

Universidades Lusíada

Evangelista, Vítor de Moraes Alves
Lepre, Rita Melissa

Do homo ludens ao homo virtualis : os jogos eletrônicos na contemporaneidade

<http://hdl.handle.net/11067/4795>
<https://doi.org/10.34628/w9n9-2p07>

Metadados

Data de Publicação	2018
Resumo	<p>A sociedade contemporânea é dominada pelo imaginário da comunicação e a mediatização da vida. Com as novas formas de socialização, consequência do surgimento da era do software e a ruptura das barreiras geográficas e temporais, os jogos eletrônicos emergem como catarse da sociedade atual, tendo como características principais a fuga, violência e liberdade, ou seja, a satisfação dos desejos tidos, muitas vezes, como impossíveis de serem realizados na realidade. Diante da necessidade de estudos di...</p> <p>Contemporary society is dominated by the imaginary of communication and the mediatization of life. With the new forms of socialization, as a consequence of the emergence of the software age and the breakdown of geographical and temporal barriers, electronic games emerge as catharsis of today's society, having as main characteristics the escape, violence and freedom, that is, the satisfaction of desires that are often impossible to realize in reality. In view of the need for studies aimed at elec...</p>
Palavras Chave	Jogos electrónicos - Aspectos Psicológicos
Tipo	article
Revisão de Pares	Não
Coleções	[ULL-IPCE] RPCA, v. 09, n. 2 (2018)

Esta página foi gerada automaticamente em 2024-07-03T23:16:44Z com informação proveniente do Repositório

**DO HOMO LUDENS AO HOMO VIRTUALIS: OS JOGOS
ELETRÔNICOS NA CONTEMPORANEIDADE**

**FROM HOMO LUDENS TO HOMO VIRTUALIS:
ELECTRONIC GAMES IN THE CONTEMPORARY WORLD**

Vítor de Moraes Alves Evangelista

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Ciências e Letras de Assis,
São Paulo, Brasil

Rita Melissa Lepre

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Ciências de Bauru, São Paulo,
Brasil.

Resumo: A sociedade contemporânea é dominada pelo imaginário da comunicação e a midiaticização da vida. Com as novas formas de socialização, consequência do surgimento da era do software e a ruptura das barreiras geográficas e temporais, os jogos eletrônicos emergem como catarse da sociedade atual, tendo como características principais a fuga, violência e liberdade, ou seja, a satisfação dos desejos tidos, muitas vezes, como impossíveis de serem realizados na realidade. Diante da necessidade de estudos direcionados aos jogos eletrônicos e tendo em vista a importância dos jogos eletrônicos como um dos protagonistas da tecnologia e da cultura pós-moderna, o presente trabalho tem como objetivo proporcionar uma discussão sobre a evolução dos jogos até a contemporaneidade e analisar o advento dos jogos eletrônicos como fruto do processo de virtualização e suas possíveis ressonâncias na realização dos desejos frente às frustrações pós-modernas. Os jogos eletrônicos ultrapassaram suas expectativas originais de simples diversão e agora, são parte simbiótica de uma sociedade voltada ao culto à tecnologia e devem ser explorados em sua totalidade, como um artefato cultural.

Palavras-chave: Jogos, Jogos eletrônicos, Pós-modernidade, Virtual.

Abstract: Contemporary society is dominated by the imaginary of communication and the mediatization of life. With the new forms of socialization, as a consequence of the emergence of the software age and the breakdown of geographical and temporal barriers, electronic games emerge as catharsis of today's society, having as main characteristics the escape, violence and freedom, that is, the satisfaction of desires that are often impossible to realize in reality. In view of the need for studies aimed at electronic games and considering the importance of electronic games as one of the protagonists of technology and postmodern culture, the present work aims to provide a discussion on the evolution of games until the present time and analyze the advent of electronic games as a result of the process of virtualization and the possible resonances in the realization of desires in the face of postmodern frustrations. Electronic games have surpassed their original expectations of simple amusement, and now they are a symbiotic part of a technology-driven society and must be explored in their entirety as a cultural artifact.

Keywords: Games, Electronic games, Postmodernity, Virtuality.

Introdução

O *Homo Ludens*, se situa, em termos de importância, junto ao *Homo Sapiens* e o *Homo Faber*, pois o lúdico é tão essencial quanto o raciocínio ou a fabricação de

objetos. É no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve. O próprio jogo é mais antigo que a cultura, porque esta é relacionada exclusivamente à sociedade humana. No jogo, sempre existe alguma coisa em jogo, algo que transcende as necessidades imediatas da vida. A intensidade e o poder de fascinação existentes nos jogos não podem ser analisados simplesmente por vias biológicas, pois jogar extrapola o domínio da vida humana (Huizinga, 2008).

Na contemporaneidade, os indivíduos buscam constantemente suas identidades frente à instantaneidade do tempo e das relações. A superação das barreiras geográficas e temporais propiciou o virtual como nova forma de socialização e o lúdico adquiriu novas características e novas definições frente ao processo de virtualização.

O virtual surge no universo lúdico como uma forma de prover a felicidade pelo simulacro, a satisfação dos desejos em um universo de possibilidades. A relação virtual é criada em um espaço peculiar, mais particularmente na relação entre jogador e jogo, em que se cria uma dimensão na qual o jogador imerge em um mundo com diferentes probabilidades, personalidades e poderes, uma espécie de consolação em meio às regras e desaprovações da realidade pós-moderna.

A sociedade contemporânea está cada vez mais direcionada ao contexto do virtual. Ele nunca esteve tão bem representado e tão presente nas relações humanas. Os jogos eletrônicos, frutos do virtual, são uma prova disso. Só a indústria de games faturou mais de 100 bilhões no ano de 2017 e desde 2007 vem superando a indústria cinematográfica. De simples passatempo, os jogos eletrônicos se tornaram produtos de uma grande indústria voltada para o consumo mundial.

É inegável que os jogos eletrônicos ultrapassaram suas expectativas originais de simples diversão e agora, são parte simbiótica de uma sociedade voltada ao culto à tecnologia e devem ser explorados em sua totalidade, como um artefato cultural.

No presente artigo, buscamos proporcionar uma discussão acerca da evolução dos jogos até a contemporaneidade, analisar os principais conceitos e características que resistiram ao longo do tempo as influências do processo de virtualização e o advento dos jogos eletrônicos.

Os Jogos

O termo “lúdico”, adjetivo com origem latina da palavra *ludos*, utilizada para designar os jogos e o divertimento, foi usado por Heráclito (535 - 475 a.C.) para caracterizar o tempo. O tempo, em sua concepção, era essencialmente infantil, sem nenhum atributo moral, muito pelas suas constantes mudanças. O tempo para Heráclito é o brincar de uma criança, o brincar na forma mais pura, desprovido de qualquer tipo de retidão (Baptista, 2010).

