demonstrou que alguns videogames já tinham se tornado a base do “franchise” (franquia), no cruzamento de várias mídias. Desde meados dos anos 70, histórias e personagens, originados tipicamente em filmes e na TV, fizeram seu caminho para os videogames.

O inverso começou a ocorrer a partir dos anos 1980, quando *Pac-Man* virou uma série animada

de TV, e o filme “*The last Starfighter*” foi baseado num game da Atari que nunca foi terminado e lançado, devido em parte ao *crash* da indústria de videogames em 1984. Em 1993, “*Super Mario Bros.*” foi adaptado num filme de alto orçamento, e logo depois o mesmo ocorreu com a produção de outros filmes para cinema: em 1994, “*Street Fighter*” e “*Double Dragon*”; e em 1995, “*MortalKombat: The Movie*”. Os videogames eram agora uma fonte de material para filmes e TV, tornando-se importante em qualquer discussão sobre esses temas.

Outra razão para o interesse crescente em games foi a introdução, em 1992, dos jogos em *CD-ROM*. Sua maior capacidade de armazenamento, permitindo mais detalhes gráficos e até *videoclips* em movimento para serem usados em games domésticos, fizeram com que a representatividade dessa mídia crescesse. Apesar da popularidade e sucesso do *CD-ROM*, levou um certo tempo para que a própria tecnologia se tornasse a matéria de estudo. No final dos anos 80 e na década de 90, artigos e livros sobre a tecnologia de *CD-ROM* tendiam a se focar tanto no aspecto de “multimídia interativa” ou em aspectos técnicos, ao invés de versar sobre seu lugar na cultura.

Não foi antes de 1999 que apareceu um trabalho acadêmico em forma de livro: a ontologia “*On a Silver Platter: CD-ROMs and the Promises of a New Technology*”. De acordo com seu editor, Greg M. Smith, a intenção do livro era de anunciar um tipo de maioria do *CD-ROM*, um meio relevante comercialmente, socialmente e esteticamente, digno de merecer uma atenção crítica maior por acadêmicos de mídia. Além disso, Smith destacou um fato importante: enquanto estudavam novos textos de mídia e os contextos de suas recepções, acadêmicos tinham negligenciado a forma de multimídia - isto é, os videogames - que já existia entre a vanguarda (Hipertextos) e os *online* (*Chatrooms* ou *MUDs* – salas de bate-papo). Como Smith notou, o Hipertexto de Michael Joyce, “*Afternoon, a story*”, recebeu mais atenção acadêmica do que o estrondoso *CD-ROM* de sucesso “*Doom*”, embora somente uma fração dos novos usuários de mídia tivesse ouvido falar desse texto inovador de Joyce.

“*Doom*” foi lançado em 1993, no mesmo ano de outro marco dos games, “*Myst*”, talvez o game mais responsável pela popularização do *CD-ROM*. Ambos tornaram-se clássicos instantaneamente. Eles viriam representar os extremos do espectro de uma experiência de jogo: *Myst* era um jogo lento e contemplativo, formatado com base em elementos gráficos tipo pinturas exuberantes; enquanto *Doom* era um game acelerado e matador (“*shoot-‘em-up*”), encenado em túneis e corredores claustrofóbicos, onde monstros emboscavam em cada esquina. Em ambos os casos, a mídia em *CD-ROM* permitiu que os jogos crescessem centenas de *megabytes* em tamanho, e fazendo também sua produção ficar mais barata que com o padrão em cartuchos. O maior tamanho e complexidade dos games também significavam que a crítica aos

games haveria de se tornar ainda mais desafiadora, dado que seu objeto de estudo se alargara. Mais tempo e mais habilidades em *games* seriam necessários para enxergar suficientemente um *game* e escrever com autoridade sobre ele, como também escrever algo mais profundo do que meramente uma crítica ao *game*.

Duas outras estréias fizeram de 1993 um ano importante para os estudos de videogames: a primeira escola para a programação de videogames; e a *World Wide Web* (Internet). Com a difusão de navegadores (“browsers”) gráficos, a *Web* logo se tornou uma das melhores ferramentas para estudo dos videogames, a começar pelo *websites* de colecionadores, principais jogadores, críticos e editores, expandindo-se também a *sites* jornalísticos, de pesquisa e acadêmicos. Comunidades de games cresceram e produziram informações confidenciais em larga escala sobre jogos, compiladas a partir de centenas de contribuições. Por exemplo, o site “*The Kiler List of Videogames*”, em <[www.klov.com](http://www.klov.com)>, é um banco de dados com mecanismos de busca com mais de 4.000 videogames tipo *arcade*, incluindo informações técnicas, telas, desenhos das cabines, etc.

Outro *website*, <[www.gamedex.com](http://www.gamedex.com)>, apresenta um banco de dados de videogames domésticos. Ao mesmo tempo, colecionadores podiam agora aumentar suas coleções e compartilhar os frutos de suas pesquisas *online*: por exemplo, o *site* de David Winter, <[www.pong-story.com](http://www.pong-story.com)>, que é uma das melhores fontes de informação sobre os PONGS e suas imitações. Como qualquer um que já surfou pela Internet sabe, os *websites* variam muito em termos de qualidade, mas muitos dos melhores *sites* sobre videogames são tão rigorosos quanto um artigo acadêmico, especialmente devido a vigilância de centenas de jogadores, o uso de *email* como um meio de feedback, e a facilidade e velocidade de atualização dos *sites*.

Em torno do mesmo tempo em que os computadores domésticos estavam ganhando navegadores gráficos para a *Web*, a escola “*DigiPen Applied Computer Graphics School*” (em Vancouver, BC, Canadá) começou a oferecer uma grade curricular de 2 anos em desenvolvimento de videogames, o primeiro do gênero. A *DigiPen* surgiu como uma empresa de animação e simulação, em 1988, e começou treinando empregados, até que uma discussão com a Nintendo, em 1991, provocou a idéia de criação de uma escola para programação de videogames.

Por essa época, não só o videogame havia sido considerado um objeto de estudo apropriado, tendo sido também considerado “arte” na França. No livro de 1993 “*Quem tem medo do videogame?*” - “*Qui a peur des jeux vidéo?*” (*Who’s afraid of videogame?*) -, Alain e Frédéric Le Diberder declararam que, depois das 6 formas de arte clássicas e das 3 mais novas (cinema, história em quadrinhos e a TV), o videogame seria a décima arte, uma proclamação provocativa

para a época. Os irmãos Le Diberder escreveram sobre a epidemia dos videogames domésticos nos anos 70 e sobre todos os mitos acerca do perigo dos videogames que tomou corpo nos anos 80. É interessante notar que esse livro foi revisado e relançado sob um novo título em 1998, uma mudança reveladora: em poucos anos, o estudo dos videogames, inicialmente caracterizado como um objeto de inquietude - “*Qui a peur des jeux vidéo?*” (*Who’s afraid of videogame?*) -, passou a ser caracterizado como um conjunto distinto e valioso – “*L’Univers des jeux vidéo*” (*The Universe of VideoGames*).

Para os irmãos Le Diberder, a indústria de videogame era a nova Hollywood. A relação entre videogame e cinema há tempo que havia sido entendida na França, sendo ainda mais notável hoje. O influente jornal francês “*Cahiers du Cinema*” (Caderno do Cinema) recebeu os videogames de braços abertos em meados dos anos 90. Um artigo primeiramente devotado aos videogames foi escrito por Alain Le Diberder, em 1996, designando o videogame como “*a new frontier of cinema*”. Essa distinção foi mais tarde confirmada numa edição especial de abril de 2000 intitulada “*The frontiers of cinema*”. Os videogames foram analisados junto com cinema digital, cinema na Internet, TV, *videoclips*, e filmes experimentais. E em setembro de 2002, “*Cahiers du cinema*” dedicou uma edição especial inteira aos videogames. Revelando sua propensão em favor dos games narrativos com afinidade ao cinema, eles deram importância a essa mídia em um editorial dirigido tanto aos fãs de cinema quanto de *games*:

*Daqui em diante, o videogame não mais precisa imitar o cinema para existir porque ele propõe hipóteses que o cinema nunca foi capaz de formular, assim como emoções de outra natureza. Se os videogames se pareceram com o cinema no passado (pois seus projetistas são também frequentadores de cinema), hoje eles nos permitem olhar o cinema de um modo diferente, questioná-lo nos seus modos de funcionamento e princípios teóricos. Os videogames não são só um fenômeno social; eles são a encruzilhada essencial da redefinição de nossa relação com o mundo da narrativa em imagens, prolongando o que Godard tinha formulado (“Um filme: entre o ativo e o passivo, entre o ator e o espectador”), sem saber que o videogame iria apreender essa questão, responder a essa demanda, deixando o cinema sem resposta (Wolf & Perron, 2003, p.8).*

Da mesma maneira que a geração de jovens diretores na “*French New Wave*” tinham crescido com o cinema e tinham um conhecimento íntimo desse meio, as crianças que tinham crescido com os videogames nos anos 70 atingiam a maioria nos anos 90, trazendo com elas uma relação entre a imagem e o espectador (jogador) muito diferente daquela da geração anterior. Esta última geração entrou na faculdade nos anos 90 e, nesse novo grau universitário, suas experiências de jogar videogame começaram a ser articuladas em termos teóricos.

