

COLÉGIO OFÉLIA FONSECA

CHRISTIAN PALMERIO BRAGA

VIDEOGAMES E FUGA DA REALIDADE

**SÃO PAULO
2018**

Christian Palmerio Braga

VIDEOGAMES E FUGA DA REALIDADE

Trabalho de conclusão de curso como requisito para a aprovação da disciplina Metodologia de Trabalho de Conclusão de Curso, ministrada no 3º ano do Ensino Médio, sob a orientação do professor Guilherme Szymanski Ribeiro Gomes.

**SÃO PAULO
2018**

A Jason Blundell, diretor da franquia Call of Duty Zombies, jogo que eu cresci jogando desde a minha infância e me apaixonei pela jogatina e pela história, fazendo eu me apaixonar pelo universo dos videogames.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	5
1. CAPÍTULO 1 - O PASSADO E O PRESENTE DOS VIDEOGAMES	6
1.1 OS VIDEOGAMES: O SURGIMENTO ATÉ OS DIAS DE HOJE.....	6
1.2 A INDÚSTRIA DOS GAMES.....	13
1.3 A RELAÇÃO ENTRE MÍDIA TRADICIONAL E VIDEOGAMES.....	17
2. CAPÍTULO 2 - SOCIALIZAÇÃO, TEORIAS SOCIAIS E REALIDADES	20
2.1 PROCESSO DE SOCIALIZAÇÃO, PIERRE BOURDIEU E O HABITUS.....	20
2.2 NORBERT ELIAS - RELAÇÃO INDIVÍDUO E SOCIEDADE.....	22
2.3 TRAUMA PSICOLÓGICO E SUAS CONSEQUÊNCIAS.....	24
2.4 FILOSOFIA & REALIDADE VIRTUAL.....	26
3. CAPÍTULO 3 - VIDEOGAMES E FUGA DA REALIDADE	29
3.1 SOCIEDADE DOS JULGAMENTOS.....	29
3.2 FUGA DA REALIDADE E OS VIDEOGAMES.....	30
3.3 CONSEQUÊNCIAS SOCIAIS E ECONÔMICAS.....	35
3.4 O VÍCIO COMO CONSEQUÊNCIA.....	36
4. CONCLUSÃO	39
5. REFERÊNCIAS	40

INTRODUÇÃO

Em pouco tempo de existência os videogames conseguiram alcançar um espaço inimaginável, se tornando um concorrente direto da televisão e cinema que já estavam consolidados na vida das pessoas a décadas. No momento em que os videogames possuem uma notoriedade e uma importância maior na vida das pessoas, os problemas que com ele são trazidos são convertidos em problemas sociais que devem ser discutidos com relevância e verdade, não demonizando nem endeusando a tecnologia.

O fenômeno da fuga da realidade a partir do uso de videogames tem se tornado um grande perigo, pois prejudica nos aspectos sociais, econômicos e psicológicos no indivíduo que usa o videogame dessa maneira. Diante dessa aguardante realidade, esse TCC tem como objetivo investigar as causas sociais e psicológicas por trás da fuga da realidade, a fim de entender o porquê de uma pessoa querer abdicar de seu mundo físico, para viver em um mundo abstrato em que nada existe de verdade, nem mesmo as relações sociais por lá.

Para alcançar este objetivo, o trabalho foi dividido em três capítulos.

O primeiro capítulo abordou toda a história, importância nos dias de hoje e conflitos que os videogames apresentam. Ademais, é apresentado o dinheiro anual que essa indústria movimenta, assim como o dilema sobre os videogames serem considerados arte ou não.

O segundo tratou sobre as motivações sociológicas e psicológicas por trás do fenômeno da fuga da realidade, junto com a discussão sobre o mundo real e virtual. Para as explicações sobre o processo de socialização foram usadas as teorias dos sociólogos Pierre Bourdieu e Norbert Elias. Já Platão, Pierre Lévy e Jean Baudrillard tiveram suas ideias para explicação do que é virtual e real.

Por último, o capítulo três é a ponte entre o capítulo um e dois, relacionando e explicando o porquê das pessoas usarem os videogames como forma de fuga da realidade, utilizando um paralelo entre o uso das drogas e os games.

Para a obtenção de informações e dados, foi realizada pesquisas via internet, livros, artigos acadêmicos. Assim como análises e comentários de filósofos e sociólogos sobre as obras dos grandes filósofos utilizados como base nesse texto. Ademais, realizei algumas conversas com psicólogos a fim de entender o motivo por trás da fuga da realidade e como funciona o mecanismo de recompensa cerebral.

Ao final deste trabalho a pergunta-chave da pesquisa: **Quais são as motivações para que alguém utilize os videogames para fugir da realidade?** ; será respondida. Recomendo que você tenha essa pergunta como guia durante toda a leitura do trabalho.

1. Capítulo 1 - O Passado e o presente dos Videogames

Neste capítulo, abordarei a história dos videogames, explicando desde a criação do primeiro console, a evolução dessa tecnologia até os consoles da atual geração. Ademais, será explicado quanto o mercado de games movimenta a economia global anualmente e sua relevância atual na mídia e na vida individual das pessoas. Por último, abordarei como a mídia tradicional enxerga os jogos e como isso é maléfico para toda a comunidade.

1.1 Videogames - Surgimento até os dias de hoje

O primeiro jogo eletrônico (videogame) foi inventado em 1958 pelo estadunidense Willy Higinbotham. O jogo era um simulador de tênis que levou o nome de “Tennis for Two”. Ele era jogado por um osciloscópio (medidor de sinais eletrônicos que exibe seus gráficos em duas dimensões) com um computador acoplado para realizar os processamentos e um potenciômetro com um botão para o jogador.

No jogo, há uma separação da tela em uma linha horizontal e outra vertical cruzadas, sendo a última a rede do jogo, a bola era representada por um ponto. O jogador usava o potenciômetro, para mudar o ângulo da bola e o botão rebote as bolas, dando início ao jogo. Se caso o jogador errasse o ângulo, a bola iria para a rede, precisando que a pessoa apertasse o botão de reset para que a bola voltasse para a linha horizontal.

O “Tennis for two” servira como uma forma de entretenimento para a exposição do Laboratório Nacional de Brookhaven. Na feira, ele fez muito sucesso, dando início ao processo de desenvolvimento de novas tecnologias para a criação de jogos eletrônicos, marcando seu nome na história.

Três anos depois foi criado o segundo videogame, o “Spacewar!”, jogo foi desenvolvido por pesquisadores do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT). O jogo era executado por um computador DEC - PDP 1 (Digital Equipment Corporation¹, Programmed Data Processor - 1), com a linguagem de programação ‘Assembly’ (linguagem de programação de baixo nível para controlar microprocessadores e microcontroladores). O Spacewar!, é ambientado no espaço sideral em que há duas naves, cada uma controlada por um player, o objetivo é tentar destruir a outra nave atirando nela, enquanto desvia de uma estrela. Se atingida, a nave desaparecia e após um tempo aparecia de novo, iniciando mais um combate.

Após o Spacewar! alguns outros jogos foram lançados, esses executados por computadores. Em 1971, foi desenvolvida um novo tipo de maquinário para jogar videogames. Nolan Bushnell criou uma máquina grande para executar uma nova

¹ DEC, empresa de tecnologia de computador;

versão do jogo Spacewar!, essa máquina foi chamada de “Computer Space” e possuía uma tela grande, com dois controles em frente a essa tela para que os jogadores pudessem controlar a direção de cada nava. Dando início a era da Arcada\Fliperama.

Nolan Bushnell então se uniu com Ted Dabney e fundaram a “Atari”, com o objetivo de desenvolver jogos para arcadas. No mesmo ano que a empresa foi fundada (1972), o seu primeiro jogo já estava pronto, o “Pong”.

Em um experimento dos fundadores, o Computer Space com o protótipo do “Pong” foi colocado no bar “Andy Capp’s Tavern” em Sunnyvale, Califórnia, EUA. O jogo então se tornou um sucesso localmente. O Pong, então teve sua versão finalizada e espalhada por todo o território estadunidense, sendo o primeiro videogame de sucesso da história. Após um ano, começou a ser exportado para outros países.

No mesmo ano e antes do lançamento do Pong, foi lançado o “Magnavox Odyssey”, sendo o primeiro console do mundo a ser bem sucedido no que se refere a comércio. Com ele, foi iniciada a ideia de jogos eletrônicos em casa conectados à TV, os consoles. O aparelho possuía dois controles, para que duas pessoas pudessem jogar ao mesmo tempo. Para jogar, bastava colocar um “game card” dentro do console, cada gamecard teria um certo número de jogos disponíveis, eram ao todo doze game cards e 32 jogos disponíveis para compra, sendo que o jogo “Percepts” podia ser adquirido gratuitamente através de uma promoção. Ademais, o Odyssey desenvolveu alguns jogos com um controle em forma de espingarda para jogos de tiro.

O problema foi que o jogo ‘Pong’, foi um plágio de um dos jogos de ping-pong da Odyssey que estavam sendo exibidos no aeroporto de Marina em Burlingame, Califórnia, Bushnell foi um dos visitantes que testou o jogo e serviu como inspiração para a criação do Pong. Ocorreu e um processo da Magnavox na Atari, criando um acordo obrigando a Atari a pagar 700 mil dólares para que o jogo Pong fosse um licenciado da empresa. Apesar dos conflitos, o jogo Pong ajudou as vendas do Magnavox Odyssey, já que o jogo da Atari se tornou popular em diversos bares dos Estados Unidos e o console da odyssey seria assim uma versão residencial do Pong.

Depois do Pong, outros jogos com o modelo arcada foram lançados, criando um mercado totalmente novo para os jogos, estabelecendo lugares comerciais focados apenas nesses jogos, os Fliperamas. Os fliperamas eram extremamente populares principalmente na década de 80, com jogos como Space Invaders, Pac-Man, Defender, Donkey Kong. As arcadas misturavam os jogos eletrônicos com restaurantes, criando um fenômeno ainda maior, com franquias por todo o território ‘americano’ sendo a Chuck E. Cheese uma das mais famosas da época.

Após um tempo, os arcades começaram a perder sua força, até que foi lançado o “Street Fighter II: The World Warrior” pela Capcom, que levantou a fama dos

fliperamas e assim surgiram diversos outros jogos de luta, sendo o Mortal Kombat um dos mais conhecidos até hoje dessa geração de jogos de luta da década de 90.

Voltando para a década de 70, a Atari ficou focada em lançar apenas jogos de arcade, pensaram então em desenvolver um novo console com novos jogos, porém falta de orçamento e de locais de produção impediram que isso ocorresse. Fazendo com que a Atari fosse comprada por quase 30 milhões pela Warner, possibilitando a criação de um novo console, em 1977, que faria muito sucesso, o Atari 2600.

Ao todo, foram vendidas 30 milhões de unidades do Atari 2600, o seu modo compacto, o baixo preço (199 dólares na época), diversos tipos de jogos, foram os principais motivos que fizeram com que o console fosse um verdadeiro sucesso. Para concorrer, no ano seguinte a Magnavox lançou a sequência do Magnavox Odyssey, o Odyssey 2, porém o mesmo não fez tanto sucesso quanto o seu antecessor, pois o concorrente era superior tecnologicamente do que ele.

Entretanto, a Atari se envolveu em uma grande polêmica na época, já que ela não dava os devidos créditos aos programadores de seus jogos, o descaso era tão grande que o desenvolvedor do jogo “Missile Command” Robb Fulob, que teve 2,5 milhões de vendas, recebeu um certificado de peru grátis pelo seu trabalho. O presidente da Atari na época, Raymond Kassar, desvalorizava constantemente o trabalho de seus programadores e desenvolvedores, em busca de um reconhecimento do seu trabalho, David Crane, Larry Kaplan, Alan Miller, Bob Whitehead (formavam o quarteto fantástico da Atari), propuseram ao CEO que os jogos tivessem os devidos créditos aos seus desenvolvedores nas embalagens e que fosse realizado um pagamento de *royalties* para eles. Em resposta, Kassar dissera que o trabalho deles era inútil e que qualquer um podia fazer o que eles faziam, em resposta os quatro desenvolvedores deixaram a empresa e fundaram uma nova, a Activision (empresa extremamente importante no mercado atual).

A Activision então criou uma nova maneira de desenvolver jogos eletrônicos, o chamado “third-party developers”². Esse modelo se baseia em uma empresa que pode ser independente trabalha junto com a empresa ‘publicadora’, a empresa independente desenvolveria o jogo e a publicadora iria direcionar o seu desenvolvimento, listando características que eles querem na obra. Nesse tipo de produção, tanto o publicador quanto o desenvolvedor recebem os créditos, e a empresa desenvolvedora ainda recebe royalties das vendas do produto final.