Platão (428 - 347 a.C.) acreditava que a vida deveria ser vivida como um jogo. Quando esta passa a ser vivida como tal, com harmonia e felicidade, como atividades de reverência aos deuses, estes se alegram e mandam aos mortais todo tipo de sorte e proteção de que necessitam. Podemos dizer que na concepção platônica, os homens estão à mercê das brincadeiras dos deuses. Já para Aristóteles (384 - 322 a.C), ao contrário de Platão, os jogos não tem nenhuma obrigação para com os deuses, mas sim a de proporcionar prazer aos homens. Os jogos e brincadeiras faziam parte de atividades secundárias e risíveis, quase que de cunho irracional, uma vez que Aristóteles defendia que as atividades sérias, como a política, fossem correspondentes ao racional (Avanço & Lima, 2011).

Ainda na Antiguidade, as pessoas acreditavam que os deuses se manifestavam através de indivíduos tidos como especiais para uma determinada tribo, como sacerdotes e líderes espirituais. Muitos acreditavam que suas vidas fossem produtos do jogo dos deuses. Em diversas religiões, esse jogo divino era representado com um símbolo de uma grade quadriculada, muito parecidos com os tabuleiros dos jogos (Xavier, 2010).

É interessante apontarmos que na Baixa Idade Média, os jogos, um dos modos fundamentais de vida, eram expressos de maneira distorcida. Os jogos estavam no mesmo patamar do riso, da piada e da loucura. Ainda hoje, em nossa maneira de pensar, o jogo é oposto à seriedade. Nessa época, com o advento do poderio da igreja católica, muitos jogos foram proibidos, banidos ou associados às feitiçarias e práticas demoníacas (Huizinga, 2008).

Boa parte dos conhecimentos que temos atualmente, sobre os jogos antigos se deve ao *Libro de Ajedrez, Dados e Tabias ou Libro de Los Juegos*, escrito entre 1252 e 1284, durante o reinado de Afonso X, o sábio, rei de Castela, Leon e Galícia. O livro contém 98 páginas, com 150 ilustrações coloridas sobre os mais diversos jogos praticados no Oriente e também no Ocidente. Diversos jogos da Antiguidade chegaram ao nosso conhecimento graças a essa obra, como os jogos de xadrez e de tábua, o *alquerque* (xadrez para quatro jogadores) e *los escaques*, um dos poucos jogos que utilizavam o tabuleiro circular. Ao reunir os jogos da época com tamanho detalhamento, Afonso X legou ao futuro um importantíssimo testemunho: “o de que os jogos são uma manifestação universal do gênio criador do homem, independente de fronteiras políticas ou culturais” (Xavier, 2010, p. 52).

Em *História Social da Criança e da Família* (1981), Philippe Ariès retrata, através do diário de Heroard, médico de Luís XIII, a vida de uma criança no início do século XVII. Nesse período, Ariès (1981) aponta que não existia uma diferença significativa entre os palácios reais e os castelos fidalgos, o que proporcionava o mesmo tratamento para as crianças reais, legítimas ou bastardas, e as nobres.

No início do século XVII, não havia distinções com relação às atividades lúdicas desenvolvidas, tanto pelas crianças quanto pelos adultos, com ambos com-

partilhando os mesmos jogos, brinquedos, festas e cerimónias da época. Com o surgimento do *putti* na iconografia a partir do século XV, foi possível reconhecer algumas brincadeiras, a partir das representações de crianças brincando com cavalos de pau, cata-ventos e bonecas. Embora tais brinquedos, em um primeiro momento, estivessem reservados aos pequeninos, o autor indaga se estes brinquedos já não teriam pertencido ao mundo adulto, pois estes nascem do espírito de emulação das crianças, as levando a imitar o mundo adulto, como o cavalo de pau e os cata-ventos.

Somente a partir do sétimo aniversário que algumas coisas começavam a mudar, com o abandono das vestes e dos brinquedos da primeira infância, direcionando as novas atividades de acordo com o sexo da criança. O enfoque dado ao Delfim nos apresenta algumas características das atividades destinadas somente ao gênero masculino, como caçar, atirar, andar de cavalo e a prática de jogos de azar. Contudo, Ariès (1981), aponta que havia certa ambiguidade em torno dos brinquedos da primeira infância. A boneca, por exemplo, não se destinava apenas às meninas, mas também aos meninos. Ao que parece, durante a primeira infância, a discriminação moderna entre meninos e meninas era menos nítida, pois ambos usavam os mesmos trajes e brinquedos.

A partir do século XVII, a especialização de brincadeiras atingia apenas a primeira infância sendo que aos 3 ou 4 anos, ela se atenuava e muitas vezes desaparecia, fazendo com que as crianças participassem dos mesmos jogos e brincadeiras dos adultos. Graças a uma vasta iconografia de representações de cenas de jogos, aponta que o fato de crianças jogarem a dinheiro jogos de azar não causava nenhum impacto na sociedade da época, e que inversamente, os adultos participavam de jogos que hoje são tidos como exclusivos às crianças.

Na nossa sociedade é difícil imaginarmos a importância dos jogos na sociedade antiga, tendo em vista que para o homem moderno existe uma margem muito estreita entre a atividade profissional e a vocação familiar autoritária e exclusiva. A diversão, segundo o autor, se tornou vergonhosa sendo admitida apenas em alguns momentos, quase secretos. O trabalho não ocupava tanto espaço, e nem possuía tanta importância na sociedade antiga, nem agregava o valor existencial que detém atualmente, e, portanto, os jogos podiam ser estendidos, o que contribuía para o estreitamento dos laços coletivos. O mesmo pode-se dizer sobre a dança e a música.

Embora os jogos ocupassem um lugar de destaque nas sociedades antigas e fossem admitidos sem reservas ou discriminação por grande parte da sociedade, Ariès (1981) expõe que uma minoria poderosa e culta, constituída de moralistas fervorosos e membros do clero, condenava quase toda prática de jogos, brincadeiras e danças, denunciando suas imoralidades. Essa oposição aos jogos e demais formas de diversão ganhará força após o século XVII, contexto em que se estabelece uma atitude moderna, diferente das antigas sociedades.

Devido à influência de pedagogos humanistas, iluministas e nacionalistas, os jogos tidos como violentos se tornaram restritos às atividades militares e as pancadarias populares foram restritas aos clubes de ginástica. Tal mudança retrata uma preocupação com a saúde e o bem comum, mas acima de tudo, com a moral. Paralelamente a essa evolução, ocorre também uma especialização dos jogos e brincadeiras segundo a idade e a condição. Era o fim dos jogos comuns a toda a sociedade.