Numa escala mais ampla, os anos 90 também foram palco de uma nostalgia crescente pelos anos 70 e início dos 80, e no interesse por videogames clássicos, o que tornou esses anos objeto de desejo dos colecionadores. Primitivos e estranhamente arcaicos comparados aos seus descendentes contemporâneos, jogos clássicos foram remodelados através de emuladores e atracados a novos sistemas em *CD-ROM*; e novas versões de jogos antigos – como *Pac-Man* e *Frogger* – apareceram em gráficos em 3 dimensões. Websites para colecionadores listavam jogos antigos e sistemas domésticos, e grupos como o “*Vídeo Arcade Preservation Society (VAPS)*” nasceram. Em 1966, a exposição itinerante de Keith Feinstein “*Videotopia*” (<[www.videotopia.com](http://www.videotopia.com)>) começou a trazer dúzias de jogos de *arcade* clássicos para o público de museus, apresentando jogos clássicos a toda uma geração de jogadores mais jovens que os próprios jogos.

No final dos anos 90, vários livros se dedicaram a olhar a primeira idade de ouro dos videogames, incluindo alguns poucos com inclinações acadêmicas ou jornalísticas. Nostálgico com relação à era antiga das *arcades*, J. C. Herz focou sua atenção especificamente sobre videogames no seu livro “*Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, And Rewired Our Minds*” (1997). Desdobrando a ascensão e evolução dos jogos, a autora sugere que os jogos seriam um perfeito treino para a vida na América “*fin de siècle*”. Ela também mostrou como essa mídia moldou as mentes de toda uma geração, declarando que se o Cidadão Kane tivesse vivido no Séc. XXI, Kane teria suspirado “*Mario*” ao invés de “*Rosebud*”.

Outro livro apareceu em 1997, contendo escritos acadêmicos de valor sobre videogames: o livro de Espen Aarseth chamado “*Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*”, que olhava o campo mais amplo de todos os textos que requeriam *inputs* complexos de usuários para funcionar, onde os videogames eram só uma parte. A ênfase de Aarseth se deu na natureza cibernética do texto (isto é, o feedback em círculo entre o usuário e o texto), e ele viu o texto como uma rede. Aarseth é também o fundador da série de Conferências “*Digital Arts and Culture*” e também da revista online “*Game Studies*” - <[www.gamestudies.com](http://www.gamestudies.com)> .

Outro informe teórico surgiu em 1998, vindo dos debates envolvendo a relação entre gênero e jogos – o livro de Justine Cassel e Henry Jenkins – “*From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*”. Como esses autores escreveram: “Muito frequentemente, o estudo de jogos por computador denotou o estudo de rapazes jogando. De fato, logo o projeto de jogos por computador para crianças foi sinônimo de jogos para rapazes” (a prova, segundo Jenkins, é o próprio nome do jogo da Nintendo “*Games Boy*”). Os autores também discutiram o movimento denominado “*girls’ game*”, o qual “documentaram um momento do processo de tradução da teoria feminista em prática”. Teóricos culturais, psicólogos do desenvolvimento, tecnologistas

acadêmicos, representantes da indústria de jogos por computador, e jogadoras (femininas) de games, todos estudaram o estado do mercado e as diferenças entre os gêneros (masculino/feminino), e expressaram seus pensamentos sobre se seria necessário projetar jogos para meninas ou ter uma visão mais ampla no sentido de criar jogos para atender ambos os gêneros.

Depois desse livro, ainda no mesmo assunto, o livro de Brenda Laurel “*Utopian Entrepreneur*” (2001) – (empreendedor utópico) - explorou a morte da sua empresa *Purple Moon*, que se dedicou a projetar e produzir software para meninas, e as batalhas que teve de enfrentar tentando manter sua empresa fiel a sua missão.

A academia não era a única área onde estudos mais sérios sobre videogames estavam acontecendo. Enquanto muitos escritos jornalísticos abordavam os videogames de uma perspectiva sociológica e de cultura popular, o livro de Steven Poole – “*Trigger Happy: The Inner Life of Videogames*” (2000) – abordou o tema de modo diferente. Para o autor, a vida interior dos videogames estava ligada à vida interior do jogador cuja resposta era estética. Comparando com outras mídias, especialmente com o cinema, Poole desejou mostrar o “charme” dos videogames e suas propriedades únicas. Com muitas referências a jogos, ele descreveu o envolvimento psicológico e físico do jogador. Ele examinou o modo como palavras eram construídas, histórias eram contadas, e de personagens ocidentais ou japoneses que viraram ídolos. Mas, ainda mais importante, Poole esboçou alguma propensão teórica. Seu livro estava crivado de referências curtas a filósofos e a inúmeros pensadores, tais como Adorno, Benjamin, Huizinga, Peirce e Wittgenstein. Poole levou a descrição jornalística dos videogames numa direção mais orientada teoricamente.

No final do século 20, o videogame tinha ganhado reconhecimento – senão respeito - na academia e tinha adquirido o *status* de nostalgia e de um objeto cultural e histórico. Em 1997, o respeitado *journal* acadêmico americano de cinema “*Film Quarterly*” - < [www.filmquarterly.org](http://www.filmquarterly.org) - apresentou sua primeira edição sobre videogames e a Sociedade dos Estudos de Cinema (agora chamada de Sociedade para estudo do Cinema e Mídia) teve seu primeiro artigo sobre videogame na sua conferência anual, evoluindo para um painel inteiro sobre videogames em 2000. Não se tratava mais, somente, de uma teoria de nova mídia, tangencial ou ramificada, mas escritos acadêmicos sérios sobre videogames estavam finalmente começando a esculpir seu próprio nicho na paisagem teórica.

### 2.3.1 A maioria da teoria do videogame<sup>13</sup>

Na virada do milênio, a teoria sobre videogame, como um campo de estudo, já incluía uma série de livros, programas acadêmicos, a primeira revista acadêmica *online* - *Game Studies* - e mais de uma dezena de conferências anuais. Com o interesse crescente e o acúmulo de trabalhos acadêmicos sobre videogames se multiplicando, diferentes tendências em pesquisa e teorização já são evidentes, especialmente, na América do Norte e Europa. E, assim como o início da teorização sobre o cinema tinha suas variantes, a teoria sobre o videogame já diverge dentro de uma variedade de abordagens, incluindo estudos das narrativas, estudos cognitivos, teorias da representação, ludologia (estudo do jogo).

Muitos escritos sobre videogame, especialmente no seu início, tentavam conectar os videogames a outras mídias, observando os elementos compartilhados entre ambos, e muito do marketing e franquias (ou licenciamentos) cruzadas dos videogames se utilizavam desse mesmo modo. E existem, claro, muitas propriedades formais, estratégias organizacionais e elementos de outras mídias que são encontrados em alguns videogames, mas os quais não são, em nenhum sentido, essenciais para o meio. Por exemplo, a manutenção da direção da tela, a perspectiva sonora (ou mesmo o próprio som) e a narrativa, são encontradas em alguns videogames, mas não em todos eles. Por outro lado, o videogame não se compara a nenhuma mídia anterior, sendo o primeiro a combinar um jogo em tempo real em um espaço navegável e com parte da narrativa sobre a tela; o primeiro a apresentar substitutos manipuláveis dos jogadores que pudessem influenciar eventos na tela; o primeiro a requerer habilidades de coordenação combinadas entre os olhos e as mãos (excetuando-se os jogos tipo *Pinball*, que eram mais simples). Os jogos do tipo MMORPGs (“Massive Multiplayer Online Role-Playing Games”) são os primeiros de multidões persistentes (vinte quatro horas por dia, sete dias por semana), e a primeira instância de experiências mediadas e individualizadas em um público de massa (a experiência de cada jogador é única, apesar do grande número de participantes simultâneos). E, aparte das programações de computadores de onde ele cresceu, o videogame é a primeira mídia verdadeiramente algorítmica.