Ademais, foi desenvolvido um novo modelo de desenvolvimento de terceiros em que a empresa publicadora compra a desenvolvedora, logo o desenvolvimento do jogo é feito mais facilmente, pois as decisões da publicadora e da desenvolvedora seguirão uma mesma direção. A Activision atualmente, utiliza desse modelo para o desenvolvimento dos seus jogos, principalmente o “Call of Duty”,

² Desenvolvedores de videogames de terceiros

cada ano o jogo é publicado por uma desenvolvedora interna diferente, fazendo uma fila entre a Sledgehammer, Infinity Ward e Treyarch.

A Activision durante a década de 80 começou a lançar jogos para consoles Atari, mas mudou o foco de sua produção alguns anos após o *Crash* de 1984.

O ano de 1983 e 1984 foi conhecido como o *Crash* de 1984, em que o mercado de videogames estava em uma grande crise, o grande número de consoles misturado com o grande número de jogos de qualidade questionável começaram a se tornar um problema, apesar do número grande de produtos, a compra era bem baixa. Nessa fase, a Atari quase faliu acumulando uma dívida de 500 milhões de dólares, graças à uma mistura da crise, junto com o investimento caro de um jogo do E.T. que se tornou um extremo fracasso e o lançamento de dois outros consoles fracassados. Com esse crash diversas empresas fabricantes de consoles faliram e outras se endividaram no terreno estadunidense.

Em contrapartida à crise americana, o mercado de jogos eletrônicos no Japão estava cada vez mais forte e com o lançamento do novo console, o Famicom em 1983 pela Nintendo, esse mercado apenas se fortificou na região asiática. O console e seus jogos como *Zelda* e *Mario*, se tornaram um grande sucesso na Ásia e dois anos depois foram exportados para os Estados Unidos, salvando os jogos eletrônicos da crise. Ademais, a empresa japonesa estabeleceu um controle dos jogos que estavam sendo desenvolvidos para o console, tentando evitar que jogos de péssima qualidade fossem lançados sujando a imagem da empresa. Lançado nos EUA como Nintendo Entertainment System, NES, o console se espalhou pelo país, chegando a ter mais de 30% das casas americanas com este aparelho.

Com o mercado dos jogos eletrônicos abertos novamente, outras empresas tentaram concorrer com a Nintendo, que foi o caso da SEGA que lançou em 1986 o “Master System” que foi um fracasso de vendas. Entretanto, dois anos depois a SEGA lança outro console, o Mega Drive, um console com uma ótima qualidade de som, gráficos, processamento e memória, tirando a Nintendo do topo do mercado.

A SEGA mal alcançara o topo e já saíra, pois em 1990 foi lançado o “Super Nintendo”. O novo console foi um grande sucesso, tendo quase cinquenta milhões de aparelhos vendidos, isso junto com seus diversos jogos, principalmente o “*Super Mario World*” que consagrou o personagem ‘Mario’ como um símbolo de todos os videogames.

De volta ao topo, a Nintendo lançou o seu primeiro console portátil de sucesso internacional, o “Game Boy”. O aparelho, era uma mistura do NES com o “*Game & Watch*” (a primeira linha de consoles portáteis da Nintendo). O mini-console custava 89 dólares e, atrelado a sua ótima jogabilidade e a alta diversidade de jogos, fez com que fossem vendidas mais de 115 milhões de cópias.

Quatro anos depois, a Sony lançou um novo console, que iniciou uma nova era da produção dos consoles: O Playstation. Os jogos eram rodados por via de CD e possuíam uma extrema qualidade sonora e gráfica. Além de sua linguagem de programação ser fácil para o desenvolvimento dos jogos, diferentemente do ‘Saturn’

continuação do Master System que se tornara um fracasso e um dos principais motivos foi sua linguagem complexa, dificultando o desenvolvimento de novos jogos. Outra novidade que o console trouxe foram os seus controles, que tinham um formato melhor para segurar ele, juntamente com um sistema de vibração mediante as coisas que aconteciam durante o jogo.

Nos anos seguintes, a Playstation já tinha dominado todo o mercado, sendo um dos principais motivos dos fracassos dos novos consoles da Atari, o *Jaguar* e o da Nintendo, o Nintendo 64. Em 98, a SEGA lançou o “Dreamcast”, o console foi um fracasso, mas o seu modo de jogo online e seus aparelhos similares aos do computadores padrões marcou uma mudança importante nos consoles.

Em 2000, foi lançado o sucessor do Playstation, o Playstation 2, que fora um sucesso ainda maior do que a primeira edição, acumulando mais de cem milhões de vendas internacionalmente. O console possibilitava jogar na Internet, possuía um sistema de retrocompatibilidade permitindo que jogos do PS1 rodassem nele e tinha gráficos ainda mais impressionantes. Todavia, o sistema de segurança anti-pirataria era bem ruim, permitindo que diversos jogos do console fossem pirateados, impactando as vendas dos jogos, principalmente no Brasil.

No mesmo ano, a Microsoft lançou o XBOX. O console utilizava do DirectX, um tipo de programação focado em desenvolvimento de jogos para Windows, além de ter a “XBOX LIVE” que permitia jogar online, possuía bate-papos, permitia ter ‘amigos’, tudo isso, pagando uma mensalidade. Apesar de ter feito sucesso em alguns países, o aparelho não chegou a ser lançado no Brasil.

Em 2004, a Nintendo retorna ao sucesso com o portátil NintendoDS(*Dual Screen*³). Composto por uma tela superior, e uma inferior com o modelo ‘Touchscreen’ com os botões do lado. O Touchscreen funcionava por intermédio de uma caneta especial, a *stylus*. Além disso, o aparelho possuía jogos com cartucho e um cartucho especial para jogos que foram adquiridos via download. As vendas foram um sucesso, conseqüentemente ele teve continuações como o Nintendo 2DS e o Nintendo 3DS, com tecnologia 3d e realidade aumentada.

Se opondo a Nintendo, a Playstation lançou o seu próprio aparelho portátil, o PSP. Ele possuía apenas uma tela, e a organização dos botões remete ao controle do Playstation, porém o seu formato é diferente. Apesar do grande número de vendas, ele não conseguiu competir com o Nintendo DS, o seu rival teve quase o dobro das vendas do que ele.

Em 2005 e 2006, foi lançado os dois consoles que competiram diretamente pelo topo do mercado: o XBOX 360 e o Playstation 3. Os dois vinham com várias novidades, como controle sem fio, gráficos realistas, modos online, porém este pago para Xbox e gratuitos para a Playstation. As diferenças entre eles eram poucas e dividiram todo o mercado, fazendo com que a venda total dos consoles fosse quase

³ Duas telas

igual, porém nesse quesito a Playstation vendeu aproximadamente 1 milhão de aparelhos a mais que o console da Microsoft, segundo pesquisa do Techtudo⁴.

Apesar da disputa no mercado do Xbox x Playstation, por serem consoles muito semelhantes. A Nintendo lançou um console totalmente diferente, o Nintendo Wii, que mudou completamente o jeito de jogar videogames. Seu controle o Wii Remote, funciona como um mouse, ele capta o movimento do jogador e transfere para o jogo. Com isso, a Nintendo lançou diversos mini-jogos simulando esportes reais, em que o jogador simulava o movimento do respectivo esporte com o controle na mão. Indo contra um modelo de sedentarismo dos videogames, já que era necessário uma movimentação corporal para jogar a maioria dos jogos, sendo um videogame que possibilitava fazer exercícios com diversão, conseqüentemente o console não foi vendido apenas para fãs de videogame, ele acabou sendo vendido por quase todos os tipos de público, sendo mais uma das causas do seu sucesso. Além disso, o controle podia ser usado na horizontal para jogos não-esportivos, porém alguns jogos utilizavam a captura do movimento ao seu favor, como é o caso do “Mario Kart” em que sacudir o controle, gerava uma habilidade especial. Outrossim, existiam alguns extensores do Wii Remote, como o Nunchuk, a WiiFit, a Guitarra Wii e o Volante do Mario. As infinitas possibilidades de jogabilidade, fizeram com que o jogo se tornasse um grande êxito para a Nintendo, sendo o terceiro console não-portátil, mais vendido do mundo, com 101 milhões de vendas, perdendo apenas para o Playstation 1 e 2.

Em resposta ao Wii, a Playstation lançou o “Playstation Move” em 2010, com características semelhantes ao Wii Remote, recebendo diversas críticas por ser como uma cópia do controle da Nintendo.

Cinco anos depois do lançamento do Xbox 360, a Microsoft lançou uma extensão a ele, o Kinect. O Kinect possuía um sensor de movimento, sem a necessidade de nenhum apetrecho na mão do jogador, permitindo que a sua própria mão direcionasse o jogo. Com o Kinect, a Microsoft desenvolveu jogos de Esportes e Aventura e melhorou ainda mais a jogabilidade de jogos de dança como “Just Dance” e “Dance Central”, pois agora não havia mais que segurar um controle na mão para dançar que limitava a movimentação.

A oitava geração dos consoles ou quarta da nova era, iniciou com o lançamento do Wii U. O aparelho possuía um controle em forma similar de um tablet, porém com o tamanho reduzido, em que possuía uma tela grande ‘touch’, com os botões do lado. A tela completava o jogo, mostrando partes dele ou outras visões. O console foi um fracasso e ofuscado pelos novos que iriam vir.

O Playstation 4 e o Xbox One, foram os sucessores do Playstation 3 e do Xbox 360. Lançados na mesma época, com preços similares e funcionalidades parecidas, como gráficos ultrarrealistas, sistema online pago, controles parecidos,

4

<http://www.techtudo.com.br/listas/noticia/2015/11/saiba-quais-sao-os-videogames-mais-vendidos-de-todos-os-tempos.html>

os dois competiram arduamente pelo mercado. No entanto, muitos desenvolvedores declararam que o Playstation 4 possui um desempenho notavelmente melhor que o Xbox One, por conta disso a Playstation possui um número maior de jogos exclusivos para a sua plataforma do que a Xbox. As declarações dos desenvolvedores juntamente com o *'feedback'* da comunidade *gamer* e o menor número de exclusivos para Xbox One, fizeram com que o Playstation 4 tivesse um número de vendas muito maior que o console da Microsoft até hoje.

Em 2017, tentando reentrar no mercado de consoles, a Nintendo lançou o "Nintendo Switch" compensando o fracasso que foi o seu antecessor. Ele possui um controle que pode ser separado e montado de quatro jeitos possíveis, cartucho em vez de CD ou mídia digital, gráficos inferiores ao PS4 e xONE, mas que não mudaram a opinião dos consumidores. A Nintendo, investiu nos seus principais jogos e personagens como Zelda e Mario para atrair o público para o console. Atualmente, as vendas do Switch estão boas, somando mais de 17,9 milhões de aparelhos vendidos desde o seu lançamento em março do ano passado.

A empresa Oculus VR em 2016 iniciou uma mudança na experiência de jogar os jogos, com o lançamento para o público do Oculus Rift, no qual o jogador utiliza deles para ter uma vivência totalmente próxima, 360° do jogo.

Enquanto, a Nintendo, Sony, Microsoft, Atari, SEGA, competiam no cenário internacional pela venda de seus consoles, outras empresas começaram a investir a partir de 1980 no ramo dos jogos para computador, pois os computadores possuíam múltiplas funcionalidades, não-necessitando da compra de um console (caro) para uma função disponível em um PC. Com o sucesso dos computadores da Commodore VIC-20 e C64, com entradas disponíveis para cd, algumas empresas de desenvolvimento, iniciaram a produção de jogos para esses computadores, como a **Electronic Arts (EA)** que é famosa até hoje por seus jogos pra PC.

Na década de 90 com a popularização mundial dos computadores, outras empresas iniciaram a produção de jogos para essas máquinas, como a Activision, id Software, Brøderbund, Blizzard, entre outras.

Com a melhoria tecnológica dos computadores, os jogos para eles também evoluíram em questão de audio, gráfico e atualmente, possibilitando que os jogos no PC, possuem a mesma qualidade que jogos distribuídos para PS4 e xONE. Por isso, a maioria das empresas lança seus jogos nas três principais plataformas, sendo o PC a que possui o maior número de jogadores. Entretanto, se o jogo for muito pesado, em relação a sua memória, gráfico e outros aspectos, alguns computadores normais não conseguem rodar eles, fazendo com que apenas computadores com os melhores processadores, placas de vídeo e placas mãe possibilitem a jogatina, recebendo o nome de PC's gamers, próprios para rodar jogos de videogame atuais.