Em países como a Inglaterra, os jogos, embora não fossem abandonados pelos fidalgos, foram adaptados, e muitos transformados radicalmente para o deleite da burguesia moderna do início do século XIX. O rompimento da antiga comunidade de jogos entre jovens e adultos e entre o povo e a burguesia, permite, segundo o autor, vislumbrar a relação entre o sentimento de infância e o sentimento de classe.

Walter Benjamin nos traz, brevemente, as influências da civilização industrial e suas consequências para as formas lúdicas em *Reflexões sobre o brinquedo, a criança e a educação* (1984). Para Benjamin, antes do século XIX, o ato de produzir um brinquedo não era destinado à indústria e sim aos artesãos. Com o surgimento da indústria especializada no decorrer do século XVIII, o brinquedo, se torna uma mercadoria cara e sua produção uma atividade destinada ao consumo em larga escala.

A partir da segunda metade do século XIX, os brinquedos se tornam cada vez maiores e anunciam o fim da simplicidade e do autêntico. Benjamin (1984) alerta pelo fato de que houve um grande equívoco ao acreditar que o conteúdo imaginário do brinquedo pudesse determinar a brincadeira da criança, quando na verdade ocorre o contrário, a criança dá significado ao brinquedo. “Quanto mais atraentes forem os brinquedos, mais distantes estarão de seu valor como instrumentos de brincar” (Benjamin, 1984, p.70).

Sobre os jogos, Benjamin (1984) ressalta a necessidade das obras relacionadas aos jogos irem além da imitação, elemento que rege o mundo do brinquedo: “e se até hoje se considerou o brinquedo como criação para a criança, quando não como criação da criança, é assim também o jogo visto até hoje pelo adulto exclusivamente sob o ponto de vista da imitação” (Benjamin, 1984, p.74).

A imitação é fundamental nos jogos, mas na concepção benjaminiana, não se trata de “fazer como se”, mas “fazer sempre de novo”, transformando a experiência em hábito. A repetição é a alma do jogo. Toda e qualquer experiência deseja incansavelmente a repetição e o retorno, pois não nos basta duas vezes, mas quantas vezes forem necessário. “Mas quando um moderno poeta diz que para cada homem existe uma imagem em cuja contemplação o mundo inteiro desaparece, para quantas pessoas esta imagem não se levanta de uma caixa de brinquedos” (Benjamin, 1984, p.75).

Retornando ao *Homo Ludens*, de Johan Huizinga, publicado em 1938, é a

primeira obra que se propõe a investigar, de forma mais complexa e sistemática os jogos como elemento primordial da civilização, se propondo a analisar o papel do jogo na sociedade desde os primórdios da humanidade.

Huizinga (2008) nos apresenta três características fundamentais dos jogos:

- a) O jogo é livre, ele mesmo é a liberdade, pois se está sujeito às ordens será apenas uma imitação forçada;
- b) O jogo não é vida corrente nem vida real, pelo contrário, é uma evasão da vida real para uma esfera temporária de atividade;
- c) O jogo inicia-se em determinado momento e joga-se até que chegue a um certo fim.

As esferas, círculos ou mundos temporários de Huizinga (2008) são espaços destinados aos jogos. Arenas, mesas, círculos mágicos, palcos, telas, templos e campos são lugares sagrados, destinados à prática de uma atividade peculiar e, portanto, são lugares em que devem ser respeitadas as mais diversas regras. Embora seja uma atividade voluntária, o jogo é exercido dentro de certos e determinados limites de espaço e tempo onde as regras devem ser livremente consentidas, mas obrigatórias.

O conceito de círculo mágico de Huizinga pode ser demonstrado quando o indivíduo participa de algum entretenimento e adentra ao círculo deixando para trás todas as preocupações e problemas do mundo real, imergindo noutro universo. No círculo mágico, as leis e regras da vida real são diluídas momentaneamente, contudo, aquilo que foi realizado no círculo serve como experiência para o participante. Mas as regras do jogo devem ser sempre obedecidas. Todo jogo possui regras e as regras não permitem discussão, pois são absolutas.

Além do espaço e das regras como elementos relacionados aos jogos, temos também a tensão. A tensão desempenha no jogo um papel essencial, pois a tensão significa incerteza e acaso, fatores essenciais ao jogo, principalmente em competições esportivas e jogos de azar.

O jogo está além do domínio do bem e do mal e que o elemento tensional lhe concede certo atributo ético, já que através do jogo, o jogador pode aperfeiçoar e demonstrar suas qualidades como a coragem, tenacidade, força e lealdade. É importante apontarmos que o autor não dá ênfase aos jogos de azar, pois prefere definir o jogo como ação destituída de interesse material (Huizinga, 2008).

Sobre os jogos de azar, Dostoiévski e o Parricídio (1980), obra de Sigmund Freud, expõe uma interessante compreensão do jogo patológico, mais especificamente os jogos de azar. Para o pai da psicanálise, jogadores compulsivos como o próprio Dostoiévski, teriam um desejo inconsciente de serem derrotados, como uma tentativa de aliviar o sentimento de culpa. O jogo patológico seria uma autopunição. Podemos identificar essas características do escritor em sua obra O

Jogador (1867), onde o personagem viciado em jogos Aleksei Ivánovitch não é nada mais do que o alter-ego do próprio Dostoievski. Freud associava o jogo compulsivo ao ato masturbatório. No caso do autor russo, Freud acreditava que o vício ao jogo derivaria de uma tensa relação com o severo pai que fora assassinado quando Dostoievski tinha apenas 16 anos, daí o sentimento de culpa.

Destacamos um último elemento essencial na obra *Homo Ludens* (2008), o mistério. Para o historiador neerlandês, o mistério é o que torna o jogo especial e atraente. O jogo deve ser sempre um segredo a ser revelado, um segredo do círculo mágico, no qual as leis e costumes da vida habitual não possuem legalidade. O mistério se manifesta de modo marcante no uso da máscara, que faz com que o indivíduo tenha a possibilidade de desempenhar outro papel, se tornar outra pessoa.

Essa problemática da máscara, mais especificamente sobre possibilidade de o jogador assumir outra persona está mais bem trabalhada na obra de Roger Caillois, sociólogo francês, em seu livro *Os jogos e os homens*, publicado em 1958. Sua obra é dividida em duas partes, a primeira sobre as definições e características dos jogos e a segunda, como estes se relacionam com a sociedade, tendo como uma das ênfases, o emprego das máscaras desde as sociedades primitivas.