Mesmo sendo o videogame claramente uma mídia singular e merecedora de atenção e de formas de teoria próprias, elementos de narrativa e convenções retirados de outras mídias estão ainda presentes em largo grau em muitos jogos, bem como um espectro de situações ocorrem como a combinação de idéias e terminologias de vários movimentos, mesmo nos casos em que os termos

---

<sup>13</sup> Com base em *Wolf & Peron* (2003).

e definições não sejam um consenso (por exemplo, vários acadêmicos acham problemática a noção de “interatividade”, sugerindo que o termo é enganoso).

Debates acadêmicos sobre a natureza dos videogames começaram a esquentar, podendo ser encontradas discussões sobre isso em conferências devotadas aos estudos de mídia – como o recente e renomado “*Society of Cinema and Media Studies*” (inicialmente chamado “*Society for Cinema Studies*”) -, e em conferências mais dirigidas a mídias digitais ou concentradas especificamente em videogames, as quais podem ser encontradas por todo o mundo. As conferências da série “*Digital Art and Culture*” tiveram uma ênfase internacional desde o início, tendo ocorrido em 1998 e 2000 na Universidade de Bergen (Noruega); em 1999, no Instituto de Tecnologia da Georgia (Atlanta, USA); em 2001, na Universidade de Brown (Providence, USA); e em 2003 na Universidade RMIT (Melbourne, Austrália). A revista eletrônica “*Game Studies*” é igualmente internacional em sua composição, tendo seus onze membros fundadores vindo de sete diferentes países; sendo que os dois dinamarqueses – Jesper Juul e Lisbeth Klastrup – foram os que organizaram a primeira conferência acadêmica sobre videogames – “*Computer Games and Digital Textualities*” -, ocorrida em março de 2001 na Universidade de Copenhagem.

Outras Conferências sobre videogames têm aparecido nos anos recentes, dentre essas: “*International Games Cultural Conferences*”; “*International Games Developer’s Association – IGDA – Conferences*”; “*Challenge of Computer Games Conference*” – ocorrida em Lodz, Polônia, em 2002 -; “*Conference on Computational Semiotics for Games and New Media (COSIGN)*”; “*Games On Conference*”; “*Computer and Games 2002*”, em Edmonton, Canadá, em 2002; e muitas outras. Também mais livros têm aparecido, na Europa como nos EUA.

Sobre o estado dos livros sobre videogames na Alemanha, o autor Konrad Lischka - do livro “*Spielplatz Computer*” (2002) - destaca o boom recente de livros sobre videogames na Alemanha, citando os três principais enfoques de estudo do tema: um primeiro, envolve livros sobre a nostalgia dos videogames entre os autores que cresceram nos anos 80. A segunda safra de livros discute os efeitos dos videogames, tendo sido dado um aperto no controle de jogos pelas autoridades alemãs depois dos Tiros de Columbine (Colorado, USA). A terceira razão para a variedade de livros é o interesse crescente dos videogames enquanto fenômeno cultural.

De acordo com Matthew Weise, um pesquisador de jogos da equipe do “*MIT’s Games-to-Teach Project*”, enquanto existem trocas crescentes de idéias entre os acadêmicos e estudiosos europeus e das Américas, existe muito menos entre esses países ocidentais e o Japão; sendo parte disso devido a falta de bibliografia traduzida para o inglês, assim como numa ênfase japonesa mais voltada para o projeto e produção dos games, em oposição a estudos mais acadêmicos.

Em qualquer evento, o número crescente de livros, periódicos e conferências, sugere que está se formando uma rede internacional de pesquisadores sobre videogames, e de que a teoria sobre videogames, como um campo de estudo acadêmico, está passando a existir. Enquanto isso acontece, uma questão que permanece refere-se sobre quando (e talvez, se) surgirão fundamentos teóricos e um vocabulário comum entre a comunidade de pesquisa internacional.

Embora esteja certamente muito além do escopo desse panorama sobre os estudos dos videogames, feito com base em Wolf & Peron (2003), os autores tentam responder essa questão em profundidade no tópico a seguir, examinando alguns possíveis pontos iniciais.

### 2.3.2 Elementos Básicos da Teoria sobre Videogames

Como um campo de pesquisa multidisciplinar, conforme observam Wolf & Peron (2003), a teoria sobre videogames, por natureza, deve ser uma síntese de um leque amplo de abordagens, mas ao mesmo tempo deve buscar os aspectos específicos dos videogames. Como Espen Aarseth escreveu no final do seu editorial na primeira edição do jornal “Game Studies”:

*“Claro que os jogos devem ser estudados dentro de campos e departamentos existentes, tais como Estudos de Mídia, Sociologia, e Língua Inglesa, para citar somente alguns. Mas os videogames são muito importantes para serem deixados para essas áreas (e elas tiveram 30 anos nos quais não fizeram nada a respeito). Assim como a arquitetura, que contém mas não pode ser resumida somente ao campo de história da arte, os estudos dos games devem conter estudos de mídia, estética, sociologia, etc. Mas eles devem existir numa estrutura acadêmica independente, pois não podem ser reduzidos a nenhuma dessas outras áreas mencionadas.”*

Assim, Wolf & Peron observam que a irredutibilidade do campo de estudo do videogame é precisamente devida ao fato de ter sido tão difícil defini-lo formalmente; daí existirem discussões acirradas não só em torno do que ele deveria ser, mas também em torno do que ele exatamente é. Enquanto existe um espectro de definições feitas por acadêmicos, jogadores, revendedores e projetistas de jogos, pode-se começar tentando encontrar elementos essenciais de um videogame, que são geralmente um consenso entre os estudiosos do tema.

Provavelmente, todos devam concordar que *PONG* (de 1972) seja um videogame. Desse modo, é difícil imaginar um jogo comercialmente possível que seja mais simples que o *PONG*. Então, o *PONG* pode ser visto como atendendo os critérios para ser um videogame da maneira mais simples possível. Em que consiste o *PONG*? Jogadores em competição têm que devolver uma bola que salta, como no tênis de mesa; Os jogadores estão restritos a movimentos verticais; o

jogo ocorria num monitor de vídeo; e um contador de *score* era mantido para se conhecer quem ganhou e quem perdeu.

Enquanto existam em todo lugar discussões mais detalhadas sobre como o termo “videogame” possa ser definido, Wolf & Peron observam que, a partir dessas características básicas, se poderia começar a demarcar o que se quer dizer quando chamamos algo de um “videogame”. Da primeira parte do nome, o termo “vídeo” poderia exigir que a ação do jogo aparecesse sob alguma forma visual sobre uma tela ou monitor (embora o termo “vídeo” originalmente se refira aos tubos de raios catódicos, que eram usados nos jogos tipo *arcade* ou jogos domésticos, e jogos portáteis com monitores baseados em pontos – ou *pixels*). A segunda metade do termo – “game” – é menos facilmente definida. Tentativas nesse sentido são geralmente remetidas à definição dada por Johan Huizinga – em seu famoso “*Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*” ([1938], 1950); ou aos trabalhos que vão desde Roger Caillois – “*Man, Play, and Games*” ([1958], 1961), até Avedon & Sutton-Smith – “*The Study of Games*” (1971), e até a trabalhos mais recentes e específicos sobre videogames, como o de Gonzalo Frasca.

Dentre todas as várias abordagens que foram tomadas para definir o videogame, alguns elementos parecem aparecer correntemente, sob vários nomes e descrições. Esses elementos estão no coração do que faz ser o videogame uma mídia singular, e precisam ser considerados em qualquer discussão sobre o tema. Os mais fundamentais desses elementos são: um algoritmo, a atividade do jogador (“player activity”), a interface e elemento gráfico (“graphics”).

O mais fácil dos quatro para se descrever é o elemento “gráfico” (vivido, pitoresco, bem delineado), que se refere a algum tipo de exibição que muda ou é mutável em uma tela (ou monitor), envolvendo algum tipo de imagem baseada (ou formada) por pontos (*pixels*). O aspecto gráfico parece ser um requisito, afinal de contas, para que um jogo seja um “vídeo game” (mas, como já mencionado, ele não é necessariamente um critério nos casos de um “computer” game - jogos em computador – ou nos de “electronic” game, embora a maioria destes também contenham gráficos. Embora não explicitamente mencionado em muitas definições de “video game”, é quase sempre implicitamente assumido que alguma forma de gráfico estará presente. (...)