Peter Molyneux designer e produtor de videogames analisou o fenômeno dos videogames de maneira positiva, indo contrário a concepção midiática de que os videogames são superfluidades do mundo contemporâneo:

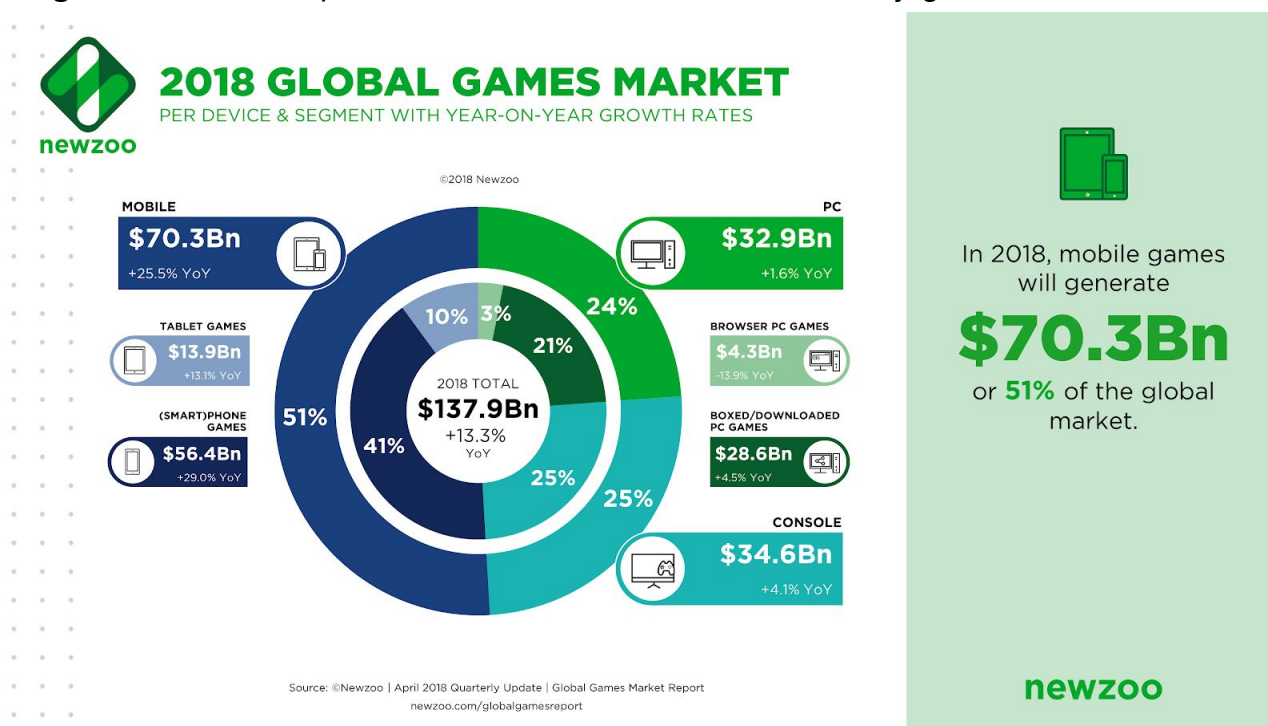
Ao tornarem compreensível e interativa uma tecnologia incredivelmente sofisticada em questão de segundos, a mudança que [os games] promoveram foi imensa. [...] Os jogos eletrônicos vão continuar transformando o mundo. Estamos vivendo uma época de mudanças e atravessando a evolução mais significativa da história dos games (MOLYNEUX, 2013, p.7).

Nos últimos anos, o desenvolvimento de jogos para *Tablets* e *Smartphones* (*Mobile*) está cada vez mais ganhando seu espaço, tendo até versões de jogos dos três consoles principais para essas plataformas, porém em uma versão mais simples, pois a capacidade de tablets e smartphones por enquanto é muito limitada.

1.2 A INDÚSTRIA DOS GAMES

Em 2017 nos Estados Unidos foram faturados 36 bilhões de dólares (equivalente a 130 bilhões de reais⁵), mostrando o poder que os games possuem na atualidade. Aliás, nesse ano de 2018, de acordo com a Newzoo especula-se que o mercado de games vai faturar mundialmente 137.9 bilhões de dólares, desse valor.

Imagem 1: Gráfico da previsão de faturamento do mercado de jogos em 2018



Fonte: Newzoo. Disponível em <<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/>> Acesso em: 26 de maio de 2018.

⁵ Cálculo feito no dia 26/05/2018 com a cotação do dólar comercial a R\$3,6651

A partir desse infográfico, é possível inferir que em 2018 o mercado de games faturará quase 138 bilhões de dólares, sendo 51% dessa receita apenas com compras via mobile com uma média de \$70,5 bilhões, mostrando que o mercado mobile está em extrema ascensão e possui um impacto enorme para o sucesso dos videogames enquanto uma indústria para o mercado. As compras de consoles e jogos para consoles somam 34,6 bilhões chegando perto ao que foi arrecadado em 2017 com a indústria cinematográfica que conseguiu ao todo 39,92 bilhões de dólares sendo este valor o recorde de arrecadação mundial. Os computadores não ficam atrás, arrecadando \$32,9 bilhões com vendas de PC⁶s gamers, jogos e gadgets.

O mercado de games é extremamente lucrativo, superando a arrecadação total do mercado cinematográfico e musical, perdendo apenas para o mercado televisivo. Enquanto o filme “Vingadores: Guerra Infinita” demorou doze dias para chegar na marca do bilhão, o jogo “Grand Theft Auto: V” arrecadou a mesma marca em apenas três dias. Esse exemplo explicita como os videogames ultrapassaram rapidamente mídias já estabelecidas a décadas e o poder que eles têm.

A criação em 2003 da Spike Video Game Awards⁷, afirmou a importância da indústria dos games que chegara em um ponto de relevância de ter a sua própria premiação, similar ao Oscar e o Grammy's. A premiação durou entre 2003 a 2013 e fora encerrado pois a emissora de exibição a Spike TV descontinuou com a produção da premiação. Com isso, a indústria se uniu juntamente com George Keighley para financiar a produção de uma nova premiação, exibida via Internet para todo o mundo, recebendo o nome de “The Game Awards”. A primeira edição do TGA foi realizada em 2014 e ela existe até hoje. O TGA é o prêmio mais nobre que um jogo pode receber, mostrando o seu valor não só financeiro, quanto o seu conteúdo.

Todo ano nos Estados Unidos são realizados eventos para apresentar ao público novos produtos que chegarão ao mercado mundial no futuro, as principais do público *geek* são a SDCC (San Diego Comic Con) que anuncia filmes e séries novas e suas continuações, a D23 expo que anuncia as novidades da marca Disney e a E3 (Electronic Entertainment Expo) no qual as empresas dos jogos revelam os seus novos produtos. A E3 é vista como um marco anual para toda a comunidade *gamer*.

Ela foi criada em 1995 pela ESA(Entertainment Software Association⁸), um ano depois dessa associação ter sido criada. Anteriormente, os novos videogames eram apresentados em feiras de eletrônicos e de computadores. A então criação de um evento que é focado totalmente em videogames, mostra a força e a importância que os games têm na contemporaneidade.

⁶ PC, sigla para Personal Computer, computador pessoal, traduzido do inglês

⁷ Premiação dos Videogames da Spike

⁸ Associação de Softwares de Entretenimento

Entretanto, o evento foi por muito tempo fechado apenas para a imprensa e não para o público geral, conseqüentemente a comunidade tinha que saber das novidades pelas notícias que estavam saindo nas mídias especializadas em jogos, principalmente. Só que em 2017, a E3 foi aberta para o público geral, passando de 40 mil pessoas em média que iam para essa feira nos anos anteriores, para 68 mil, mostrando a força da comunidade.

É importante frisar, que nos últimos 4 anos algumas empresas possuem as suas próprias convenções, como é o caso da Blizzard, desenvolvedora de jogos que realiza anualmente a Blizzcon, a CoD XP que é um evento focado apenas no jogo “Call of Duty”, entre outros.

Além da criação de eventos próprios para os videogames, a indústria soube transformar o hobby em profissionalismo, com os eSportes (Esportes eletrônicos). Os eSportes são competições profissionais dos videogames, iguais a competições esportivas tradicionais, só que nesse caso os confrontos são feitos através de uma tela de computador ou um console. Existem competições individuais, como é o caso do competitivo do “Clash Royale” em que não há times e as partidas são um contra um, ou existem competições em grupo com time, na maioria das vezes times de seis pessoas contra ou time de seis pessoas, até chegar em um vencedor, como é a situação do competitivo de Overwatch, a Overwatch League.

Os e-esportes estão cada vez mais ganhando seu espaço, por exemplo o canal SporTV exibe algumas competições de League of Legends (LOL) em sua programação. Na Ásia, o cenário competitivo de jogos eletrônicos é muito forte, tanto que os Jogos Asiáticos de 2022 terão os e-sports como categorias e recebendo medalhas. No Brasil, a final do campeonato brasileiro de LOL aconteceu no Estádio Allianz Parque, recebendo um público de aproximadamente doze mil pessoas para assistir a competição. Ademais, diversos famosos estão investindo no mercado dos e-esportes como é o caso de Jennifer Lopez, Steve Aoki e Shaquille O’neal que investiram no cenário competitivo do Overwatch. Dependendo de cada jogo o valor do prêmio final do campeonato pode ser bem grande como é o caso da CWL, a Call of Duty World League com premiação final de 10 milhões de reais para a temporada de 2018.

Outro aspecto importante de analisar é como gravações de videogames no *Youtube*, as chamadas “*gameplays*” fazem um enorme sucesso na plataforma. O maior canal da plataforma o “PewDiePie” tem um total de quase 63 milhões de inscritos⁹, Felix Kjellberg, dono do canal, ficou famoso principalmente por suas *gameplays* de jogos diferenciados com muito humor embutido, hoje ele é o “youtuber”¹⁰ líder da plataforma, revelando como o público, principalmente jovem, está disposto a consumir os videogames, seja da forma direta que é jogando, ou indireta que é assistindo. Em um levantamento realizado pelo G1 em 2015 apontava

⁹ Dados de número de inscritos dos youtubers, obtidos no dia 26 de maio de 2018

¹⁰ produtor de conteúdo para o Youtube

que PewDiePie ganhava cerca de 12 milhões de dólares ao ano, cerca de 45 milhões de reais com a cotação da moeda no ano de 2015.

Dentre os dez maiores youtubers do Brasil, dois cresceram e fizeram enorme sucesso com suas gameplays, Rezendeevil (Nome que faz referência ao jogo Resident Evil) com 17 milhões de inscritos e o AuthenticGames com 14 milhões de inscritos. Além deles, os canais do youtube focado em games possui um grande número de inscritos, sendo superiores a outros gêneros como moda, cinema e culinária.

A Twitch.tv é um exemplo de plataforma que foi criada 100% para o público gamer, em decorrência das ações da própria comunidade. Em 2007 foi lançado o site Justin.tv, que permitia que pessoas fizessem transmissões ao vivo (*live streams*) para milhões de pessoas, na época existiam diversas categorias das transmissões, sendo as live streams de videogames a de maior sucesso disparadamente. Com isso, os donos do Justin.tv lançaram em 2011 a Twitch.tv um site com apenas live streams de jogos que movimenta milhões anualmente e já chegou em um público recorde de 667 mil pessoas assistindo simultaneamente a live stream do *streamer*¹¹ Tyler Blevins, o Ninja. Além disso, a Twitch fecha constantemente acordos de exclusividade com diversas desenvolvedoras de jogos, para ela ser a única possibilitada a transmitir competições de E-sports., nessas transmissões milhões de pessoas assistem e a twitch ganha em cima disso com as propagandas que aparecerão durante toda a transmissão.

Graças a todo o esforço da comunidade e da própria indústria para que os games possuíssem um grande espaço na mídia, hoje os videogames são mais aceitos culturalmente, por isso que o atual número de gamers ativos é de 711 milhões e esse número possui uma tendência a subir. Entretanto, a Mídia Tradicional principalmente no Brasil, tem como costume ataques aos videogames e a comunidade, com a intenção de tirar esse público dos jogos e trazer eles de volta para os veículos antigos.