Caillois (1990) vê os jogos como um sistema de regras que tendem a definir o que você pode fazer ou não, ou melhor, o que é permitido e o que é proibido em um jogo, sendo estas regras imperativas e caso não sejam cumpridas, o jogo deve ser interrompido. O jogo é um conjunto de restrições voluntárias. Caillois concorda com a definição de Huizinga do jogo como algo livre, vivido como algo fictício cuja capacidade está em seduzir completamente o jogador, mas ressalta que é necessário que exista o componente de divertimento e ficção e não somente mistério. Diferente de Huizinga (2008), Caillois percebe que os jogos de azar possuem uma grande importância, tal como os jogos de competição, e dessa forma afirma ser um erro ponderar ao jogo qualquer abnegação econômica.

Caillois (1990) define o jogo com as seguintes características:

- a) Atividade livre, caso o jogo fosse imposto, perderia imediatamente sua natureza de diversão e espontaneidade;
- b) Delimitado, circunscrito a limites de espaço e tempo, previamente estabelecidos;
- c) Incerto: já que o desenrolar e nem o resultado podem ser determinados anteriormente, deixando ao jogador a liberdade para inventar;
- d) Regulamentado: sujeito a convenções que suspendem as leis vigentes e instauram, pelo menos por um momento, uma nova legislação;
- e) Ficção: uma realidade outra, ou irreabilidade em relação à vida normal.

O jogo aqui é uma ocupação isolada da vida real, mas definida em termos de tempo e espaço. Para jogar é necessário um espaço próprio. Nesse local, muitas vezes simbólico, as leis diárias são substituídas por outras regras, e essas são, necessariamente, arbitrárias e irrecusáveis.

Caillois (1990) propõe que os jogos sejam divididos em quatro rubricas de acordo com o papel da competição, da sorte, do simulacro, ou da vertigem: *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*. A primeira rubrica, *Agôn*, disputa ou competição em grego, designa o grupo de jogos de desportos, de destrezas como corridas, futebol, lutas, jogos de tabuleiros como damas e bilhar. *Alea*, a segunda rubrica, cujo significado é o acaso, é o oposto de *Agôn*, pois representa jogos que possuem sua definição independente do jogador, onde o destino se encarrega do resultado. A paciência, a habilidade e o trabalho são ineficientes. Enquadram-se aqui os jogos de dados, roletas e loterias. A terceira rubrica, *Mimicry*, ou imitação, refere-se às propriedades de ilusão, algo imaginário. É a encarnação de um personagem, um disfarce ou o “prazer de ser um outro ou de se fazer passar por outro” (Caillois, 1990, p.41).

O emprego das máscaras, as quais nos referimos anteriormente, parecem se adequar a esse grupo, a *Mimicry*. Para o ator, aquele que usa a máscara, a regra é fascinar a plateia, impedindo que um erro a leve a recusa da ilusão; “para o espectador consiste em prestar-se à ilusão de, recusar a priori o cenário, a máscara e o artifício em que o convidam a acreditar durante um dado tempo, como um real mais real do que o real” (Caillois, 1990, p.43). As imitações infantis, os brinquedos e as bonecas se encaixam nesta terceira rubrica.

A última, *Ilinx*, nome grego para um turbilhão de águas e do qual deriva também o termo vertigem (*Ilingos*), possui como componentes, os jogos relacionados à vertigem, que tendem a anular, mesmo que por instantes o equilíbrio da percepção. Está intimamente ligada ao transe, a queda, ao espasmo, a velocidade, ao desaparecimento da realidade, e porque não dizermos que está relacionada à *La Petite Mort*, pequena morte em francês, caracterizada pela perda de consciência ou gasto da força vital após o orgasmo. A vertigem também está associada ao gosto, reprimido, pela destruição e desordem e também pelas afirmações brutais de personalidade. Nos adultos é assaz notória a “excitação que continuam a sentir ao ceifarem com uma bengalinha as flores mais altas da pradaria, ou fazendo cair em avalanche à neve de um telhado, ou ainda a embriaguez que vivem despedaçando com grande estrondo os cacos de vidro numa barraca de feira” (Caillois, 1990, p.45).

O termo *Ludus* possui a conotação de algo relacionado à satisfação íntima, ao prazer de resolução de uma dificuldade, um complemento e adestramento da *Paidia*, a espontaneidade, a improvisação. O autor vê na civilização industrial uma propulsora de novas formas de *Ludus*, como por exemplo, o surgimento do hobby.

A civilização industrial, segundo Caillois (1990), errou ao limitar o estudo dos jogos somente a sua história e ignorar a natureza dos mesmos, como suas características, leis e instintos de satisfação. Ignorando o uso dos jogos e brinquedos e seus respectivos significados em antigos rituais de outras culturas, a civilização moderna vê os jogos apenas como comportamentos divertidos e os brinquedos apenas como utensílios. Para o sociólogo francês, nada é mais estável e duradouro do que os jogos e brinquedos, pois enquanto os impérios desaparecem, os jogos e brinquedos ficam, com as mesmas regras e muitas vezes, com as mesmas peças.

Para Katie Salen e Eric Zimmerman, autores de *Regras do Jogo*, publicado em 2012, embora os jogos possam produzir redes complexas de prazer, desejo, alívio, ansiedade, conhecimento e curiosidade, e inspirar e abordar os temas mais profundos da existência humana de maneira diferente de qualquer outro meio de comunicação, tais jogos se encontram atrofiados, condenados aos prazeres familiares como, por exemplo, correr e saltar, esconde-esconde e polícia e ladrão. O mesmo ocorreu com a inicial e promissora exploração do universo dos jogos eletrônicos sobre as potencialidades e limites dos jogos eletrônicos que acabou sucumbindo frente à realidade conservadora, voltada especificamente aos ditames do mercado da grande indústria de jogos.

Os jogos são tão abstrusos quanto qualquer outra forma de artefato cultural, um objeto que fornece elementos sobre a cultura do seu criador e usuários. O artefato pode mudar ao longo do tempo. A categorização sobre quando, como e porque ele é utilizado em uma cultura pode mudar com o tempo, dependendo de novas descobertas e, portanto, apreciá-los plenamente significa compreendê-lo a partir de múltiplos aspectos.

Uma questão importantíssima apontada por Salen e Zimmerman (2012) refere-se a questão da artificialidade dos jogos, ou seja, como eles produzem seu próprio tempo e espaço separados da vida comum. Dessa forma, a ideia de conflito existente no jogo é artificial, complementar a definição de jogos.