O aspecto “gráfico” não pode ser confundido com o próximo elemento, a “interface”; dado que a interface pode ou não conter gráficos, assim como nem todo gráfico representa uma interface. A interface ocorre na fronteira (limite) entre o jogador e o próprio videogame, e pode envolver coisas como um monitor (ou tela), alto-falantes (e microfones), dispositivos de entrada ou comando (tais como teclado, mouse, joystick, trackball, acionadores, volantes, pistolas com

luzes, etc), bem como elementos gráficos vistos na tela, tais como botões, teclas de deslize, barras de rolagem, cursores, dentre outros, os quais provocam (ou seduzem, convidam) as atividades de jogadores e permitem que elas ocorram. A “interface”, então, é realmente um ponto de junção entre a entrada (input) e a saída (output), *hardware* e *software*, e entre o jogador e o próprio jogo material, e o portal através de onde ocorre cada atividade de um jogador.

O terceiro elemento, “atividade do jogador”, é o coração da experiência do videogame, e talvez, a coisa mais importante na perspectiva de quem o desenvolve (projeta). Ele é o elemento do videogame de que mais se escreve sobre, e toda teoria sobre videogame sem dúvida parecem concordar com a idéia de que, sem atividade de um jogador, não existiria jogo. A natureza da atividade do jogador é também necessariamente “ergodic”<sup>14</sup> (para usar o termo de Espen Aarseth)<sup>15</sup>, com uma ação que envolva algum aspecto físico; ou seja, não é uma atividade que ocorre puramente no plano mental. A atividade do jogador é acionada através dos meios de interface do usuário, e é limitada e usualmente quantificada por ele também. Nós poderíamos ainda dividir a atividade de jogador em duas áreas distintas: atividade denominada de “*diegetic*” (aquela que o “avatar”<sup>16</sup> do jogador realiza como resultado da atividade do jogador); e atividade denominada de “*extradiegetic*” (o que o jogador está fisicamente fazendo para alcançar um certo resultado). Esses dois tipos de atividade não podem ser fundidos ou combinados, já que a tradução de um até o outro pode diferir bastante. Por exemplo, alguns jogos de pistola podem movimentar a pontaria da arma com um joystick e usar um botão para disparar; enquanto outro pode usar uma arma de mão controlável para o mesmo *input* (acionamento). Assim, a ação na

---

<sup>14</sup> De acordo com enciclopédia eletrônica *Wikipedia*, esse termo “*ergodic*” seria atribuído a um tipo de literatura - ***Ergodic literature*** - que requer um esforço especial para ser lida ou compreendida, devida à sua estrutura não-linear. Ela demanda um papel ativo do leitor, requerendo uma operação semiótica complexa para a construção da leitura. Por exemplo: para seguir uma página com o objetivo de entender um romance ou no caso de um *ebook*, os leitores talvez necessitem constantemente usar os *hyperlinks* para seguir a narrativa, ou usar o menu para continuar a ler em uma nova localização. Por comparação, a literatura convencional simplesmente requer que o leitor vire a página e siga o texto em uma ordem seqüencial. O termo é derivado da palavra grega *ergon* e foi cunhado por Espen Aarseth no seu livro *Cybertext--Perspectives on Ergodic Literature* (1997) que foi, originalmente, sua tese de doutorado. Embora se suponha que esse tipo de literatura nasceu na segunda metade do século 20, no mesmo instante em que apareceram os computadores, críticos da “*ergodic literature*” frequentemente mencionam o I Ching como o primeiro exemplo do gênero.

<sup>15</sup> Espen J. Aarseth é uma figura de proa no campo emergente dos estudos sobre os videogames. Aarseth realizou seu doutorado no Departamento de Literatura Comparada da Universidade de Bergen e é um dos principais pesquisadores do Centre de pesquisas sobre jogos de computador na Universidade de Copenhagen.

<sup>16</sup> Segundo PRADO & ASSIS apud ALVES (2005, p.29), “os **avatares** caracterizam-se como uma *persona virtual*, assumida pelos participantes de jogos e de diferentes comunidades virtuais, que inclui uma representação gráfica de um modelo estrutural de corpo (presença de braços, tentáculos, antenas, etc.), modelo de movimento (o espectro de movimento que esses elementos, juntos, podem ter), modelo físico (peso, altura, etc.) e outras características. Um avatar não necessita ter a forma de um corpo humano; pode ser animal, planta, alienígena, máquina, ou outro tipo e/ou figura qualquer. Alguns sistemas interativos no ciberespaço, que incorporam o conceito de avatar, foram criados a partir de 1995, com a tecnologia VRML (*Virtual Reality Modeling Language*), e são conhecidos como MUD (*Multi-Users Domains*). São espaços virtuais nos quais estabelecemos contatos sensoriais com outros indivíduos, de diferentes partes do mundo, e que estão se transformando, também, em palco de experimentações artísticas (ALVES, 2005, p.29).

tela pode ser a mesma, enquanto os meios de acionamento não o são. Igualmente, o *joystick* é usado para acionar uma ampla variedade de ações na tela, incluindo pilotagem (direção), rotacionar um ponto de vista, ou fazer escolha em um menu.

Finalmente, como o quarto elemento, no coração de qualquer programa de videogame está um **algoritmo**, o programa que contém o conjunto de procedimentos que controlam a parte gráfica e o som dos jogos, as entradas (inputs) e resultados (outputs) que cativam os jogadores, e o comportamento dos jogadores controlados por computador no interior do jogo. Dividindo suas tarefas, pode-se dizer que o algoritmo é responsável pela representação, resposta, regras e a aleatoriedade que fazem um jogo.

Esses quatro elementos básicos citados – algoritmo, atividade do jogador, interface e gráfico – estão sempre referenciados em discussões sobre videogames, embora haja variações nas terminologias utilizadas.

### 3 O BRASIL ENTRA NO JOGO

Referindo-se à fragmentação do consumo musical mundial, via Internet, e a conseqüente impossibilidade de que alguma canção ainda possa ter a capacidade de encantar o mundo ao mesmo tempo, o antropólogo Hermano Vianna se pergunta sobre o que poderia ocupar o lugar da música pop e que fosse capaz de, como os Beatles, gerar sentimentos compartilhados mundialmente. Segundo o antropólogo, um amigo lhe deu a resposta: “*as novas gerações não mais estabelecerão conexões emocionais com referências a bandas que todos escutaram nas suas infâncias ou adolescências, pois ninguém vai ter escutado as mesmas coisas; seus pontos de encontros imaginários serão fornecidos pelas paisagens dos videogames*” (Viana, 2004).

De fato, em tempos de globalização, esse é, atualmente, um dos pontos de encontro do Brasil com o mundo, tanto do ponto de vista da produção, como do consumo de jogos. Em um primeiro balanço do setor feito pela Abragames (Associação Brasileira de Games), que mapeou ao segmento no Brasil em pesquisa realizada em 2005, o mercado brasileiro de jogos já movimenta em torno de 100 milhões de reais. O grande problema continua sendo a pirataria que, segundo dados do IDG Consulting, é responsável por 94% do mercado, gerando um prejuízo em torno de 210 milhões de dólares. Além disso, a alta carga tributária seria outro fator a impedir o maior desenvolvimento do mercado, já que afasta os fabricantes de console do país, sendo estes essenciais para o desenvolvimento e fortalecimento do mercado de games local<sup>17</sup>.

Ainda segundo as mesmas fontes pesquisadas acima, haveria também a falta de uma “cultura em jogos” no país, tendo sido o segmento de jogos eletrônicos marginalizado no cenário sócio-econômico, em que pese o fato de já existir um público cativo de videogames: já há, em solo brasileiro, 800 mil jogadores do MMORPG Ragnarök. Além disso, os jovens brasileiros são profundos freqüentadores de *lan houses*<sup>18</sup>, espaços físicos nos quais os jogadores se encontram para jogar em computadores interligados em rede: dados apontam três mil estabelecimentos do gênero no Brasil, freqüentadas, no geral, por homens entre 12 a 35 anos (Amado, 2004). Segundo dados de pesquisa do Instituto Cidadania, 46% dos jovens brasileiros freqüentam ou já freqüentaram *lan houses*.