A partir do século XX, a concepção de arte deixou de seguir os moldes tradicionais de arte (dança, poesia, música, pintura, arquitetura, escultura, literatura e teatro) e passou a ser mais flexível. Coisas que antes jamais seriam considerado arte como atos, exposições minimalistas ou até vazias, pinturas surrealistas e dadaístas passaram a ser chamadas de arte, não só receberam essa adjetivação como passaram a ser aclamadas e cobiçadas pela elite artística. Essa abertura em relação ao conceito de arte, se assemelha a modernidade líquida de Zygmunt Bauman, em que os sólidos tradicionais foram dissolvidos pela fluidez da modernidade, tal fluidez desconsolidou o monopólio da definição quase dicionarial da arte.

O derretimento dos sólidos levou à progressiva libertação da economia de seus tradicionais embaraços políticos, éticos e

¹¹ produtor de live streams para a Twitch

culturais. Sedimentou uma nova ordem, definida principalmente em termos econômicos. [...] O “derretimento dos sólidos”, traço permanente da modernidade, adquiriu, portanto, um novo sentido, e, mais que tudo, foi redirecionado a um novo alvo, e um dos principais efeitos desse redirecionamento foi a dissolução das forças que poderiam ter mantido a questão da ordem e do sistema na agenda política. (BAUMAN, Zygmunt, 1999, p.7)

O trecho citado apesar de se encaixar muito melhor na questão política, também se encaixa na questão cultural artística, já que os grandes sólidos da arte foram dissolvidos e com essa liquidez a arte se tornou um padrão livre.

Entretanto, apesar da grande liberdade artística atual e o reconhecimento de diversas coisas e atos como arte, os videogames ainda não são considerados como obras ou constituições artísticas por boa parte dessa elite. Esse fato acaba por ser incoerente, pois existem diversas obras de arte reconhecidas como tal que utilizam da tecnologia, como o caso do GPS e o seu percurso tomando formas, filmes que utilizam de efeitos especiais, entre outros. O crítico de cinema Roger Ebert disse em um artigo para a revista “The Spectator” que: “Game não é arte. E aqueles que acreditam que sim precisam relaxar”.

Essa visão não-artística dos videogames é extremamente superficial, pois muitos trabalham com o desenvolvimento de diversos aspectos artísticos para a criação de um todo perfeito como: uma boa narração, trilha sonora, efeitos especiais, trabalho de atuação com dublagens até captura de movimentos de atores (como foi o caso de Kit Harington, atuando como um personagem jogável no jogo *Call Of Duty: Infinity Warfare*) e ambientação extraordinária. Talvez nem todos os videogames possam ser considerados obras-de-arte, já que muitos se importam muito mais com o entretenimento do que com a composição de diversos elementos como um todo, no entanto, muitos videogames podem sim e devem ser considerados obras de arte e é deveras importante que a comunidade internacional artística os-reconheça como tal. Os videogames devem ser considerado arte assim como filmes *blockbusters* e músicas *pop*, elementos claros da indústria cultural definido por Adorno e Horkheimer, em que a arte passou a ser um comércio, mas que apesar de tudo continua sendo arte.

1.3 A RELAÇÃO ENTRE MÍDIA TRADICIONAL E VIDEOGAMES

Já faz bastante tempo desde que parte da mídia tradicional enxerga os videogames como algo pejorativo, adotando uma narrativa falsa para criar no senso comum um pensamento de que videogames violentos transformam pessoas ‘normais’ em violentas. Essa ideia construída pela mídia tem como objetivo final: atingir os familiares de quem joga videogames, tirando-os dos jogos e da internet e

trazendo-os de volta na forma de audiência, sendo assim retornando o lucro dessas empresas.

O mesmo fenômeno aconteceu durante a época dos RPGs, em que a mídia vendia uma narrativa falsa de que esse tipo de jogo poderia transformar as pessoas em violentas.

Alguns estudos afirmam que videogames violentos afetam o comportamento de crianças, porém não é somente os videogames que tem o poder de influenciar o comportamento delas. A violência presente na televisão em forma de telenovelas, é também um exemplo, porém isso a grande mídia não fala, preferindo apontar o foco de um problema apenas para um lado, quando na realidade o problema é a exposição à violência para crianças.

Entretanto, não há um consenso na comunidade psiquiátrica em relação a essa questão. Nos Estados Unidos, por exemplo, é possível analisar que a tendência de crianças a terem um comportamento violento vem diminuindo desde 1997 até hoje, época do auge dos jogos eletrônicos violentos. Em 1997, a cada mil crianças 87,9 registravam algum caso violento, em 2004 esse número caiu para 49,7. Enquanto a popularidade o número de jogadores infantis só aumenta, o número de crianças violentas diminui, mostrando que talvez essas duas variáveis não sejam proporcionais e sim inversamente proporcionais.

Apesar da divergência das teses, existe a classificação indicativa de jogos eletrônicos, para limitar o uso recreativo de certos jogos. A classificação etária existe para quase toda a forma de arte visual, porém a mídia se esforça para compor uma fala de senso comum contra videogames, enquanto diversas crianças crescem assistindo novelas com tramas extremamente polêmicas.

O caso da chacina da família Pessegghini gerou muita revolta pela comunidade “gamer”. No dia 5 de agosto de 2013, cinco pessoas da família Pessegghini foram assassinadas, entre eles os pais de Marcelo Pessegghini, e sua avó e tia-avó. A polícia concluiu que o filho Marcelo havia matado sua família e depois se matou, apesar de hoje esse fato ainda ser contestado. No programa “Cidade Alerta” da TV Record, apresentado na época por Marcelo Rezende, utilizou de seu grande poder de comunicação para transmitir uma associação com pouca lógica, o menino por jogar o jogo “Assassin's Creed: Brotherhood” e ter o personagem principal do jogo como foto do seu perfil do Facebook, teria sido influenciado pelo jogo a realizar a chacina. Esse discurso perigoso foi ao ar para milhões de pessoas e, por conta da polêmica, o programa “Encontro”, apresentado por Fátima Bernardes desmentiu essas acusações. O questionamento que fica é: se Marcelo Pessegghini foi realmente o autor da chacina Pessegghini será que realmente o videogame violento foi o estimulador para que ele realizasse essas atrocidades?

Expor uma criança a jogos violentos pode sim causar algum problema psicológico, mas também é importante analisar todo o seu contexto interno, pois tudo o que as pessoas passam durante a infância refletem de alguma forma no seu comportamento por toda a sua vida. Segundo a psicóloga Ceres Araújo “Ver os pais

de mãos dadas é tranquilizador e mesmo apaziguador para quaisquer fantasias de perda da criança. É evidente que os filhos apreciem muito ver os pais em harmonia". Agora se a criança é exposta a um ambiente de brigas constantes seja em casa, ou na escola, isso traz a possibilidade dela ser mais suscetível a comportamentos violentos ou isolantes, problemas de ansiedade e depressão ou até se tornar dependente a algo, apesar de não ser uma regra.

Outro caso foi a Chacina de Realengo, em que o jovem de 23 anos Wellington Menezes de Oliveira matou 12 alunos de uma escola no bairro Realengo no Rio de Janeiro. Após a tragédia uma parte da mídia apontara uma ligação entre o jogo de tiro em primeira pessoa¹² "Counter Strike" e a tragédia, alegando que os videogames poderiam, de certa forma, ter incentivado ele a realizar a tragédia. Uma comparação extremamente infeliz, pois o autor dos ataques tinha problemas mentais e sofrera bullying nessa escola, perfil parecido com o dos "school shooters"¹³ de escolas estadunidense.

Possivelmente, os ataques da mídia tradicional direcionados a diversos "youtubers" tenha uma ligação. Em 2017, o youtuber "PewDiePie", sofreu vários ataques por parte da mídia internacional, principalmente pelo Wall Street Journal, para tentar manchar a imagem do Youtube. Esses ataques tiravam situações do contexto e distorciam os fatos. Por fim, esses ataques não afetaram somente Felix Kjellberg, mas sim o Youtube, que após as denúncias entrou em uma crise com seus anunciantes, já que mais de 250 marcas deixaram de anunciar para não se vincular a uma empresa tão polêmica.

Neste ano no Brasil, jornais como o "Estadão" e "O Globo", atacaram o youtuber Felipe Neto e seu irmão Luccas Neto, semelhante ao o que houve com PewDiePie, informações falsas e distorcidas foram redigidas sobre esses veículos, afetando a imagem dos dois youtubers e também do youtube Brasil.

A Mídia Tradicional tenta atacar de qualquer forma a Nova Mídia, como a Internet e os videogames, com a intenção de trazer de volta um público que foi perdido ao longo dos anos e que a tendência é diminuir cada vez mais. Essas formas de ataques, só evidenciam o desespero dessas empresas, que visam frear o crescimento exponencial das novas mídias, mesmo se for necessário utilizar de mentiras e má-fé para este fim. Essas atitudes prejudicam as relações familiares dos *gamers*, pois acaba por criar no imaginário social uma ponte entre videogames e criminalidade, além de uma conotação negativa e pejorativa.

¹² FPS (First Person Shooter)

¹³ Atiradores em escolas

Capítulo 2: Socialização, Teorias Sociais e Realidades

Neste capítulo irei apresentar algumas teorias filosóficas, sociológicas e psicanalíticas de autores renomados, com o objetivo de explicar o processo de socialização dos indivíduos e porque ele é tão importante para o convívio em sociedade, além de apresentar a questão da dificuldades em socialização, através da questão do trauma e da falta de vínculos afetivos. Por último, será tratado a questão da realidade. As teorias apresentadas neste capítulo serão a base para o capítulo 3.

2.1 Processo de Socialização, Pierre Bourdieu e o *Habitus*

A sociedade é anterior aos indivíduos, sendo os seres humanos resultados de interações sociais. Ao nascerem já encontram uma sociedade estabelecida com normas, regras, moral, entre outros fatores.

O processo de socialização é baseado na abstração de regras, normas, moral social e a cultura de uma sociedade pelo indivíduo, tudo isso a partir de interações e integrações sociais. Sendo assim, as características pessoais da personalidade dos indivíduos seriam resultado da abstração da estrutura social e suas diversas possíveis interações sociais. Os indivíduos não só aprendem e absorvem esses valores como compartilham para seus semelhantes, transformando esse processo em algo cíclico e a base para a vida social.

A infância é a fase mais importante do processo de socialização, pois será nessa época que a criança entenderá que faz parte de um coletivo, ou seja, um corpo social e que nele existem padrões e normas sociais. A educação, seja ela a partir da escola ou da família, serve para a criança a partir de interações sociais com adultos (sejam eles parentes ou professores) compreenda essas normas.

A idéia de infância como uma fase natural está ligada ao fato de a criança viver um intenso processo de constituição das estruturas básicas: físicas, psicológicas e sociais. Isso é correto, mas só parcialmente, porque esse desenvolvimento ocorre à medida que esta criança se integre a uma realidade social. O papel social da infância é, muitas vezes, negado, como se ela ainda não existisse. A infância seria um período de preparação, uma reserva para o futuro. A idéia de infância é definida socialmente e que não é possível pensar na criança desligada de sua realidade social. (SOCIALIZAÇÃO DA CRIANÇA NA PRIMEIRA INFÂNCIA, 2010)

Essas formas de violência observadas na relação entre pares fornecem indicativos da influência relativa que a pressão civilizadora exerce sobre o comportamento infantil. Algumas ações das crianças pouco demonstram preocupação com o outro, quando o impulso

suplanta a restrição social. Mas, em outras ocasiões, também pudemos identificar que as crianças começam a valorar suas condutas por meio do reconhecimento do outro, reconhecendo-se, portanto, como ser social. Neste aspecto, a amizade notavelmente possui um valor simbólico que interfere nas relações sociais, especialmente pela identificação com o “outro generalizado”, a amizade organiza a conduta das crianças envolvidas, a ação de uma provoca uma reação na outra, ou seja, participam de um processo que só é possível mediante o reconhecimento do outro. (TRISTÃO, André, 2012, p.128-129)

O processo de socialização é constante e não chega a acabar na infância. Como a questão de valores, regras e normas não são valores fixos em uma sociedade, o processo de socialização acaba por durar toda a vida do indivíduo. As interações sociais desde as mais simples até as mais complexas, contribuem para o processo de socialização que acaba por plasmar a maneira que os indivíduos enxergam o seu entorno.

Cada sociedade possui um diferente processo de socialização, com diferentes valores e noções a serem absorvidos pelos indivíduos. É possível pensar que o processo de socialização na Tailândia será totalmente diferente do processo no Brasil, porém se assemelha ao do Camboja, pois esse dois lugares possuem valores culturais parecidos. Ademais, mesmo em uma sociedade existem processos de socialização diferentes, por exemplo no Sul e Norte do Brasil será algo muito diferente, no ambiente rural e urbano, em comunidades indígenas. Destarte, o processo de sociabilização é um fator obrigatório em uma sociedade, porém não é igual em todos os lugares do mundo.