Michael Apter (1991) utiliza o termo “quadro de um jogo”, inspirado no conceito de círculo mágico, para designar um conceito ligado à realidade de um jogo e sua relação entre o mundo artificial e os contextos da vida real. No estado do jogo o jogador experimenta um quadro de proteção que se situa entre ele e o mundo real com seus problemas. É criado dessa maneira, uma região mágica que induz o jogador a acreditar que nenhum mal pode tocá-lo. Embora seja um quadro psicológico, muitas vezes, localizamos representações físicas perceptíveis como: “o arco frontal do palco do teatro, as grades em torno do parque, a linha divisória no campo de críquete e assim por diante. Mas esse quadro pode também ser abstrato, tal como as regras que regem o jogo sendo disputado” (Apter, 1991, p.15).

O jogo tem um começo, meio e fim. Ele ocorre em espaço temporal e físico definidos. Dessa forma, quando o jogador entra e sai de um jogo, ele está cruzando esta fronteira – ou quadro – que delimita o jogo em seu espaço e tempo. A fronteira de um jogo é esse círculo mágico, definido por Huizinga (2008) como um mundo temporário dentro do mundo comum, um lugar onde o jogo acontece.

Salen e Zimmerman (2012) apontam o termo círculo mágico como apropriado. Para os autores, é no círculo mágico em que os significados especiais se apresentam e agrupam-se em torno dos objetos e comportamentos, no qual uma nova realidade é criada e definida pelas regras dos jogadores e as relações entre os jogadores assumem novos significados. O círculo mágico é, portanto, o limite do espaço do jogo, e nesse limite as regras têm autoridade. O mundo dos jogos funciona como um mundo temporário inserido no mundo comum.

Mas será que o jogo pode ser de alguma forma uma extensão da vida normal? Depende do tipo de sistema de jogo. Os limites ajudam a distanciar o jogo da vida, pois possuem a função de manter a ficção do jogo, para que os aspectos da realidade, com os quais optamos por não jogar, possam ser deixados no lado de fora. Esses limites são impostos de acordo com o tipo de sistema de jogo, aberto em que você tem um intercâmbio com a realidade, ou fechado, que não possui essa troca com o ambiente. Mas em alguns casos pode ocorrer dos jogos serem sistemas abertos e fechados ao mesmo tempo, pois não se pode ignorar o fato de que os jogadores trazem muita coisa do mundo externo como suas expectativas, relações sociais, frustrações e ambições.

O Virtual

A virtualização atinge as modalidades do “estar junto” e a própria constituição de nós mesmos. Pode ser vista como a essência da transformação das técnicas, da economia e dos costumes e apresenta-se como a heterogênesse do humano, ou o movimento mesmo do “de vir outro”.

O movimento de virtualização afeta hoje não apenas a informação e a comunicação, mas também os corpos. Para Pierre Lévy (2011), torna-se imprescindível aprender, pensar e compreender o processo de virtualização. Contudo, existe uma concepção falsa sobre o real e o virtual. O uso corrente da palavra virtual é empregada com frequência como significado da ausência de existência e de realidade. Segundo essa distorção, o real seria da ordem do ter e o virtual da ordem do terás, ou da ilusão. Em termos filosóficos, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: “virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes” (Lévy, 2011, p.15).

O mundo virtual pode simular o mundo real, em escalas maiores ou menores, permitir que o explorador construa uma imagem distante de sua verdadeira aparência física, simular ambientes hipotéticos ou imaginários regidos por

leis totalmente divergentes das que governam nosso mundo. Como aponta Lévy (2010) duas são as características distintas do mundo virtual: a imersão e a navegação por proximidade. A primeira característica refere-se à imersão dos indivíduos em um mundo no qual eles possuem uma “imagem de si mesmos e de sua situação” e onde cada ato tende a modificar sua imagem virtual e o mundo virtual. Já na navegação por proximidade, o mundo virtual guia os movimentos do indivíduo, pois mesmo não sendo realista, o mundo virtual pode ser organizado de uma maneira “táctil”.

Em *A Vida no Ecrã* (1997), Turkle apresenta o advento dos computadores e como estes se tornaram essenciais às relações contemporâneas, afetando as ideias que possuíamos sobre corpo, mente e máquinas. Escrito no final da década de 90, período de consolidação da internet, a obra apresenta o computador como uma possibilidade de se viver em um mundo virtual, o chamado ciberespaço, embora a obra já alertasse para um fenômeno contemporâneo: a invasão da vida cotidiana por esse mesmo ciberespaço, em uma espécie de fusão entre o real e o virtual. Turkle (1997) vê na simulação uma forma de compreendermos o mundo, pois o mundo real pode se tornar demasiado complexo. O uso do computador consegue fornecer, através da simulação, um novo instrumento analítico, proporcionando uma maneira mais eficaz de lidar com o mundo. Para a autora, os computadores são capazes de simular a natureza em um programa ou inventar segundas naturezas limitadas somente pela nossa imaginação e capacidade de abstração. As simulações computadorizadas possuem o potencial de nos fazer compreender os fenômenos mais complexos a partir de um novo prisma.

Lévy (2010) é categórico ao definir os conceitos de ciberespaço e cibercultura: O primeiro, que surge da interconexão mundial dos computadores especifica “não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam desse universo”. Já cibercultura “especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com crescimento do ciberespaço” (Levy, 2010, p.17).

O termo ciberespaço foi utilizado pela primeira vez em 1984 no romance *Neuromancer* de William Gibson, um clássico do gênero *cyberpunk*. A história basicamente retrata a decadência e o surgimento de Case, um hacker banido da Matrix que acaba indo parar no submundo e que tenta se redimir, reconquistar seu lugar na Matrix prestando serviços para uma organização secreta. Case, assim como o personagem Deckard do filme *Blade Runner* de 1982 é o típico anti-herói das histórias *cyberpunks*, movimento underground que surgiu entre os anos 80 e 90 do século passado, pois parece ter muito mais afinidade com as máquinas do que com os humanos. Embora alguns elementos *cyberpunks* possam ser encontrados em obras como *Do Androids Dream of Electric Sheep?* de 1968, do autor Philip

K. Dick, obra que inspirou o filme *Blade Runner* de Ridley Scott, *Neuromancer* se tornou a obra fundamental do movimento cyberpunk e influenciaria obras posteriores como o mangá *Ghost in The Shell* de Mamoru Oshii e a trilogia cinematográfica *Matrix* dos diretores irmãos Wachowski.

Matrix foi um grande sucesso cinematográfico de 1999, e segundo seus diretores, foi inspirado na obra *Simulacros e Simulações* do pensador francês Jean Baudrillard, embora este aponte que o filme possui graves erros de interpretação de sua obra.