De fato, é interessante contrapor esses dados de realidade com o espaço ainda pouco explorado no Brasil sobre esse assunto, seja do ponto de vista mercadológico, no qual ainda não foi desenvolvida uma “cultura em jogos” – conforme artigo já mencionado – seja do ponto de vista

---

<sup>17</sup> A esse respeito ver a pesquisa: “A indústria de desenvolvimento de jogos eletrônicos no Brasil” ([www.abragames.org](http://www.abragames.org)); e o artigo “O cenário do entretenimento eletrônico no país”, de Guilherme Boca (<http://webinsider.uol.com.br/vernorticia.php/id/2640>).

<sup>18</sup> Em uma tradução livre, **Lan House** significa “casa de rede local” (LAN – sigla inglesa para “Local Area Network”).

do interesse acadêmico pelo tema como portador de significados que nos remetam a uma interpretação social e cultural mais ampla que envolva questões referentes às formas de linguagem, sociabilidade, identidade, e lugar do país nesse novo estágio do desenvolvimento tecnológico e da globalização dos mercados.

Sobre esse assunto, em entrevista recente, o antropólogo Hermano Vianna se perguntou pelas razões da economia brasileira não aproveitar a nossa “fome tecnológica radical” e a nossa “cultura rica, capaz de produzir mundos paralelos, gigantescos, como o Carnaval...”. Diante disso, ainda segundo o antropólogo, “deveríamos estar na ponta do desenvolvimento de games e de outras virtualidades...”<sup>19</sup>.

Em que pese a pertinência da proposta, o fato é que, no Brasil, sequer são fabricadas as plataformas dos videogames mais populares aqui e no mundo, tais como o PlayStation, da Sony e o Xbox, da Microsoft. As razões para isso, novamente, vão em direção à pirataria. Apesar disso, conforme dados da pesquisa da Atragames, as empresas desenvolvedoras de games (60, no país inteiro) atuam na produção de jogos para celular, palmtop, computador (CD-ROOM e internet), treinamento em empresas (business games) e publicidade (advergames).

No que toca a essa divisão internacional da produção e do consumo dos jogos, há muito para se discutir sobre o Brasil contemporâneo articulado ao debate sobre as relações entre tecnologia, cultura e mercado em tempos de globalização. Assim, questões referentes à terceira revolução industrial e ao (não) lugar do Brasil nela<sup>20</sup>, à emergência da era do acesso e do consumo de experiência, aos dilemas identitários e a procura por um grupo definidor<sup>21</sup>, todas essas são questões para as quais o consumo de videogames nos remete e que também nos permite localizar o espaço específico de debate com o Brasil.

Do ponto de vista do campo de estudos sobre os videogames, o Brasil também começa a dar os

---

<sup>19</sup> “Circule entre vários mundos”- entrevista de Hermano Vianna à Folha de São Paulo. Caderno de Informática, quarta-feira, 24 de agosto de 2005.

<sup>20</sup> A esse respeito, refiro-me, especialmente, às interpretações que Francisco de Oliveira faz a respeito do novo conhecimento técnico-científico da terceira revolução, a da informação, na qual “*não há produtos tecnológicos disponíveis, à parte, que possam ser utilizados sem a ciência que os produziu. E o inverso: não se pode fazer conhecimento científico sem a tecnologia adequada... A revolução molecular-digital deleta... definitivamente essa barreira. O que sobra como produtos tecnológicos são apenas bens de consumo*”. Ainda segundo o mesmo autor, do ponto de vista da acumulação de capital, isso tem conseqüências profundas e a mais óbvia é que, em países como o nosso, resta-nos “*copiar o descartável, mas não copiar a matriz da unidade técnico-científica*” (Oliveira, 2003, p.139). Desnecessário dizer o quanto esse debate ajuda a compreender o entrave no desenvolvimento dos principais consoles para jogos eletrônicos no Brasil. Um debate que pretendo aprofundar posteriormente, com a continuidade desta pesquisa.

<sup>21</sup> Na entrevista já referida de Hermano Vianna, ele se refere às “guildas” dos MMORPGs como grupos fluidos, que “*não exigem a adesão eterna dos seus integrantes e duram enquanto durarem os jogos*”. Para o antropólogo, seriam novas formas de sociabilidades, consoante com os novos tempos. Para o sociólogo Zygmunt Bauman, esses tipos de grupos eletronicamente mediados são frágeis e, “*dificilmente poderiam ser um substituto válido das formas sólidas... de convívio que, graças à solidez genuína ou suposta, podiam prometer aquele reconfortante (ainda que ilusório ou fraudulento) ‘sentimento do nós’*” Bauman (2005, p.31).

seus primeiros passos. Embora o foco do presente relatório tenha sido o levantamento inicial da bibliografia internacional, já se tem em mãos algumas das produções nacionais sobre o tema. Nesse sentido, merece referência a primeira exposição no País a explorar a história dos videogames. Trata-se da “Game o quê?”, promovida pelo Itaú Cultural, em 2003, embora o conteúdo da exposição tenha focado mais na retrospectiva história dos jogos, portanto, tomando como ponto de partida o início da cultura digital nos EUA, em 1960 e a história internacional do desenvolvimento dos jogos. A exposição do Itaú Cultural também promoveu debates sobre os temas mais comumente relacionados aos videogames: sua relação com o lazer, a arte, a educação, comportamento social e, em um tema que nos toca mais de perto, como a questão da inclusão digital. Nesse aspecto, a promoção dos debates também ajudou a mapear os estudiosos sobre o tema no Brasil, alguns dos quais serão melhor explorados na continuidade da pesquisa<sup>22</sup>.

Alguns estudos produzidos no Brasil também foram levantados e os principais estão apontados no final do relatório (anexo).

---

<sup>22</sup> Informações disponíveis no site do Itaú Cultural ([www.itaucultural.org.br](http://www.itaucultural.org.br)). A exposição ocorreu no período de 31 de julho a 21 de setembro de 2003.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS E DESDOBRAMENTOS FUTUROS DA PESQUISA

Como se pôde ver ao longo deste relatório, o estudo sobre videogames já está disseminado nos meios acadêmicos americanos e europeus, com uma ampla literatura sobre o tema. O propósito desta primeira etapa da pesquisa (jul-dez/05) foi o de realizar um levantamento exploratório sobre esses estudos – localizando os títulos mais importantes -, bem como, compreender um pouco do campo, da rede internacional que estuda o assunto, com seus congressos, *websites*, *journals*, e os debates que se travam em torno da temática. Além disso, buscou-se prover os estudantes da EAESP-FGV, interessados no tema, de material bibliográfico importante e atualizado, cuja aquisição foi requerida à biblioteca e já se encontra disponível.

Buscou-se levantar, também, uma literatura especificamente brasileira sobre o tema. Em que pesem existirem algumas publicações nacionais (artigos, livros e teses), além de uma exposição específica sobre o assunto – “Games o que?”, promovida pelo Itaú Cultural, em 2003 –, não é possível se afirmar que já há um campo consolidado de estudos sobre o tema no Brasil, especialmente se tomarmos o Brasil como o foco de interesse – suas especificidades no interior dessa nova cultura global de entretenimento digital e interativo -, já que, com raras exceções, os estudos produzidos focam mais nos aspectos históricos e teóricos dos jogos, sem pensar especificamente o Brasil. De todo modo, ainda não fiz um levantamento exaustivo sobre o assunto no Brasil, já que os primeiros seis meses foram dedicados ao levantamento da bibliografia internacional.