O sociólogo Pierre Bourdieu para explicar o processo de socialização criou o conceito de “*Habitus*” ou Capital cultural incorporado. O nosso *Habitus* é construído por tudo aquilo que aprendemos com a sociedade e toda a interação social que ocorre acaba por construir a nossa personalidade, possibilitando que convivamos em sociedade.

Bourdieu então, classificou o *Habitus* em dois tipos: o *Habitus* primário e secundário:

- O *habitus* primário é tudo aquilo que é aprendido com a família do indivíduo, todos os valores morais, éticos e sociais que são passados para os indivíduos, até códigos, como a língua oral, símbolos e sinais. No entanto, para saber viver em sociedade não basta apenas conviver com familiares.

- O *Habitus* secundário seria o resto da sociedade. Com a sociedade será aprendido valores diferentes dos familiares e podem até ser valores conflitantes. Ademais, o convívio com o mundo faz com que o sujeito aprenda realmente a conviver e a viver em grupo, entendendo não só valores, mas também regras e convenções sociais que são distintas de noções familiares.

Para Bourdieu, o habitus é estruturado por meio das instituições de socialização dos agentes (a família e a escola, principalmente), e é aí que a ênfase na análise do habitus deve ser colocada, pois são essas primeiras categorias e valores que orientam a prática duradoura dos indivíduos. (PIERRE, Jean)¹⁴

As meninas lobo, por exemplo foi um caso que evidencia a teoria do habitus: duas irmãs Amala e Kamala, uma de 1 ano e meio e outra de 8 anos que, em 1920 na Índia, foram encontradas em uma caverna, convivendo com lobos e reproduzindo movimentos da espécie, como andar de quatro e uivar, como se elas também fossem lobos. As meninas foram salvas por um reverendo que as colocou em um orfanato, iniciando tardiamente o processo de socialização humana. Apesar de conviverem com humanos e serem expostas ao habitus secundário, elas não conseguiram se adaptar e aprender sobre a vida social humana, a primeira morreu 1 ano depois de encontrada, já a segunda demorou 7 anos pra aprender andar como nós humanos e falar algumas palavras, 1 ano depois a menina faleceu.

Esse caso mostra que durante o começo da vida é necessário a exposição do indivíduo aos habitus, sem a aquisição da cultura humana as irmãs negaram a máxima aristotélica “O Homem como ser social” e passaram a ser “O homem como ser animal”. Afirmando assim, que para conviver em sociedade é necessário estar nela.

2.2 Norbert Elias - Relação indivíduo e sociedade

Norbert Elias, sociólogo alemão do século XX, definiu o conceito de sociedade como algo que depende dos indivíduos e os indivíduos dependem dela, ou seja, uma dependência mútua entre essas duas coisas, sem um não existiria o outro.

Elias por defender o mutualismo da relação indivíduo-sociedade define a sociedade como algo capaz de influenciar o comportamento das pessoas e as pessoas podem mudar a sociedade em que vivem. Sua visão nesse ponto vai contrariamente a de diversos sociólogos positivistas que acreditavam que a sociedade influencia os indivíduos, sem que os indivíduos tenham alguma importância na organização da mesma.

Para o sociólogo, apesar da sociedade existir, o convívio em sociedade é algo diferente, já que se baseia na criação de vínculos entre pessoas dessa estrutura. Uma vez que não há um laço forte entre um indivíduo de uma sociedade e as pessoas que nela vivem, o indivíduo acaba por querer se distanciar de seu

¹⁴ Professor de filosofia, sociologia e história, formado na Universidade de São Paulo. Essa citação é uma análise da teoria de Bourdieu.

entorno, logo, a sua realidade, utilizando de mecanismos para chegar em uma fuga da realidade.

Destarte, a tentativa de fuga da realidade seria ruim, pois iria contra o princípio, definido na filosofia, do “Homem como ser Social”, ou seja, seria necessário para a ‘Natureza Humana’ o convívio com outras pessoas. Ademais, o convívio em sociedade principalmente durante a infância faz com que o sujeito aprenda a ter flexibilidade e adaptabilidade para se relacionar com as pessoas. A fala é um artifício usado para realizar a comunicação indivíduo-indivíduo e assim fazer parte da sociedade, já o entendimento de regras e convenções sociais, a moral e os princípios éticos faz com que o sujeito compreenda atitudes que podem ser feitas ou não. No momento em que uma criança tem uma relação fragilizada com a sociedade, ela poderá ter diversos problemas sociais, desde saber se expressar ou até de não saber respeitar regras definidas socialmente.

Além disso, Elias cria a teoria das “Teias de Interdependência” que se baseia na ideia de que uma pessoa é dependente da outra, ou seja, pessoas dependem de outras pessoas para sobreviver. Essa dependência pode ocorrer em vários planos, seja em um plano familiar, ou no plano empresarial. Por exemplo, um filho depende de seus pais para sobreviver, ao mesmo tempo que hoje um engenheiro depende de um médico, que depende de um gari, e assim sucessivamente, criando uma teia\cadeia social enorme que abrange grande parte dos indivíduos de sociedades, evidenciando uma dependência entre eles.

“Numa palavra, cada pessoa que passa por outra, como estranhos aparentemente desvinculados na rua, está ligada a outras por laços invisíveis, sejam estes laços de trabalho e propriedade, sejam de instintos e afetos. Os tipos mais díspares de funções tornaram-na dependente de outrem e tornaram outros dependentes dela.”
(ELIAS, 1987, p.19)

A teoria das ‘Teias de interdependência’ se relaciona com a ideia Durkheimiana de Solidariedade orgânica em que a sociedade seria um grande corpo vivo, com diversos órgãos diferentes que juntos mantêm o corpo vivo e assim o funcionamento social, nessa teoria os órgãos representam funções individuais que juntas completam o todo. As teorias acabam por divergir quando se analisa a questão da mudança social.

Com o passar do tempo, as teias vão se modificando e se reestruturando e cada vez mais, se tornando mais complexas e abrangentes. Estruturas sociais de teias antigas em momentos de reestruturação e ampliação da cadeia são substituídas por novas estruturas, essas novas estruturas mudam o pensamento da sociedade, caracterizando um fenômeno de mudança social.

Todo o processo de mudança social só foi possível devido a ação dos indivíduos e por isso a ideia de Norbert Elias da- relação Sociedade-Indivíduo ser intrínseca - é corroborada.

2.3 Trauma Psicológico e suas consequências

No processo de socialização a troca de valores entre indivíduos na sociedade e como ocorre essa troca, ou seja a interação social, moldarão a personalidade da pessoa. Entretanto, não é só o *habitus* que pode mudar uma pessoa, eventos ruins não superados que causam um dano psicológico no indivíduo, chamados de traumas podem mudar a sua personalidade, ou até, como o indivíduo agirá perante alguma situação.

O trauma psicológico acontece quando alguma situação gera uma sensação de desconforto tão ruim, como medo, pânico, angústia, tristeza extrema para a pessoa que ela não consegue superar\esquecer (as vezes só de lembrar do trauma os sentimentos podem voltar) e por isso acaba por condicionar a sua vida a tentar evitar que esse trauma se repita.

O estresse em traumas é tanto que pode ocasionar mudanças físicas e químicas no cérebro. Segundo pesquisa da Escola Politécnica Federal de Lausanne, traumas em crianças podem ocasionar mudanças físicas no córtex-órbita frontal, além de alguns genes relacionados ao comportamento agressivo serem mais ativados nessa região. Outrossim, uma enzima cerebral é provocada pelo estresse e acaba por atacar células cerebrais responsáveis pelas sinapses¹⁵, modificando as sinapses cerebrais e diminuindo conseqüentemente as conexões neurais, como resultado a pessoa pode perder habilidades sociais, além da memória e ter dificuldade em aprendizagem.

Eventos que se assemelham ao evento traumático ou coisas que remetem a ele podem servir de gatilho para a pessoa que sofreu o trauma reviver aquela situação e as sensações que aquela situação causou, causando o efeito da reexperiência (*flashback*). Esse efeito pode causar temporariamente na pessoa tremores, mudanças no batimento cardíaco, paranoia, queda na pressão arterial, entre outras coisas, evidenciando que mesmo a lembrança de um evento traumático pode ser tão ruim quanto o evento.

Traumas podem ocorrer quando um indivíduo ou alguém próximo a ele, tem a vida ameaçada por uma ação violenta. Essas ameaças podem ser físicas, psicológicas ou causadas por fenômenos naturais como terremotos. Há também casos de traumas psicológicos decorrentes de traições conjugais. Apesar do trauma poder ocorrer devido a esses tipos de ação, isso não significa que todas as pessoas serão traumatizadas devido a essas ações.

¹⁵ local de contato entre neurônios, onde ocorre a transmissão de impulsos nervosos de uma célula para outra.

Os traumas podem causar diversos problemas a vítima, como por exemplo, ansiedade, depressão, síndrome do pânico, neuroticismo, transtorno do estresse pós-traumático. Não só essas, mas podem mudar a maneira como o indivíduo se relaciona com as pessoas, na tentativa de não despertar sentimentos parecidos com aqueles despertados na situação traumática, o indivíduo pode acabar por ter dificuldades em manter uma vida social, afetando relações afetivas e econômicas, pois a maioria dos trabalhos exige pessoas comunicativas e seguras.

Durante a infância, as crianças estão mais suscetíveis a terem traumas. Quanto mais sério o grau do trauma, pior serão as consequências para a pessoa quando adulta. Dependendo da maneira violenta como elas são tratadas pelos seus pais ou por pessoas ao seu redor, elas começam a se questionar se elas são culpadas de suas agressões e no futuro esses traumas podem causar transtornos psicológicos como ansiedade, transtornos pós-traumáticos, baixa auto-estima, neuroticismo, agressividade, dificuldade de socialização, timidez.

Entretanto, crianças podem superar o trauma nessa fase, impedindo que haja uma consequência no futuro. Isso ocorre na maioria das vezes quando a família e amigos prestam apoio a criança após o trauma, algo que é fundamental para a saúde mental da criança hoje e no futuro já adulta. Em outros casos, crianças conseguem se recuperar de traumas devido a amadurecimentos psíquicos precoces, que seria uma forma do organismo proteger a cabeça da criança. A superação do trauma é chamada por alguns psicólogos como resiliência, pois apesar do trauma a psique da criança consegue voltar ao normal.

Atualmente, o *bullying*¹⁶ é a principal causa de traumas emocionais em crianças e adolescentes. Elas por medo de serem mais agredidas ao falarem para alguém sobre as agressões, acabam por não denunciar e assim sofrem caladas. Apesar desse tipo de violência sempre existir, ele se tornou cada vez mais falado pela mídia devido a casos de *bullying* que levaram à morte direta da vítima ou indireta como o suicídio.

Antes o fenômeno agressivo já existia, mas não possuía um nome. A prática era defendida pelo senso comum como algo intrínseco a infância, e que iria fortalecer a vítima (em alguns lugares ainda é, usando a mesma argumentação). No entanto, esse discurso é falho, pois faz com que a criança sofra a agressão calada e abra para a possibilidade de comportamentos violentos, de auto-exclusão e transtornos psicológicos.

No momento em que existe um nome tipificando essa violência, adultos sofrendo devido a consequências desses atos, caos se tornando populares na mídia, o combate se torna algo necessário e a principal maneira de se lutar contra o *bullying* e falando sobre ele, tendo transparência. Diante disso, é aberto um espaço para que a criança tenha coragem de denunciar seus agressores e também para que as crianças não sejam agressoras.

¹⁶ Termo do inglês derivado da palavra "bully" (agressor\brigão), ou seja, o termo seria o ato de agredir alguém

De certo modo, vítimas de traumas independente da idade tendem a querer fugir de situações traumáticas. Parte delas tentam fugir da realidade acerca delas para garantir que o seu evento traumático nunca ocorra.

2.4 Filosofia - Real & Virtual

Na Grécia Antiga, já existia uma discussão entre o que é real e o que é virtual. O filósofo Platão através da 'Alegoria da Caverna' desenvolve e classifica o mundo\realidade em dois - o mundo sensível e inteligível.

O mundo sensível seria o mundo voltado para os sentidos (olfato, audição, paladar, tato e visão). Para o filósofo, esse mundo não geraria conhecimento verdadeiro, pois os sentidos nos enganariam. Esse é o mundo em que habitamos, físico, sendo as coisas que estão presentes nele podem se modificar, utilizando assim parte da teoria mobilista de Heráclito, que diz que "Tudo muda". Platão afirma que o mundo sensível, geraria então a *dóxa*(opinião).