Com um conceito de virtual diferente de Pierre Lèvy, Jean Baudrillard (1999) classifica o virtual como a criação de uma realidade imaginada, e que devido ao avanço tecnológico, o virtual já se parece com o real, e às vezes, é mais real que a própria realidade. O virtual é, portanto, um simulacro, onde somente se apresenta com real. Tal capacidade da comunicação virtual em simular o real acaba por gerar o esvaziamento do processo comunicacional. Sua obra aponta o virtual como capaz “não somente eliminar a realidade, mas também a imaginação do real, do político, do social – não somente a realidade do tempo, mas a imaginação do passado e do futuro” (Baudrillard, 1999, p. 71).

Baudrillard (1991) ressalta que a realidade já não existe, e estamos vivendo em uma representação da realidade, que ganhou força na sociedade pós-moderna, principalmente pela mídia. Ele exalta o fato de que vivemos em uma época onde os símbolos possuem mais poder do que a própria realidade, criando assim, os simulacros, simulações do real que, parecem ser, muitas vezes, mais atraentes ao indivíduo do que o verdadeiro objeto.

Turkle (1997), na década de 1990, já apontava em sua obra que um número cada vez maior de pessoas estava passando mais tempo em espaços virtuais ao ponto de chegarem a contestar a importância da vida real em nossa existência, pois no ambiente virtual as possibilidades eram infinitas, com diferentes vidas e diferentes sexos. Não era de se espantar que ao desempenhar tantos papéis em diferentes espaços e manter vidas e identidades paralelas, os jogos se tornavam tão reais como aquilo que chamamos de realidade, e em muitos casos, tal distinção já não era válida. No mundo virtual, mediado pelas novas tecnologias, o eu se torna múltiplo e fluído, características pós-modernas ou hipermodernas e a relação intermediada pelas máquinas se torna trocas de significantes. O computador encarna a teoria pós-moderna, pois produz uma identidade descentrada e fluída, o que contrasta com o modernismo, derivado do século das Luzes, cuja característica era a linearidade e a solidez.

No final da década de 1990 os computadores assombravam a humanidade com todo seu potencial, mas ninguém poderia prever o advento dos smartphones e das redes sociais dos dias atuais. Tal fenômeno se compara ao postulado por Turkle sobre as relações intermediadas por computadores, em que os seres humanos se confundem cada vez mais com a tecnologia e se torna cada vez mais

difícil distinguir o que é humano e o que é tecnológico. “Estaremos a viver uma vida no ecrã ou dentro do ecrã?” (1997, p.30).

A metáfora da sedução representa nossa relação com a tecnologia. Na tecnologia encontramos nossa paixão, aquilo que nos falta, que precisamos e que nos atrai. Elas nos proporcionam a ilusão da companhia sem que tenhamos as exigências da amizade. Podemos ser solitários sem nunca estarmos sozinhos. A sedução antes ligada à programação está hoje intrinsecamente associada à interface e um bom exemplo é o videogame. Hoje nenhum jogador se interessa pelos programas responsáveis por rodarem os jogos como quando foram estabelecidos em meados da década de 70. O que interessa hoje é o resultado, é o ecrã. Os cenários produzidos em milhares de pixels tem o poder de fazer com que as pessoas se descubram nesses mundos paralelos em uma espécie de realização de sonhos. O desejo moderno de espreitar o funcionamento e a mecânica das coisas deu lugar à exploração do mundo por suas superfícies mutáveis (Turkle, 1997).

O desenvolvimento de janelas para interfaces de computador atende o desejo das pessoas de melhorarem sua eficiência no trabalho, pois permite alternar rapidamente entre diferentes aplicativos sem a necessidade de reiniciá-los. O sistema de janelas foi mundialmente difundido após seu uso pela Microsoft no Sistema Operacional Windows. Para além da perspectiva da eficácia, as janelas se tornam uma metáfora para pensar no sujeito contemporâneo como um sujeito polivalente, múltiplo, porém, fragmentado.

Atualmente, podemos pensar não somente em janelas, mas em abas, conceito significativamente explorado em aplicativos, que nos permite mudar rapidamente de determinado assunto ou de ambiente, e assim como as janelas, elas tendem a influenciar e fragmentar o sujeito e seu respectivo pensamento. O “Eu” desempenha diferentes papéis em cenários diferentes. As janelas indicam um “Eu” descentralizado, fragmentado, que pode existir em vários mundos simultaneamente.

Fredric Jameson, em seu artigo *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism* (1984), realizou uma caracterização do que chamou de pós-modernismo: a prioridade da superfície sobre a profundidade, da simulação sobre o real, do lúdico sobre o sério. Para Jameson, o sujeito pós-moderno não era alienado, mas fragmentado. O conceito de alienação pressupõe um sujeito centralizado; já em um sujeito múltiplo e descentrado, o conceito não se aplica. Utilizando um ponto de vista dialético-marxista, Jameson criticava o pós-modernismo e o ceticismo das metanarrativas, além de não ver nesse movimento nenhum objeto que pudesse representar a era pós-moderna. A modernidade industrial estava representada, no final do século XIX e início do século XX, pelas turbinas, chaminés das fábricas, linhas de montagem e imagens que simbolizavam as relações mecânicas entre a mente e o corpo, o espaço e o tempo (Turkle, 1997).

Contudo, uma década depois do manuscrito de Jameson, o pós-modernis-

mo encontrou seus objetos: os computadores pessoais, a internet e, claro, os jogos eletrônicos.

Os Jogos Eletrônicos

Os jogos eletrônicos tendem a refletir a época em que são desenvolvidos. Eles surgiram no final dos anos 60, uma época em que os ideais hippies de paz e amor estavam se afogando em um mar de drogas e incertezas. O *flower power* dava lugar ao nacionalismo e ao militarismo, culminando na Guerra do Vietnã e na instalação de regimes militares e conflitos bélicos por todos os lugares. As músicas e bandas de protesto estavam sendo deixadas de lado. Emergia um cenário mais agressivo, de desencanto e hedonismo. Era o fim do slogan saturado de “paz e amor”. É nesse contexto de desencanto com a realidade que surgem, de forma significativa, os jogos eletrônicos.