Portanto, os dados aqui contidos são apenas o ponto de partida para a pesquisa que ainda se pretende desenvolver, seja na leitura mais aprofundada do material bibliográfico – muito do qual foi apenas apontado neste relatório -, seja nos tópicos que merecem ser melhor investigados como “questões de pesquisa” e que se pretende elaborar e responder. Nesse sentido, como continuidade desta pesquisa, pretende-se:

- dar continuidade ao levantamento bibliográfico internacional e nacional sobre o tema, analisando as obras mais pertinentes sobre o assunto, algumas das quais já iniciadas neste relatório, mas não aprofundadas, conforme se pode constatar no anexo - “bibliografia comentada”;
- fazer o primeiro recorte específico do tema, buscando entender como os videogames se tornam uma “mercadoria ideal da era do acesso”, conforme já apontado nas análises de Klein et alii (2005). Nesse sentido, os videogames serão tomados como paradigma de uma nova forma de economia e serão o fio condutor para que possamos explorar os meandros do novo tipo de mercado que isso gera;

- dar início a um pensamento específico sobre o Brasil e as condições e limites de sua inserção no cenário global a partir desse novo tipo de economia. Nesse sentido, debates em torno das possibilidades abertas ao Brasil ou, pelo contrário, da constatação de que o Brasil já perdeu a corrida da terceira revolução industrial (a informática), nos levarão a pensar se continuaremos (ou não) apenas como fornecedores de mão-de-obra e consumidores de produtos importados, perfil com que somos caracterizados desde nossa colonização.
- realizar uma pesquisa de campo com jogadores de um tipo específico de videogame – um MMORPG – e, paralelamente, acompanhar a história e características desse tipo de jogo. Tal análise nos permitirá adentrar no debate sobre a passagem da cultura da representação para a cultura da simulação e, mais especificamente, sobre as novas formas de subjetividade e identidades que as novas tecnologias forjam.

Com tal espectro de questões, objetiva-se a realização de um amplo estudo sobre o tema videogames e, através dele, uma melhor compreensão sobre uma nova forma de mercado (do acesso), um novo tipo de entretenimento (digital e interativo), que radicaliza uma nova forma de “consumo” (da experiência). Com isto, pretende-se atender aos objetivos da área de pesquisa na EAESP/FGV, fornecendo lastro teórico e empírico para as suas linhas de pesquisa; bem como, atendendo aos objetivos estratégicos da Escola – já que se trata de pesquisa básica que subsidia áreas e focos onde a Escola está buscando excelência -, e contribuindo com estudos que visem o desenvolvimento socioeconômico do país, na medida em que produzirá um pensamento próprio sobre a inserção do Brasil no cenário mundial da revolução digital, da qual o videogame é produto e protagonista.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adorno, T.W.; Horkheimer, M. **Dialética do Esclarecimento**: fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1985.
- Alves, Lynn. **Game Over**: Jogos eletrônicos e violência. São Paulo: Futura, 2005.
- Amado, Guy. **Redes de jogos chegam ao Brasil no final dos anos 90**. Folha de São Paulo, Caderno Mais!, p.6. 18/01/2004,
- Barbrook, R.; Cameron, A. **The Californian Ideology**. Science as Culture 6, n. I (1996), p.44-72.
- Bauman, Zygmunt. **Identidade**. Carlos Alberto Medeiros (trad.). Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005.
- Davis, Melinda. **A nova cultura do desejo**. Eliane Fraga e Sylvio Gonçalves (trad.). Rio de Janeiro: Record, 2003.
- Filiciak, Mirosław. Hyperidentities: Postmodern Identity Patterns and Massively Multiplayer Online Role\_paying Games. In: Wolf, Mark.; Perron, Bernard. (ed.). **The videogame theory reader**. New York: Routledge, 2003. (p.87-102)
- Kent, Steven. **The ultimate history of videogames**: From pong to pokemon and beyond – the story behind the craze that touched our lives and changed the world. New York: Three Rivers Press, 2001.
- Klein, S., et alii. **Digital Play**: The interaction of technology, culture and marketing. McGill-Queen's University Press: Montreal, 2005.
- Oliveira, F. **Crítica à razão dualista - O Ornitórrinco**. São Paulo, Brazil: Boitempo, 2003.
- Rifkin, Jeremy. **A era do acesso**: A transição de mercados convencionais para networks e o nascimento de uma nova economia. Maria Lúcia Rosa (trad.). São Paulo: Makron Books, 2001.
- Turkle, Sherry. **A vida no ecrã**: A identidade na era da Internet. Lisboa: Relógio D'água, 1997.
- \_\_\_\_\_. **O segundo eu**: os computadores e o espírito humano. Lisboa: Presença, 1989.
- Viana, Hermano. **O jogo da vida**. Folha de São Paulo. São Paulo, Caderno Mais!, p.4-6, 18/01/2004.
- Wolf, Mark.; Perron, Bernard. (ed.). **The videogame theory reader**. New York: Routledge, 2003.

## ANEXO

### Indicações Bibliográficas Comentadas

Os dois principais livros lidos e trabalhados ao longo deste relatório foram *Digital Play* (Klein, S., et alii , 2005); e *The Videogame Theory Reader* (Wolf & Perron; 2003). Mesmo assim, tendo em vista os propósitos desta primeira parte da pesquisa – resgatar a história dos videogames –, parte do conteúdo desses dois importantes livros não foi absorvido ao longo deste relatório; o que deverá ser retomado em etapas posteriores. Sendo assim, esses são os dois primeiros livros a serem indicados, mais a fundo, na bibliografia comentada a seguir. Na sequência, serão apresentados outros livros da *bibliografia estrangeira* sobre o tema “videogames” – toda ela adquirida para a biblioteca da EAESP/FGV -; além de um livro nacional e uma tese de doutorado, também nacional, que tratam do assunto.

O objetivo aqui é, tão somente, apresentar ao leitor interessado no assunto o que já foi mapeado em termos de levantamento bibliográfico inicial sobre o tema, apontando o que deverá ser aprofundado nas etapas posteriores da pesquisa.

#### **1. DIGITAL PLAY: THE INTERACTION OF TECHNOLOGY, CULTURE AND MARKETING**

**Stephen Kline et alli**

**McGill-Queen’s University Press, Montreal, 2005**

Dividido em três partes: trajetórias teóricas; um resgate histórico sobre a formação da nova mídia digital; e, finalmente, uma parte final apresentando perspectivas críticas, este livro apresenta dados e reflexões bastante pertinentes aos propósitos desta pesquisa, em seus futuros desdobramentos. Como o título do livro já diz, os autores buscam a interação entre tecnologia, cultura e mercado que, segundo eles, são os três momentos constitutivos do contexto histórico e social no qual os jogos eletrônicos estão inseridos, qual seja, o capitalismo da informação ou pós-fordismo.

Embora ao longo do relatório tenha sido explorada melhor a parte II do livro , retomarei, agora, as três partes que compõem o estudo, inclusive com dados da introdução e da conclusão, que são importantes na medida em que trazem o fio condutor do livro, qual seja, a rejeição à euforia digital do determinismo tecnológico que ignoraria o processo de design e construção das experiências dos jogos, como a transmissão do significado de produtores a consumidores no contexto das relações de poder de uma sociedade de mercado do qual a indústria do

entretenimento não escaparia. Desse ponto de vista, os autores também dizem não comprar tão facilmente as diferenças apresentadas pelos chamados “ideólogos da informação” entre a mídia de massa e a digital, no sentido de que a primeira seria passiva enquanto a segunda apresentaria uma “alegada atividade”. Segundo os autores, os videogames são, em muitos aspectos, um produto da televisão: tecnicamente, já que os consoles dos jogos dependem da tela da televisão; culturalmente, na medida em que é uma extensão do tipo de entretenimento privado que a TV há tempos já providencia; e promocionalmente, já que a propaganda televisiva teria sido um elemento central na venda do conceito de jogos para crianças e adolescentes. Então, ambos seriam canais para veiculação de um tipo de cultura comercial, em busca de um entretenimento mercantilizado. Logo, a nova mídia estaria construída sobre as fundações da velha (TV).

Não é que os autores deixem de admitir que, de muitas maneiras, os jogos interativos são genuinamente, “nova mídia”, mas o foco acima tende a apontar para o fato de que suas possibilidades estão sendo realizadas e limitadas pelo “mercado midiático” cujo imperativo fundamental permanece o mesmo da “velha mídia”: lucro. Esse encontro entre mídia digital e mercados capitalistas – ou novas potencialidades e velhas lógicas – poderiam desvirtuar as direções a serem tomadas pelas novas mídias, alertam os autores.

Visando trabalhar com o que chamam de “jogo de paradoxos” – as continuidades e descontinuidades nas esferas econômica, cultural e tecnológica que está estruturando o capital digital -, os autores estabelecem o desafio de estimar uma trajetória provável e possível para a cultura do jogo digital.