Já, o mundo inteligível seria o mundo voltado para o intelecto, racional, longe dos sentidos. Como ele é voltado para a lógica e a razão, esse mundo seria capaz de gerar o conhecimento verdadeiro (*episteme*), pois o intelecto nos mostra as coisas como ela são, fixa, sem nos confundir, referenciando a teoria imobilista de Parmênides: "O ser é e o não ser não é".

Portanto, o mundo inteligível seria o lugar anexo da mente que mostra a ideia como ela é realmente, já o sensível seria o lugar que é possível reproduzir esta ideia e só é possível classificar algo do mundo material se relacionar com uma ideia do inteligível.

Essa classificação que Platão criara acaba por permitir haver duas novas percepções para os mundos platônicos. A primeira e mais óbvia, pode classificar o mundo sensível como a realidade, pois nele existem as coisas materiais\físicas, enquanto o mundo inteligível seria uma realidade virtual, pois existiria apenas abstratamente na mente, acessado pela razão. A segunda classificaria o mundo inteligível como a realidade, dado que esse mundo apresenta as coisas como elas são verdadeiramente\realmente, enquanto o mundo sensível seria a realidade virtual, uma vez que nele as coisas materiais não possuem verdade absoluta podendo mudar, são falsas, assim como as coisas virtuais.

A palavra 'realidade' pode significar duas coisas: 'qualidade ou característica do que é real' ou 'o que realmente existe; fato real, verdade', segundo dicionário disponibilizado pela plataforma Google. A palavra 'virtual' segundo mesmo dicionário, significa 'existente apenas em potência ou como faculdade, sem efeito real' ou 'que poderá vir a ser, existir, acontecer ou praticar-se; possível, factível'. A existência por si só de um termo chamado "Realidade Virtual" já é paradoxal, como existe uma realidade que exige uma verdade para ser considerada realidade, ao mesmo tempo que exige algo que é possível, porém não é real, para ser considerado virtual?

A realidade virtual seria a realidade que não existe fisicamente, porém existe no abstrato, sonhos e pensamentos, por exemplo podem ser considerados realidades virtuais, pois apesar de não existirem materialmente, no imaginário individual constitui algo real.

Acontece que a evolução tecnológica permitiu a materialização de diversas realidades virtuais, projetadas em telas de computador ou televisão e criadas a partir de programação informática, possibilitando a materialização gráfica de sonhos e pensamentos em mundos que podem ser jogáveis por meio dos videogames, por exemplo. Ademais, existe uma própria classificação dentro dos videogames que são os jogos de realidade virtual, que utilizam do Oculus Rift para fazer com que o jogador tenha uma experiência intensa em 360° sobre uma realidade virtual, mas mesmo com esse tipo de classificação todos os jogos de videogame são de realidade virtual.

Os videogames, acabaram por ofuscar a definição filosófica da realidade virtual, por uma mais técnica que classifica certos tipos de videogame como de realidade virtual, fazendo com que o imaginário público quando pense em realidade virtual já pense nesses tipos de jogos, esquecendo que esse conjunto de palavras é muito mais um conceito abstrato do que uma ideia fixa, técnica.

O filósofo contemporâneo Pierre Lévy, discorda em seu livro “O que é o virtual?” sobre o conceito de virtual como oposição ao real. Para ele, o real realiza uma oposição com o possível, pois o real existe, enquanto o possível já tem toda a sua construção, lógica, porém ainda não existe, está no vácuo da materialização. Lévy defende que o possível não pode ser criado, pois para algo ser criado é necessário novidade e se uma coisa é possível, ela já está definida e portanto não é nova, para ele o possível pode ser realizado e não criado.

Pierre, constrói em seu livro a ideia de que o virtual é na realidade uma oposição ao atual, para justificar isso, ele constrói a alegoria da semente. Para ele, uma semente pode vir a ser uma árvore, logo, a árvore é a virtualização da semente, pois o virtual se opõe ao estático e ao mesmo tempo remete a uma potência. No entanto, a árvore não é o real, a árvore é a atualização da semente, semente que se transformou e virou uma árvore. Além disso, a atualização e a virtualização se contrastam, pois agora a atualização como árvore possui outras virtualizações como flores e frutos, da atualização de flores e frutos surgem novas virtualizações. Podendo concluir que apesar do conceito de virtual e atual, segundo o autor, serem opostos, eles se intercalam no estado do ser.

Já o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual. Contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização. Esse complexo problemático pertence à entidade considerada e constitui inclusive

uma de suas dimensões maiores. O problema da semente, por exemplo, é fazer brotar uma árvore. (LÉVY, 2002, p.5)

Já o sociólogo francês Jean Baudrillard, apesar de tratar principalmente em suas obras os efeitos do virtual na comunicação, opõe-se a visão lévyiana de que o real não é o antônimo de virtual. Para ele, o mundo real se opõe ao virtual, de tal maneira que na sociedade atual o real está morrendo, pois o virtual está se sobressaindo a ele, já que através da mídia notícias 'virtuais' se tornariam reais devido ao excesso de informação. Esse momento é denominado por ele de mundo hiper-real, em que o mundo já não é somente real e sim uma mistura de real com virtual criando assim o hiper-real.

Apesar da divergência de opiniões, o questionamento que fica é: **O que faz uma pessoa querer abandonar a sua realidade para querer viver outra?**

Capítulo 3: Videogames e fuga da realidade

Neste capítulo irei associar os conceitos filosóficos, sociológicos e psicológicos abordados no capítulo dois, com os videogames. Explicando o porquê de muitas pessoas se sentirem confortáveis em estarem no mundo dos videogames, isto é, o mundo virtual, mas não se sentirem o mesmo no mundo real.

3.1 Sociedade do Julgamento

O fenômeno do julgamento não é particular da sociedade brasileira e sim um fenômeno global. Tal fenômeno ocorre desde a Grécia Antiga, na qual foi estabelecido um padrão de beleza e comportamento, fazendo com que as pessoas que não se encaixassem nesses padrões passassem a ser excluídas/rejeitadas da sociedade, devido ao julgamentos invisíveis e visíveis que podem ser desde olhares, gargalhadas até ataques diretos a imagem da pessoa.

Atualmente, os julgamentos juntamente com os padrões de beleza ainda existem, e estão cada vez mais forte devido ao uso das redes sociais que fortalece o padrão de beleza atual, ao mesmo tempo que permite as pessoas darem *likes* e comentários sob fotos, universalizando o julgamento, pois agora todos podem julgar, sendo diretamente via esses mecanismos citados, ou indiretamente via pensamentos e conversas com outras pessoas que não chegam ao indivíduo julgado.

Além disso, hoje nós julgamos os indivíduos da mesma maneira que julgamos objetos de consumo, esquecendo que os mesmos possuem sentimentos e sensações que podem ferir a moral do indivíduo por conta do ato de julgar. Na realidade, nós não esquecemos que o ato de julgar alguém é errado, no entanto fingimos que isso não existe. Enquanto isso milhares de pessoas se suicidam todos os dias por não se sentirem bem-vindas e aceitas em um grupo. Esse sentimento de não pertencimento a um grupo ou tribo, ocorre devido a junção de dois fatores igualmente ruins: o julgamento alheio e o auto-julgamento.

Ninguém está alheio a sua realidade, o padrão de beleza é altamente difundido pelo habitus secundário e uma vez nele passa a ser difundido também no primário, logo todos nós temos noção do que é considerado “belo” e do que é considerado algo para não se fazer. No momento em que sabemos o que é belo, nos julgamos para saber se fazemos realmente parte desse padrão e se o indivíduo se deu por conta de que não faz parte do padrão, ele pode passar a querer se distanciar daquilo que o faz lembrar de que ele não faz parte de um grupo vendido como perfeito seja pela mídia ou pela sociedade. Esse auto-julgamento é tão forte quanto o julgamento alheio, talvez até mais torturante, pois ele não acaba na mente da pessoa, sendo uma constante do pensamento como um martelo que sempre bate na pessoa para lembrar que ela não faz parte de um grupo e por conta disso ela é inferior e deve ser tratada como inferior pelos outros.

Ademais, o padrão de beleza atual é extremamente restrito, isto é, o padrão está tão crítico que uma minoria é cultuada como bela, enquanto a maioria tem de se sujeitar a gastar mais para chegar em um padrão de beleza quase inalcançável. Produtos de beleza, academias, esteticismo, são algumas das coisas que aproveitam da noção do padrão para manter-se financeiramente, usufruindo assim de uma lógica consumista que coloca em cheque a saúde de milhões de pessoas.

O julgamento humano é algo muito forte para a pessoa que foi julgada, no entanto, quando a pessoa testemunha, isto é, vê pessoalmente ela sendo julgada (independentemente da maneira como esse julgamento acontece) o ato torna-se muito mais cruel. Quando o julgamento não é “ao vivo” a dor que ele pode causar pode até ser grande, mas não será maior quanto o testemunho, pois ocorreu de maneira indireta trazido por um terceiro e não dita diretamente por quem praticou a ação.

Portanto, a sociedade atual possui uma cultura de julgamentos regado a padrões de beleza e outros padrões sociais e quanto mais direto e mais próximo é a relação julgador-julgado, mais a vítima irá sofrer, tendo como consequência o distanciamento de uma realidade que tem como padrões impostos uma regra e não uma exceção.

3.2 Videogames e Fuga da realidade

Não existe uma fórmula certa para explicar o porquê de muitas pessoas quererem abandonar a sua realidade para tentar viver em outra, cada situação que um indivíduo vivencia serve para que o mesmo queira viver em um mundo, se caso essa for algo benéfico para ele, ou para que ele não queira viver nesse mundo.

Como citado anteriormente, o processo de socialização na infância é extremamente importante para o reconhecimento dela como parte de um grupo, com um defeito nesse processo a criança tende a se sentir desajustada e excluída, resultando em um indivíduo na fase adulta que não consegue perceber que faz parte de um grupo ou até mesmo ele enxerga que ele não consegue fazer parte de algum grupo por diversos motivos, afetando todo o futuro da criança. Reconhecer como fora de um grupo não é o único problema que um processo de socialização falho pode ocasionar. A socialização é realizada a partir da criação de vínculos entre as pessoas, no momento em que o indivíduo não consegue criar um vínculo com outras pessoas de uma sociedade, esse indivíduo tende a querer não fazer parte dela, pois o relacionamento com ela torna-se frustrante.

Não é só um processo de socialização falho que pode ocasionar o fenômeno da fuga da realidade, os traumas psicológicos podem fazer com que a vítima passe a viver de uma outra forma, fazendo de tudo para que o evento traumático não ocorra novamente ou que cause o fenômeno da reexperiência. Dessa forma, se um trauma for muito sério a vítima pode por exemplo, querer evitar sair de casa para não reviver o trauma, ou até se for um trauma devido a uma atividade social

humana, a vítima pode acabar a não querer mais ou não se sentir bem em ter um contato social, fragilizando assim o vínculo humano necessário para a socialização. Destarte, a fuga da realidade para uma outra acaba por ser um ambiente mais confortável para a vítima de um trauma, pois a criação de uma realidade controlada faz com que a vítima possa viver sem medo de passar por uma mesma situação estressante novamente.

Um estudo realizado pelo “*Promises Treatment Center*”, instituição estadunidense focada em reabilitação de pessoas que usam drogas e álcool, percebeu a relação entre o bullying na infância e na adolescência e o uso de drogas, mostrando que pessoas vítimas desse tipo de violência podem estar mais 1,5 vezes mais suscetíveis de abusar do álcool podendo até se tornarem alcoólatras, esse número pode dobrar se a pessoa for vítima de abuso verbal.

Vítimas de violência na infância (seja ela qual for, inclusive o bullying) também tem tendências a se tornarem viciadas em álcool e outras drogas, segundo o LENAD (Levantamento Nacional de Álcool e Drogas). 45,7% dos alcoólatras brasileiros alegam ter sofrido algum tipo de violência durante a infância, 47,5% de usuários de maconha e 52% dos usuários de cocaína alegam o mesmo.

Em um usuário iniciante o uso das drogas fica atrelado a um efeito apaziguador de sensações ruins, transformando as sensações do indivíduo durante o momento do uso de uma droga em uma sensação de conforto e satisfação, caracterizando um momento em que o indivíduo controla a droga.