Segundo Turkle (1997) os primeiros jogos colocavam o jogador em espaços computacionais nos quais as regras eram claras e inequívocas. Para ter sucesso e se familiarizar os jogadores tinham que decifrar sua lógica, compreender os objetivos do desenvolvedor e alcançar uma espécie de comunhão espiritual com o programa. As regras eram relativamente simples e facilitava para que o jogador pudesse medir força com a máquina. Alguns jogadores se deixavam absorver pelas regras e com a prática, elas se tornavam semiautomáticas. Para se obter sucesso, era mister mergulhar em um estado em que o real deve ser deixado para trás. Os primeiros jogos possuíam uma estética modernista, mas o modo como incitava os jogadores a habitar o espaço de jogo, renunciava as exigências psicológicas da cultura da simulação.

Salen e Zimmerman (2012) apontam quatro características presentes nos atuais jogos digitais:

- a) Interatividade imediata, mas restrita: A mídia digital pode oferecer um *feedback* interativo e imediato, respondendo perfeitamente à entrada de um jogador. É dado ao jogador a jogabilidade em tempo real em que o jogo tende a mudar sua dinâmica e reagir de acordo com as decisões do jogador;
- b) Manipulação das informações: a mídia digital tem a capacidade de armazenar e manipular informações, capacidade indisponível aos jogos não digitais. Dentre os dados manipulados estão textos, vídeos, imagens, áudios e animações. Por exemplo, as regras de um jogo de xadrez. Para jogar é necessário que pelo menos um dos jogadores aprenda as regras e as compreenda antes do início do jogo. Já no jogo digital existe a possibilidade de se aprender as regras enquanto ele está sendo jogado. A descoberta do caminho operacional do jogo faz parte da brincadeira.

- c) Sistemas complexos e automatizados: Esta é uma das propriedades mais predominantes dos jogos digitais, onde o programa pode automatizar diversos procedimentos sem a participação de um jogador, respeitando as instruções e regras;
- d) Rede de comunicação: Muitos dos jogos digitais possuem a capacidade de realizar a comunicação entre os jogadores de diversas formas, como bate-papo por texto, comunicações por áudio e vídeo em tempo real. Tais jogos oferecem a capacidade de se comunicar através de longas distâncias, dividindo múltiplos tipos de espaços sociais com outros jogadores.

Para Xavier (2010) os jogos eletrônicos ultrapassaram suas expectativas originais de simples diversão e agora são parte simbiótica de uma sociedade voltada ao culto à tecnologia. Tais jogos podem ser vistos como pilares de uma estrutura cultural cujo modelo tecnológico é constituído de indivíduos prontos a participarem como autores e atores dessa estrutura. Esse mundo virtual proporcionado pelos jogos eletrônicos é considerado encantador, pois supera as sensações recebidas durante a interação, permitindo ao jogador o controle de sua fantasia.

De acordo com Cabral (2004), os jogos atuais tendem a satisfazer desejos, levando à catarse impulsos violentos e agressivos. O conceito de catarse, apropriadamente empregado, de origem aristotélica, deriva das tragédias gregas e refere-se a uma ablução, ou purgação, dos sentimentos ou ações considerados censuráveis. Para a autora os jogos eletrônicos possibilitam ao jogador sentir, mesmo que virtualmente, emoções que dificilmente poderão ser vivenciadas no mundo real. Ao jogador é oferecida a oportunidade de se afirmar frente a obstáculos, às limitações das capacidades e aos desejos, atingindo dessa forma a plenitude, artificialmente, de sentido na vida real. Trata-se, portanto, de encontrar uma forma de escape, uma oportunidade de distração ou até evasão.

Quando incorporado ao herói virtual, o indivíduo encontra-se provido de novas habilidades, a força sobre-humana, a capacidade de voar, características que permitem ao jogador vivenciar a ficção. Para Meira (2003) este sonho atualmente encontra-se sublinhado por imagens e expressões que conformam sua vida na promessa da felicidade. As crianças e adolescentes, principalmente, estão submetidos a um vigor hegemônico de uma formação social acrítica e anestesiadora.

Há um grande apelo à violência em grande parte dos jogos e Cabral (2004) ressalta a exposição aos jogadores e o desprezo com certos caracteres sócio-históricos, qualidades e virtudes humanas. A naturalização da violência, sua justificativa e sua lógica brutal aparecem nos jogos eletrônicos como fundamentais ao processo de desumanização que ocorre com o império da força física, e esta se apresenta como a qualidade fundamental dos seres virtuais. Atualmente a maioria das crianças que, desde muito cedo, participam e sofrem com a realidade

emocional e social do mundo adulto, tendem a substituir o mundo da fantasia criadora, tão própria e característica da infância, pelo mundo do simulacro.

Contudo, alguns estudos minimizam os possíveis impactos causados pelos jogos. Estudo realizado em 2016, por Przybylski e Mishkin da Universidade de Oxford, e publicado na revista *Psychology of Popular Media Culture*, indicou que não há associação entre jogar games violentos e praticar agressões reais e violência física. A pesquisa analisou os efeitos de diferentes jogos e o tempo gasto sobre o comportamento social e acadêmico em 200 crianças entre 10 e 11 anos. O tempo gasto influencia mais no comportamento social do que o tipo de jogo praticado e as crianças que costumam jogar mais que 3 horas diárias tem mais probabilidade de desenvolverem hiperatividade, perder rendimento acadêmico ou se envolverem em brigas. Já jogar em pequenas doses, até 1 hora por dia, pode ser benéfico para o comportamento social das crianças. A pesquisa aponta que as consequências de se jogar videogames são pequenas se comparadas a outros fatores que podem influenciar o comportamento de uma criança.

Em outro estudo, Ramos (2012) investigou a influência que as experiências em mundos virtuais advindas da interação com os jogos eletrônicos têm sobre a competência do juízo moral dos jogadores. Utilizando o teste de juízo moral (MJT) em universitários submetidos a sessões com os mais variados tipos de jogos, as análises não constataram diferenças significativas entre alunos jogadores e não jogadores com relação ao juízo moral. Dessa forma, a autora questiona e relativiza a influência dos jogos no juízo moral dos sujeitos. Tal fato reforça o conceito de que o jogo é somente um elemento que contribui com os processos de subjetivação e que não pode ser considerado como um determinante das qualidades morais dos jogadores.

Em 2017, foi realizado estudo por Szycik, Mohammadi, Munte e Wildt, com indivíduos que jogavam excessivamente jogos violentos. Estes eram expostos à imagens com situações violentas e neutras enquanto eram realizados exames de imagem por ressonância magnética funcional (MRI). Os resultados não apontaram evidências sobre a hipotética dessensibilização e sugeriram que os impactos causados pelos jogos violentos no processamento emocional podem ser raros e de curta duração.

Entendemos que os jogos, embora voltados à recreação, são considerados como produto de uma cultura de consumo tecnológica recente e apresentam a seu respeito diversas opiniões contraditórias. Em sua concepção, era quase impossível imaginar que eles pudessem atingir o status de um produto destinado ao consumo das massas, muito menos ocasionar uma revolução cultural.