Buscando atender a este desafio, a primeira parte do trabalho consistiu em reconstituir algumas trajetórias teóricas nas quais estariam fundadas as investigações empreendidas pelos autores – teoria da mídia, economia política da comunicação e estudos culturais -, embora, como eles mesmos afirmem, nenhuma delas sejam suficientemente adequadas para a compreensão integral dos jogos de vídeo e computador, haja vista todas estarem envolvidas nas conseqüências do mercado de massa midiático sobre a vida econômica, social e cultural. Mesmo assim, os aspectos analíticos relacionados a essa nova etapa do capitalismo da informação são tomados como ponto de partida para se considerar a importância das tecnologias digitais na reestruturação do trabalho, do entretenimento e de todas as formas de interação social e de como os jogos interativos podem ser considerados uma “mercadoria ideal” do pós-fordismo, um artefato para o qual convergem uma série das mais importantes técnicas de produção, estratégias de marketing e práticas culturais de uma era.

A parte II – trajetória histórica da “nova mídia” - tem por objetivo expor a dinâmica e os vetores que estão transformando o jogo digital na força maior do mercado mundial digitalizado de hoje.

Para tanto, os autores examinam as inovações tecnológicas das indústrias de videogames, as práticas do design digital e as táticas de construção da audiência a partir da maneira como eles emergem dentro de momentos históricos específicos e constelações institucionais também particulares. Como os autores admitem, já há uma gama de livros publicados que resgatam a história da indústria dos jogos interativos, mas em geral são escritas por entusiastas dos jogos, pelos que fazem apologia da cultura virtual ou por historiadores de corporações específicos desse setor. A intenção do presente livro é, segundo seus autores, se perguntar por aspectos dessa história que ainda estão encobertos, tais como: ver como a expansão da indústria cultural está cada vez mais associada com o jogo *online*, com as atrações da Internet e a sedução pelos modelos de negócios do e-commerce, aspectos que explicam porque corporações como Sony e Microsoft - gigantes do capitalismo da informação – estão inteiramente voltadas, em busca de um amplo espaço que se abre para a construção de impérios de multimídia. Esse é o aspecto profundamente crítico para o qual os autores desejam chamar a atenção, no sentido das possíveis desvirtualizações da nova mídia para o aspecto puramente mercadológico.

Essa crítica é exercida ainda mais profundamente na Parte III, que examina as controvérsias, tensões e problemas ligados ao negócio do jogo interativo contemporâneo nas três dimensões que o livro explora, quais sejam, tecnológica, cultural e mercadológica. Assim, nos circuitos tecnológicos da indústria, os autores tratam de problemas relacionados aos sujeitos humanos que fazem ou usam as máquinas digitais: no campo da produção, em termos de novas formas de trabalho globalizado; no campo do consumo, nos problemas de pirataria. Do ponto de vista mercadológico, como já explorado na introdução, os autores alertam para os perigos do excesso de mercado sufocar as possibilidades criativas dos jogos. Finalmente, do ponto de vista cultural, os autores exploram aspectos como violência e gênero que têm mobilizado o debate cultural em torno do uso de videogames. No capítulo final, os autores usam o jogo *The Sims* para exemplificar cada aspecto tratado anteriormente nesta parte.

Concluindo, esse é um livro que merece ser mais profundamente explorado, haja vista a gama imensa de dados e reflexões que nos permitem avançar no estudo em questão.

## **2. THE VIDEO GAME: THEORY READER**

**Mark J.P. Wolf & Bernard Perron (edit.)**

**Routledge, New York, 2003**

Em sua introdução, o livro relata a efervescência do campo de estudos dos videogames - desde que surgiram há cerca de 40 anos -, dentro da teoria de “novas mídias”, e de como os

videogames vêm ganhando aceitação nos meios acadêmicos como um objeto cultural a ser investigado. Como a parte do livro que trata do campo de estudos teóricos contemporâneos sobre videogames já foi abordada no item 2.3 deste relatório - Estudos internacionais sobre os videogames-, agora o foco comentado será no tema dos artigos que o compõe. Trata-se de uma antologia de 16 autores, de oito países, propondo um diálogo interdisciplinar sobre os videogames. Dentre esses artigos, convém apresentar resumidamente os seguintes:

**- Artigo:** “Theory by Design” (Autores: Walter Holland, Henry Jenkins e Kurt Squire)

Os autores exploram como a brecha (ou intervalo) existente entre a teoria e a prática deve ser ligada no contexto das tecnologias de mídia emergentes. Eles perguntam: “O que acontece quando teóricos tornam-se projetistas de jogos?”; ou “Como a tarefa de projetar força os teóricos a reconsiderar suas assunções teóricas?”. O ensaio descreve o trabalho do projeto do MIT intitulado “Games-to-Teach Project”, que examina os desafios e potenciais do entretenimento educativo (“edutainment”) com a meta de desenvolver protótipos conceituais para games fora do contexto comercial.

Este projeto é uma colaboração entre o Programa de Estudos de Mídia Comparados do MIT e a Microsoft Research, objetivando encorajar uma maior conscientização no setor público americano sobre o potencial pedagógico dos games, através do desenvolvimento de estruturas conceituais que mostram em termos práticos como os games podem ser desdobrados para ensinar matemática, ciências ou engenharia, em níveis secundários avançados ou no início do nível universitário.

**- Artigo:** “Abstraction in the Video Game” - Abstração no videogame - (Autor: Mark J.P.Wolf)

O artigo investiga o potencial não utilizado das abstrações gráficas nos games. Desde os primórdios, quando limitações tecnológicas restringiam muito os detalhes gráficos, o desenvolvimento de games caminhou mais na direção da imagem representacional, tendo ignorado as possibilidades oferecidas pela abstração.

**- Artigo:** “Imersion, Engagement, and Presence: A Method For Analysing 3-D Video Games” (Autor: Alison McMahan)

O Autor examina as idéias por trás das terminologias que cercam a noção da “presença” e de como ela tem sido definida, construindo então um modelo para analisar o grau de “presença”

permitido em um dado videogame, com o uso de critérios estéticos.

- **Artigo:** “Hyperidentities: Postmodern Identity Patterns and Massively Multiplayer Online Role\_paying Games”. (Autor: Miroslaw Filiciak).

O autor sugere que o uso de personagens online (ou virtuais) encontra analogia na condição pós-moderna de identidades múltiplas ou divididas, e de egos em rede (“networked selves”), tomando como exemplos os RPG’s, onde centenas de milhares de jogadores possuem avatares para encobrir suas identidades durante os jogos.

- **Artigo:** “Playing at Being: Psychoanalysis and the Avatar”. (Autor: Bob Rehak)

O autor traça a evolução dos avatares, desde os primeiros jogos, até os atuais jogos de armas individuais, revelando uma preocupação sintomática com as capacidades e vulnerabilidades dos corpos nas telas.

- **Artigo:** “Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences” (Autor: Torben Grodal)

O autor aplica a Psicologia Cognitiva ao estudo dos videogames, argumentando que os jogos por computador e outros tipos de realidades virtuais interativas são simulações de modos básicos de experiências da vida real. Grodal sugere que as ferramentas da Psicologia Cognitiva são mais apropriadas para descrever os videogames do que aquelas usadas pela abordagem Semiótica, dado que a maioria das atividades dos jogos consiste em ver, ouvir e fazer, dentro de simulações de interações do mundo real.

- **Artigo:** As We Become Machines: Corporealized Pleasures in Video Games (Autor: Martti Lahti)

Levantando o tema da experiência corporificada, Lahti explora como os videogames constroem uma nova relação entre a experiência corporal e a subjetividade, e também o papel da tecnologia e da interface nesse processo.

- **Artigo:** Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology (autor: Gonzalo Frasca)

O Autor contesta a necessidade de narrativa nos videogames, argumentando em favor de uma

abordagem que veja os games como simulação, ao invés de uma narrativa representacional. Frasca compara as características dos videogames com aquelas de mídias tradicionais, e demonstra os vários modos de como um autor pode usar um videogame como um veículo para expressar uma ideologia, através das regras que regulam as formas de jogar e os resultados possíveis dos jogos, sugerindo que o videogame está maduro (ou propício) para ser usado como uma ferramenta retórica para a arte, filosofia e educação.

### **3. THE ULTIMATE HISTORY OF VIDEOGAMES: FROM PONG TO POKÉMON AND BEYOND – THE STORY BEHIND THE CRAZE THAT TOUCHED OUR LIVES AND CHANGED THE WORLD**

**Steven L. Kent**

**Three Rivers Press, New York, 2001**

Escrito por Steven L. Kent - um jogador de videogames de longa data e escritor de colunas em revistas especializadas em entretenimento eletrônico, bem como, em publicações como USA Today, Wired, Next Generation, etc -, o livro é um apanhado histórico de seiscentas páginas sobre os principais acontecimentos no mundo dos videogames, desde o surgimento do Pong até o ano de 2001, quando Bill Gates entra em cena no mundo dos games com o Xbox, dentre outros acontecimentos.