Entretanto, quando ocorre uma dependência o indivíduo passa a ser controlado pela droga e a tentativa de se livrar de sensações ruins só ocorrerá com o uso da droga em maior quantidade e com o uso constante, em que em um momento de falta da droga aquelas sensações que ela apaziguaria são trazidas de volta até que se use a droga novamente, constituindo um grande ciclo em que a droga livra de sensações, mas sem ela traz as sensações, necessitando da droga novamente para que essas sensações sejam amenizadas.

Outro efeito que a droga ocasiona no usuário é a fuga da realidade, pois o entorpecente recria uma realidade de maneira moderada a fim de que o usuário amenize suas sensações, isto é, cria uma realidade onde a dor não existe, algo que é difícil de explicar e verbalizar, mas sentido na grande maioria das vezes por usuários de diversas drogas. No entanto, o propiciador dessa nova realidade é um objeto que destrói a saúde física e também a saúde mental, porque cada vez mais o indivíduo vai querer conviver nessa realidade perfeita e no momento que o efeito da droga acaba o mundo perfeito vira o mundo real, iludindo quem usa e quanto mais é usado mais distante da realidade a pessoa fica.

Um fato interessante é que muitos poetas brasileiros das escolas literárias arcádicas, românticas, simbolistas e parnasianistas utilizavam do ópio e de outras drogas como álcool para fugir da realidade, ou seja, ter uma forma de escapismo e assim poder ter inspiração para escrever suas obras.

Apesar de pouco divulgado pela mídia e quando divulgado aparece de uma maneira desfigurada, os videogames possuem um caráter parecido com as drogas na questão da fuga da realidade e vício. Os videogames utilizam da programação para criar um ambiente *pixelado* semelhante ao real, porém nesse mundo tudo é livre.

A liberdade extrema que os videogames propiciam transformam ele em um ambiente extremamente confortável para as pessoas, por lá tudo é possível, você pode ser um personagem mulher, homem, um robô, um animal, entre outras formas, basta você querer que há um jogo com um personagem diferente. Por lá você pode fazer tudo, já que os jogos te dão liberdade para fazer as missões tradicionais ou explorar o mapa, atropelar e matar pessoas(NPCs¹⁷), destruir casas, assaltar bancos. Portanto, coisas que são proibidas no mundo real devido a valores morais, nos videogames é permitido, pois tudo que há nele não existe realmente, então não existe um sentimento de culpa após a realização de um assassinato de um NPC por exemplo. Os videogames propiciam uma realidade sem limitações para quem está inserida nele, as limitações existentes são aquelas que não foram programadas pelo jogo, mas de certa forma, se um videogame não permite uma coisa, provavelmente terá outro que permitirá. Por exemplo, no jogo 'Fortnite' não tem como você jogar com uma forma de Pão, mas no jogo 'I am Bread' você pode. Isso evidencia que a limitação existente é pouca se comparada às limitações que existem no mundo real, como regras, maneira de se vestir e de agir, o que se pode falar ou não, definição de errado e certo, coisa que não existe no mundo possível (definição do oposto de real segundo Pierre Lévy).

Ademais, dentro do conjunto de videogames podem ser feitas diversas outras classificações dentro de um enorme conjunto. Em relação aos tipos de jogos, existem jogos de tiro FPS como 'Call of Duty', jogos de simulação como 'The Sims', jogos de investigação como 'The Wolf Among Us', entre outros. Em relação a ambiente, jogos na Grécia Antiga como 'God of War' existem jogos na Idade Média como 'Castlevania', jogos na Idade Moderna como 'Assassin's Creed', jogos no presente como 'GTA', jogos futuristas como 'Destiny', entre outros. Em relação ao grau de violência, existem jogos ultra violentos e sangrentos como 'Batman: Arkham Knight', de violência mediana como "Overwatch" e sem violência alguma como "Firewatch". Há jogos que se baseiam no que é real, isto é, verossímil com a realidade, mas há também jogos que utilizam de coisas que não existem ou que ainda não foram descobertas como Magia, Aliens, Ciência avançada. Enfim, a diversidade nos videogames é muito grande possibilitando que uma pessoa que o use para fugir de uma realidade tenha chance de escolher em qual realidade é mais confortável estar, se é uma no presente ou no futuro, se ela é uma violenta ou não, verossímil com a realidade ou não. Essa enorme variedade que os jogos

¹⁷ Do inglês "Non-Player Character", significa personagens não jogáveis, mas que estão no jogo

apresentam segue o modelo Toyotista de produção, com foco na diversificação dos produtos na intenção de alcançar todos os públicos.

Essa alta diversidade apesar de ser boa no viés econômico também se torna perigoso, pois de alguma forma todos os que usam os videogames para fugir da realidade podem se sentir confortáveis/aliviados com os seus sentimentos com um jogo que existe. Diferentemente de um efeito de uma droga, que é passageiro, o efeito do videogame não, fazendo com que pessoas joguem horas e horas seguidas sem se preocupar com o mundo fora dos pixels, afastando assim da realidade.

Além disso, a alta diversidade de jogos contribui para que o ciclo de uso não acabe, pois quando um jogo passa a enjoar, já existe um outro jogo semelhante sendo lançado. A vida útil de um jogo, isto é, o tempo que ele é jogado pela maioria das pessoas e depois perde esse público, dura mais ou menos um ano. Dessa forma, quando o 'hype'¹⁸ acaba, a vida útil do jogo acaba junto. Entretanto, quando o hype de um jogo de tiro acaba, por exemplo, outro já está o-substituindo, fazendo com que sempre tenha um jogo para ser jogado. Isso é ruim, pois mantém na inércia aquele que usa os videogames para fugir da realidade, além dos jogos custarem muito caro (principalmente no Brasil), resultando no gasto abusivos com jogos anualmente.

Existem jogos não-online, isto é, que não utilizam da internet para que possam ser jogados, logo quem joga esses jogos para fugir da realidade está totalmente sozinho, sendo a inteligência artificial a única coisa mais próxima a um humano que o indivíduo se relacionou no dia, já que mesmo com a família o contato chega a ser menor devido às horas seguidas e intensas de jogatina.

Os jogos online propiciam o contato entre diversas pessoas dentro de um jogo, no entanto esse contato é limitado, ou a comunicação é feita apenas com o que se é digitado dentro de uma aba de bate papo ou tendo o bate-papo mais um sistema de comunicação por voz. Se existe uma comunicação entre dois humanos é classificado como socialização, logo essa pessoa está socializando. No entanto, essa socialização ela acaba por ser diferente do "mundo real", pois os julgamentos realizados não ocorrem a partir da aparência ou do jeito da pessoa, mas sim perante as atitudes dela no jogo. Transformando esse julgamento quase que algo vazio, pois ele só pode ser verbalizado na forma de escrita ou falado, ao invés de ações comportamentais que também demonstram uma ação julgadora. A limitação comunicativa dos videogames, resulta em julgamentos que não afetam o caráter da pessoa enquanto aspectos imutáveis, mas sim a performance da pessoa durante o jogo. Ao mesmo tempo, pessoas que passam do ponto e começam a ofender exacerbadamente podem ser "silenciadas" com um toque de botão, encerrando qualquer tipo de ação considerada ofensiva ou tóxica¹⁹, algo que na realidade não é possível, pois não há esse botão na vida real e a justiça é lenta.

¹⁸ Assunto que está dando o que falar

¹⁹ Termo mais usado pela comunidade

Apesar dos julgamentos não serem tão fortes quanto no ‘mundo real’, existem de ataques em jogos. Mulheres e homossexuais sofrem muito preconceito ao falarem com o microfone, recebendo xingamentos que começam leves e se a performance deles no jogo piora os xingamentos pioram também, caracterizando um caso de assédio moral. Por exemplo, a famosa youtuber feminina “Malena0202” postou em seu canal no youtube um desabafo, contando que uma vez enquanto jogava *Overwatch*, ao utilizar o microfone para a comunicação em grupo foi ofendida por um outro jogador, que a ofendeu de diversas ofensas machistas do dia-a-dia como vagabunda, até que ele falou uma frase que a marcou muito: “Na vida real, a gente deveria ter a opção de *mute*²⁰ para calar a boca de mulher também!”. O machismo que mulheres sofrem nos games é tanto que jogadoras unidas criaram a campanha em vídeo “*My Game My Name*”, em que mostraram diversos ataques que já receberam e que levantaram a bandeira contra o ato de mulheres utilizarem nomes de usuários neutros para evitar ataques na web.

Entretanto, essa situação pode ser amenizada no virtual, pois a maioria dos casos desse tipo de assédio nos jogos ocorre por conta da fala com o microfone, por isso muitas pessoas desse grupo não utilizam o microfone, se escondendo dos agressores, algo que não dá para ser feito no mundo real, não existe essa opção de se esconder.

A apaziguação da raiva devido aos videogames possui um sentido quase que ambíguo, por um lado o videogame pode acalmar a pessoa e amenizar sensações ruins, assim como as drogas. Por outro, a derrota nos videogames também desperta o fenômeno do “rage”²¹, no qual o derrotado fica muito irritado a ponto de xingar o jogo e pessoas online (se caso o jogo for online), ter um comportamento destrutivo em jogo, como perder de propósito ou “trollar”²² a partida online, sendo que o estado máximo do rage é chamado de “rage quit”, em que a pessoa sai do videogame por não aguentar a raiva que ele propiciou. Entretanto, até o rage é mais amenizado no virtual, pois um momento de explosão de raiva de um indivíduo na vida real pode ocasionar uma agressão verbal ou até física, afetando diretamente terceiros que podem não gostar do que ouviram e agredirem de volta o indivíduo, quase como a terceira lei de Newton - toda ação gera uma ação de mesma intensidade e sentido contrário. No virtual essa agressão é destrutiva apenas em um ambiente não-real computadorizado, não tão perigosa quanto o do mundo real, sendo verdadeiramente danosa apenas para o indivíduo que pode ter problemas sérios de saúde devido a esses surtos de raiva, como problemas cardíacos devido ao estresse elevado.

²⁰ Ato de silenciar um jogador em um jogo online

²¹ Raiva na linguagem dos games

²² Prejudicar o jogo alheio

3.3 Consequências sociais e econômicas

Estar em sociedade é a melhor maneira de descobrir na prática a como conviver nela. Quando alguém deixa de querer conviver em grupo, para conviver com outras pessoas em um ambiente controlado e moderado por um agente intermediário (videogame) ou viver isolado em um ambiente moderado, isso acaba por interromper o processo de socialização. Esse processo de socialização é constante, pois a sociedade se modifica todos os dias e o entendimento sobre o que é moral e noções de certo e errado modificam-se também. Com essa interrupção do processo de socialização, estar em sociedade começa a ser cada vez mais difícil, pois o indivíduo para estar no estado de fuga da realidade já possui problemas em socialização, ou seja, interromper esse processo é agravar ainda mais o problema de socialização do indivíduo, fazendo com que a sociedade se torne tão distante dele a ponto da vida da pessoa se tornar baseada em um mundo imaterial.

Além disso, com esse agravamento, a reinserção desse indivíduo na sociedade torna-se extremamente difícil, principalmente se o processo de socialização foi falho durante a infância. Isso ocorre por conta não só da falta de contato com o *habitus* secundário, segundo a teoria de Bourdieu, mas também por conta da criação dos vínculos/laços sociais. Estando 'fora' da sociedade por muito tempo e já possuindo problemas na criação de laços com pessoas de fora da família significa que o problema na criação de laços só será agravado. Querer estar na sociedade sem estar vinculado a alguém passa a se tornar um desafio, logo a ação de se excluir da sociedade é quase sem volta, pois no momento em que não se cria mais laços, o indivíduo passará a também esquecer a maneira de como fazer eles e sem eles a permanência na sociedade é algo extremamente dificultado, pois exige a coletividade.

Ademais, estar em contato com alguém é algo gerador de frustrações, enquanto no videogame, isto é, uma máquina, o ambiente é mais controlado sendo as frustrações quase as mesmas nos jogos, como por exemplo falhar em uma missão do jogo. Viver em grupo é importante para aprender a lidar com as frustrações gerada pelo outro, quando a pessoa está a muito tempo em contato apenas com a máquina, ao lidar com as pessoas a questão da frustração se torna muito forte, pois o indivíduo pode não saber como lidar com a negação, por exemplo.

Já no âmbito econômico, no momento em que estar na sua realidade significa desconforto extremo, a realização de tarefas na vida real torna-se prejudicada, ou seja, quando estar no mundo físico e o indivíduo considerar que essa posição é algo péssimo para ele, o pensamento transmitirá para agir nesse mundo. Dessa forma, as atividades econômicas como o trabalho são lesadas, pois o indivíduo utiliza do dinheiro promovido pelo mundo físico para usar e se manter fisicamente no mundo virtual, além de realizar essa tarefa de mau jeito com um único e exclusivo objetivo de ganhar dinheiro para assim manter a sua vida no

mundo dos games, ou seja, é uma ação social racional referente aos fins segundo a sociologia Weberiana.