O livro resultou de mais de 500 entrevistas com pessoas ligadas à história dos videogames, faz uma descrição histórica – ano a ano – dos principais eventos ligados à história dos videogames, até 2001, quando a Microsoft entra no mercado de jogos eletrônicos com a distribuição mundial do Xbox. Trata-se, na verdade, de uma história dos bastidores dos jogos eletrônicos, narrando o desenvolvimento dos principais jogos e como se fundaram os impérios bilionários de jogos, como Sony e Nintendo. O livro foca mais na história dos videogames de *arcade* e console. Não explora os jogos *online*, em rede (MMORPGs).

Há muito a se explorar nesse livro que, no final, traz uma informação importante sobre o futuro do mercado de games, embora pouco consistente: Kent afirma, no final do seu livro, que um recente estudo publicado na Inglaterra (pouco antes de 2000), prevê que o mercado de entretenimento interativo dobrará de tamanho e poderá se tornar superior a \$49 bilhões de dólares no mundo todo. Mas não dá as referências e nem nos dá uma dimensão temporal do fato.

#### **4. MASTERS OF DOOM: HOW TWO GUYS CREATED AN EMPIRE AND TRANSFORMED POP CULTURE**

**David Kushner**

**Random House Trade, New York, 2004**

Esse livro é considerado, na leitura de alguns revisores desse tipo de literatura, como a verdadeira e impressionante história do “John Lennon e Paul McCartney dos videogames”: John Camarck e John Romero.

O livro conta-nos como o “grande negócio” fundado pelos dois teria transformado a cultura popular e provocado uma controvérsia nacional devido à violência dos seus jogos (já descrita neste relatório, quando se fez referência ao jogo *Doom*).

Em um estilo jornalístico já consagrado na literatura americana – o relato biográfico de novos e grandes negócios a partir da história de seus fundadores –, o livro narra como dois jovens pobres fundaram, de seus espaços sociais esgarçados – um império da indústria do entretenimento.

#### **5. NARRATIVE AS VIRTUAL REALITY: IMMERSION AND INTERACTIVITY IN LITERATURE AND ELECTRONIC MEDIA**

**Marie-Laure Ryan**

**The Johns Hopkins University Press, Baltimore, 2001**

Trata-se de um conjunto de artigos publicados anteriormente – e separadamente – pela autora e que foram tomados, agora, em conjunto, buscando costurar algumas tradições disciplinares no entendimento da mídia eletrônica, especialmente, como o título já sugere, do ponto de vista literário.

Na medida em que a autora vai procurar estabelecer relações de continuidade e aproximações entre literatura e mídia eletrônica – do ponto de vista das teorias da imersão e da interatividade – considero um livro importante a ser explorado no aprofundamento da questão cultural associada à nova mídia, especialmente no debate que levanto sobre a passagem da cultura da representação para a cultura da simulação.

#### **6. WHAT VIDEO GAMES HAVE TO TEACH US ABOUT LEARNING AND LITERACY**

**James Paul Gee**

**Palgrave Macmillan, New York, 2004**

Escrita por um acadêmico, professor da Escola de Educação da Universidade de Wisconsin, o

livro tem por objetivo argumentar - a partir de uma análise dos jogos de plataforma e de computador - que os videogames não são apenas uma forma de entretenimento, mas oferecem experiências de aprendizagem e tem muito a nos ensinar sobre o processo de ensino e aprendizagem no mundo moderno.

## **7. DUNGEONS AND DREAMERS: THE RISE OF COMPUTER GAME CULTURE FROM GEEK TO CHIC**

**Brad King e John Borland**

**McGraw-Hill, Califórnia, 2003**

Escrito por dois jornalistas das áreas de tecnologia e cultura, o livro organiza a história dos “Dungeons & Dragons” e do “Doom”, dentre outros, recuperando um pedaço das origens da cultura dos jogos de computador de hoje e como estes produziram uma indústria multibilionária que emergiu junto com o deslanchar da indústria das telecomunicações e o boom da Internet, nos anos 1990, explodindo como um fenômeno de mercado de massas. Como relatam os autores na introdução, o livro trata mais especificamente da comunidade de jogadores dos jogos de computador que vem se expandindo nos últimos 25 anos e procura demonstrar que os jogos eletrônicos têm se tornado tão culturalmente penetrantes que, atualmente, influenciam o modo como nós percebemos o mundo.

## **8. THE MEDIUM OF THE VIDEOGAME**

**Mark J.P. Wolf**

**University of Texas Press, Austin, 2001**

Organizada por Mark Wolf, trata-se de uma coletânea de autores já consagrados no meio acadêmico, no estudo dos jogos, dentre os quais destaca-se o próprio organizador, além de Steven Kent, Charles Bernstein, dentre outros. Os artigos focam em temas e discussões essenciais no campo dos jogos tais como: a emergência dos videogames, aspectos formais dos videogames (espaço, tempo, narrativa e gênero) e os videogames na sociedade e cultura. No final, o livro apresenta uma fonte importante de pesquisa sobre os videogames, indicando sites, livros e periódicos fundamentais para quem deseja pesquisar o campo.

## **9. GAME OVER: JOGOS ELETRÔNICOS E VIOLÊNCIA**

**Lynn Alves**

**Futura, São Paulo, 2005**

Trata-se de um estudo de pesquisadora brasileira que tem como pano de fundo as relações entre educação e tecnologia. A autora discute a relação entre jogos eletrônicos e violência a partir do discurso de cinco jovens jogadores de *games* a partir da seguinte indagação: “a interação com jogos eletrônicos que exibem cenas de violência provoca alterações no comportamento dos sujeitos que vivem imersos no mundo tecnológico”?

Até chegar a esse ponto, a autora traça um panorama histórico e teórico bastante interessante sobre a importância dos jogos para o desenvolvimento social, cultural, afetivo e cognitivo dos sujeitos, discute o panorama atual dos tipos de jogos – que foi, inclusive, utilizado neste relatório – e, finalmente, enfrenta o problema central da sua pesquisa buscando desmistificar o discurso midiático sobre a relação entre jogos eletrônicos e violência. E, como resultado, a autora não chega a uma relação de causa e efeito entre jogos e violência.

Esse debate é bastante pertinente haja vista a temática “videogames e violência” já ser objeto de discussão acadêmica. Conforme dados do site da Fapesp, na 113<sup>a</sup>. Convenção Anual da Associação Norte Americana de Psicologia, em Washington, pesquisas afirmaram que a violência em jogos eletrônicos pode aumentar a agressividade em crianças e adolescentes (pesquisa realizada por Nicoll e Kevin Kieffer, da Universidade Saint Leo, usando dados dos últimos 20 anos de estudos sobre o assunto). Mas os autores ressaltam que ainda precisam descobrir porque certos tipos de personalidades são mais atraídos por esse gênero (e, talvez, mais suscetíveis a se tornarem violentos).

## **10. ENTRE A MÃO E O CÉREBRO: A AMBIVALÊNCIA DOS JOGOS E DA CULTURA ELETRÔNICA**

**Fátima Aparecida Cabral**

**Tese de Doutorado – USP/FFLCH, Sociologia, 2000**

Embora ainda não tenha tido acesso à tese, reproduzo, abaixo, o resumo da mesma, obtido mediante consulta ao “Dedalus/USP”.

“Tomando os jogos eletrônicos como fio condutor de análise, busca-se conhecer sua particularidade no mundo moderno contemporâneo, visando desvelar sua possível contribuição à gênese e à formação da subjetividade humana. Para tanto, supõe que os jogos denotam, historicamente, aspectos que se contrapõem à simplicidade inocente e desinteressada, isto é, considera-se que os jogos têm um sentido claro de preparação para a vida adulta e, mesmo, para o trabalho. Isso também acontece com os videogames que, em particular, preparam os sentidos para

determinada concepção de homem e de mundo. Antes, pois, de constituírem um objeto acessório de análise, acredita-se que os jogos sejam elementos essencialmente reveladores de características civilizatórias, o que implica tomá-los como substantivo aspecto da sociabilidade humana, que direta ou indiretamente acabam por influir no rumo das sociedades”.