Em casos mais extremos, indivíduos deixam de trabalhar\estudar para poder continuar por horas ininterruptas jogando, estando assim no mundo virtual, algo muito mais confortável para as sensações do indivíduo. No entanto, esse caso torna-se preocupante no ponto de vista econômico, pois ele deixa de gerar riquezas para o país, para se tornar dependente de uma pessoa ou mais, entrando na estatística do “Nem-Nem”, nem estuda e nem trabalha. A falta de estímulo da família e da escola atrelado a relação de conforto ao estar dentro de uma bolha, ocasiona esse fato que ocorre principalmente em jovens por estarem na geração da tecnologia, ou seja, utilizam a tecnologia como subterfúgio para se esconder em lugares mais confortáveis, nesse caso o videogame.

Ao analisar a “Teoria das teias de interdependência” de Norbert Elias, é possível concluir que mesmo o indivíduo ‘Nem-Nem’ devido aos videogames possui participação nessa teia, uma vez que estar fora dessa teia é impossível mesmo até em sociedades diferentes da nossa que também possuem uma teia. Como a sociedade precede o indivíduo e cada sociedade possui a sua teia, não existe uma outra forma do indivíduo viver em sociedade se não estando na teia. Nesse caso poucas pessoas iriam depender diretamente do indivíduo Nem-Nem, no entanto ele faz parte da teia e portanto, possui uma relevância social, mesmo que mínima.

Ela vive, e viveu desde pequena, numa rede de dependências que não lhe é possível modificar ou romper pelo simples giro de um anel mágico, mas somente até onde a própria estrutura dessas dependências o permita; vive num tecido de relações móveis que a essa altura já se precipitaram nela como seu caráter pessoal. (ELIAS, 1987,p.19)

Nessa teia, a empresa criadora de um jogo depende dos seus consumidores para existir, assim como esse indivíduo depende da empresa para poder jogar e que depende ao mesmo tempo de seus familiares para poder viver e comprar novos jogos, familiares que dependem de outras pessoas para conseguir dinheiro, constituindo assim uma grande teia.

3.4 O Vício como consequência

É importante ressaltar que muitas pessoas relatam que durante o momento em que estão jogando, elas conseguem esquecer dos problemas e obrigações da vida real, isto é, fogem brevemente de sua realidade e usam o game como válvula

de escape para esquecer mesmo que por um tempo limitado problemas que afligem o seu interior e assim propiciar um momento de descontração, risadas e felicidade.

O problema encontra-se nisso, no momento em que uma pessoa começa a criar um costume de relaxamento proporcionado por videogames, o cérebro dela começa a projetar que o prazer deste indivíduo só ocorrerá com uma jogatina. Isso ocorre devido ao mecanismo de recompensa do cérebro:

Inicialmente existe um desejo provocado por emoções para que alguma coisa seja realizada, após isso o desejo deixa de ser um simples desejo para ser uma realidade possível e com isso o organismo libera a adrenalina e noradrenalina a fim de preparar o indivíduo para realizar a ação. Durante a realização da ação e após o seu término, é realizada a liberação de dopamina (neurotransmissor responsável pela sensação do prazer). Por fim, é liberado a serotonina responsável por gerar o desejo de se ter a mesma sensação novamente²³. Dessa forma, quando jogar os videogames na intenção de gerar o prazer passa a se tornar um hábito, significa que o cérebro está sendo condicionado para liberar uma sensação de prazer durante uma jogatina, iniciando assim um vício, isto é, uma dependência psicológica.

No dia 27 de dezembro de 2017, a OMS²⁴ abalou toda a ‘comunidade gamer’ ao anunciar que o vício em videogames passou a ser uma patologia mental. Essa decisão foi tomada após um estudo de quase dez anos, analisando os impactos que essa dependência pode causar nas pessoas. Na comunidade, essa decisão foi extremamente criticada, membros afirmaram que a dependência não seria tão ruim, pois apesar dela existir, não levaria a criminalidade e não afetaria a saúde corporal como as drogas causam.

No momento em que a pessoa desenvolve uma relação de necessidade com o game, isto é, ‘não consegue’ viver sem ele, sofre ao estar impedida de jogar causando assim uma sensação de angústia, deixa de criar vínculos com outras pessoas e fazer outras coisas para jogar o videogame e passa a restringir a sua vida em função de um objeto terceiro. No momento em que o videogame vira o centro da vida do indivíduo, superando as necessidades fisiológicas e sociais, ele deixa de ser algo recreativo para virar algo necessário para aquele indivíduo.

Essa revolta escancara a falta de reconhecimento que as pessoas têm sobre suas próprias condições, acreditando que estão no controle perante os videogames ou as drogas, mas na realidade estão condicionando a sua vida para manter o vício. Além de que dizer que o vício em videogames não prejudica a saúde, é uma grande falácia, pois a maioria dos jogos é jogado sentado em uma cadeira. No momento em que o indivíduo joga por mais de 10 horas diárias, sem praticar atividades físicas, a pessoa se torna sedentária, afetando sua saúde, como por exemplo o funcionamento de vários órgãos, principalmente o coração, causando assim problemas cardiovasculares.

²³ Informações da Universidade Federal de Santa Catarina

²⁴ Organização Mundial da Saúde

A depressão é um grande aliado para o fenômeno da fuga da realidade, pois ela acaba por gerar sensações ruins que podem ser amenizadas ao estar em uma outra realidade como os videogames, ou a propiciada por drogas. Em um compilado de pesquisas feito pela Revista Hospital Universitário Pedro Ernesto (HUPE) em seu décimo volume da coletânea de 2011, indivíduos com depressão têm duas vezes mais chances de apresentar um PRAD (Problemas relacionados a álcool e drogas), do que indivíduos sem a patologia. Além disso, estima-se que entre 20 a 60% dos viciados em álcool já tiveram um episódio de depressão e 30,5% para usuários de cocaína.

Não existe uma 'fórmula mágica' para tratar a dependência em relação aos videogames, quanto mais forte for a dependência providências mais graves terão que ser tomadas. As formas de tratamento podem variar desde terapias com psicólogos, orientação ao indivíduo e para a família ajudar a esse tratamento ou até medicamentos. O psicólogo necessita entender quem é o indivíduo, seu histórico do em relação ao seu processo de socialização, como ocorreu, se teve algum problema, além de entender qual o sentido que o videogame possui na vida dessa pessoa. Dessa forma, o psicólogo poderá diagnosticar a gravidade do problema a fim de ter os melhores resultados para tratar a dependência. Além disso, para tratar o viciado em games com depressão é necessário tratar não só o vício em si, mas também a depressão, realizar um tratamento voltado para somente um dos dois é realizar um tratamento falho que tenta atacar o problema e não a causa dele.

4. Conclusão

Com o desenvolvimento deste trabalho de conclusão de curso é possível perceber que em poucas décadas os videogames passaram a ter uma grande participação na vida de um certo grupo no qual denominei de comunidade gamer.

Dentre esse extenso grupo, há aqueles que utilizam os jogos para fugir de uma realidade agressiva, fazendo com que uma relação que no passado não existia passe a existir, mesmo sendo de uma maneira perigosa, pois a relação indivíduo-máquina se tornou protagonista da vida dessas pessoas, quase que uma relação inseparável, pois é somente por via de um terceiro que o indivíduo passa a se sentir confortável no ato de viver. Ao estar fora dessa conexão, o sujeito passa a se sentir destoadado, uma vez que a realidade virtual transmite conforto extremo.

Quanto mais deficitário o processo de socialização do indivíduo, mais perigosa será essa relação, pois o indivíduo acaba por não saber se socializar ou acaba por não se sentir bem ao estar com outras pessoas, resultando em um ambiente de desconforto e de dor. Tal dor é sanada por conta dos videogames que propicia a criação de uma realidade virtual, em que as relações humanas são mínimas ou inexistentes, além de lá não existir limitações, caracterizando uma realidade de liberdade extrema.

Na tentativa de solucionar esse grave problema é necessário que a mídia tradicional de visibilidade a esse tema, de maneira transparente e imparcial, na intenção de divulgar para familiares que a situação de certos parentes é um problema. É necessário que os homens vivam em sociedade, já que nós somos animais sociais segundo a filosofia aristotélica, a tentativa de se isolar e fugir da realidade vai contra o que nos diferencia dos animais que é saber viver em sociedade\coletividade e por conta disso, devemos atacar o problema desde a raiz.

Ser imparcial nessa hora é essencial, para que os videogames não recebam mais uma denotação pejorativa, pois apesar dos diversos problemas que le pode acarretar, os videogames são mais uma forma de lazer.

Dessa forma, a temática da fuga da realidade não vai ser invisibilizada perante outras causas e assim vai ter a relevância que necessita, para assim conseguir evitar que novas pessoas busquem nos videogames uma maneira de se isolar da realidade. Como consequência, a motivação para o uso de videogames poderá ser a igual ou similar em relação a motivação por trás da criação do *Tennis for Two* por Willy Higinbotham: a diversão e o entretenimento, não só por isso, mas também pelo seu caráter de artístico, de lazer e que apesar de todos os defeitos também pode transmitir mensagens positivas como o amor.

*“Um amanhã melhor só será possível, se nós assoprarmos as cinzas do passado”
(Call of Duty Series: 2016)*

5. Refêrencias

CICOUREL, Aaron. Sérgio Miceli. As manifestações institucionais e cotidianas do habitus. San Diego: Free Press, 2007.

CRUZ JUNIOR, Gilson. Quando a brincadeira vira coisa séria: dos mitos e (in)verdades sobre as relações entre jogos digitais, cultura e consumo. Revista brasileira de ciências do esporte, Porto Alegre: nº38, p. 3-4, jun. 2016.

DE MELO, Suely. Dependência de jogos eletrônicos: a possibilidade de um novo diagnóstico psiquiátrico. Revista de Psiquiatria Clínica, São Paulo: nº39: p.1-3, abril 2012.

DE SOUZA AZZI, Izabel Cristina. Realidade uma razão que não se explica, mas se crê. Ágora: Estudos em Teoria Psicanalítica, Rio de Janeiro: nº10: p.1-2, dez. 2007.

DE SOUZA, Lucas Freitas. A VIDA EM SOCIEDADE. Âmbito-Jurídico. Disponível em:

<www.ambito-juridico.com.br/site/?n_link=revista_artigos_leitura&artigo_id=17870>

Acesso em 15 de agosto de 2018.

FATOS ESSENCIAIS SOBRE A INDÚSTRIA DE COMPUTADORES E VIDEOGAMES. The ESA. Disponível em:

<www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>

Acesso em 25 de maio de 2018.

JOVENS VÍTIMAS DE BULLYING SENTEM CONFORTO EM ÁLCOOL E DROGAS. Promises - Treatment Center. Disponível em:

<www.promises.com/articles/teens/bullied-teens-seek-comfort-in-alcohol-drugs/>

Acesso em 22 de Setembro de 2018.

LÉVY, Pierre. O que é o virtual? Trad. Paulo Neves. São Paulo, Ed. 34, 1996. 157p.

MAGNAVOX ODYSSEY - PRIMEIRO VIDEO GAME DOMÉSTICO. PONG-STORY. Disponível em: <www.pong-story.com/odyssey.htm>. Acesso em: 23 de maio de 2018.

QUINTÃO, Patricia Lima, Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. 2018. 24f. Trabalho de Conclusão de Curso - FMG, Juiz de Fora, 2007.

ROMBALDI, Airton José. Prevalência de comportamento sedentário e seus correlatos entre estudante do ensino fundamental e médio. Revista Paulista de Pediatria, São Paulo: nº34, p. 4-5, mar. 2016.

SAIDE, Osvaldo Luiz. Depressão e uso de drogas. Revista Hospital Universitário Pedro Ernesto, Rio de Janeiro: vol. 10 nº2, p.3, jun. 2011.

SANTA HELENA, Ana Carolina. Os mundos real, virtual e hiper-real de Jean Baudrillard. Revista Temática, João Pessoa: nº14, p.2-6, abril 2015.

SUMÁRIO DO ATARI. Atari Compendium. Disponível em: <www.ataricompendium.com/faq/faq.html#general25>. Acesso em 24 de maio de 2018.

TRISTÃO, André. Infância e Socialização: um estudo sobre a educação do corpo nos momentos do parque em uma creche. Dissertação de pós-graduação - UFSC, 2012.