Se com o decorrer do tempo, acreditava-se que tal forma de entretenimento estava diretamente ligada ao público infantil, atualmente, essa diferenciação já não existe. A principal faixa etária do *gamer* está entre de 25 a 34 anos, diferente de décadas atrás em que o jogador possuía o perfil adolescente. Paralelo ao cres-

cimento da indústria de consoles surgiu também um novo mercado para os jogos eletrônicos: os *smartphones*. Os jogos de *smartphone* ou jogos *mobile* possuem, atualmente, um grande investimento, podendo em 2018 superar a indústria de consoles. Tais jogos só perdem em número de instalações para os aplicativos de mensagens instantâneas e de redes sociais. Aproximadamente, 80 % dos jogadores preferem jogar em dispositivos como *smartphones e tablets*, fato que pode ser explicado pela maior facilidade de aquisição destes dispositivos (Entertainment Software Association, 2015). Consoles e computadores compatíveis com os jogos atuais, ainda demandam a necessidade de um considerável poder aquisitivo.

Antes simples passatempos, hoje esses jogos rendem milhões e tendem a crescer cada vez mais, tendo em vista o número crescente de usuário de *smartphones e tablets*, que se tornaram utensílios quase indispensáveis ao homem. Esses jogos apresentam alguns aspectos que justificam seu exorbitante número de downloads: são de fácil acesso, bastando ter apenas um celular ou *tablet*, a grande maioria dos jogos possui *download* gratuito, são simples, fáceis de jogar e possuem uma grande variação temática. A variedade é uma marca da contemporaneidade.

Bauman (1998) atenta para o fato de que o indivíduo está cada vez mais apto a escolher dentre as opções dispostas pelo mercado ao consumo. Entretanto, embora as possibilidades de escolha sejam infindas, isso não faz dos indivíduos pessoas mais felizes, mas decepcionados. A correlação entre consumo e decepção, como bem nos fala Lipovetsky (2007), está no fato de que quanto mais somos estimulados a comprar, maior é a nossa insatisfação, pois sempre haverá alguma nova necessidade, algum produto novo, e aquilo que já possuímos se torna obsoleto. A sociedade de consumo é uma sociedade de “perpétua carência”. Uma vez ansioso para consumir, o indivíduo nunca atingirá sua plenitude, ficará sempre descontente.

Ora, o que os autores relatam é que assim como o hiperconsumismo, a virtualização do lúdico e, principalmente, das relações, somado ao crescimento da indústria de jogos eletrônicos, se apresentam como um substituto da vida que almejamos, funciona como um “paliativo para os desejos não-realizados de cada pessoa. Quanto mais se avolumam os dissabores, os percalços e as frustrações da vida privada, mais a febre consumista irrompe a título de lenitivo, de satisfação compensatória” (Lipovetsky, 2007, p.30).

Conclusões

Em um meio onde a competitividade, o consumo e as interações tecnológicas e virtuais são prioritárias, a construção de nossa identidade é depositada na indústria da do entretenimento, carregada de persuasão e embebida em meios de

comunicação extremamente eficazes em capturar e seduzir os consumidores e ao mesmo tempo, nunca satisfazê-los por completo. De certa maneira, os meios de comunicação atuais e os aparatos tecnológicos recentes, nos fornecem uma falsa imagem momentânea, uma imagem líquida de nós mesmos. É o terreno para o surgimento e manutenção da virtualização, um processo irreversível.

Entretanto, pensar os jogos somente como diversão, uma forma de satisfazer os anseios, ou criação de um *self* ideal é uma visão restrita que despreza todo o potencial existente, não só dos jogos, mas de toda a tecnologia contemporânea. Os próprios jogos eletrônicos ainda são considerados um produto de mero entretenimento, e não são explorados em sua totalidade, como um artefato cultural. Ao ser caracterizado somente como uma forma de satisfação de desejos, os jogos, assim como tudo aquilo que é relacionado ao prazer humano, parece estar fadado a interpretações moralistas.

Tais abordagens limitam as inúmeras possibilidades de atuação dos jogos eletrônicos, seja como ferramenta de aprendizagem e forma de atividade didática, atuando no desenvolvimento de habilidades motoras e cognitivas, ou como plena forma lazer e socialização.

Torna-se importante uma maior sistematização de estudos direcionados aos jogos eletrônicos e suas ressonâncias, tendo em vista a importância destes como um dos emergentes artefatos culturais contemporâneos e protagonistas da tecnologia e cultura pós-moderna.

Referências

- Apter, M. J. (1991). *Structural-Phenomenology of Play*. Amsterdam: Swets & Zeitlinger.
- Ariès, P. (1981). *História social da família e da criança*. Rio de Janeiro: LTC.
- Baptista, M. R. (2010). O tempo e a criança: comentários ao fragmento 52 de Heráclito de Éfeso. *Mal-Estar e Sociedade*, 85-100.
- Baudrillard, J. (1999). *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio D'Água Editores.
- Bauman, Z. (1998). *O mal-estar da pós-modernidade*: Zahar.
- Benjamin, W. (1984). *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação*. São Paulo: Editora 34.
- Cabral, F. (2004). 4ª Cúpula Mundial de Mídia para Crianças e Adolescentes. Rio de Janeiro: Multirio.
- Caillois, R. (1990). *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia.
- Entertainment Software Association. (2015). *Essential facts about the computer and video game industry*. <https://conexoesneurais.files.wordpress.com/2015/04/esa-essential-facts-2015.pdf>.
- Freud, S. (1980). Dostoiévski e o parricídio. Rio de Janeiro: Imago, 201-227.

- Huizinga, J. (2008). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- Lévy, P. (2011). *O que é virtual?* São Paulo: Editora 34.
- _____. (2010). *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.
- Lipovetsky, G. (2007). *A sociedade da decepção*. Barueri: Manole.
- Przybylski, A. K., & Mishkin, A. F. (2016). How the quantity and quality of electronic gaming relates to adolescents' academic engagement and psychosocial adjustment. *Psychology of Popular Media Culture*, 145-156. <http://dx.doi.org/10.1037/ppm0000070>
- Ramos, D. K. (2012). Jogos eletrônicos e juízo moral: um estudo com adolescentes do ensino médio. *Psicologia: teoria e prática*, 97-112.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2012). *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos*. São Paulo: Blucher.
- Szycik, G. R., Mohammadi, B., Münte, T. F., & Wildt, B. T. (2017). Lack of Evidence That Neural Empathic Responses Are Blunted in Excessive Users of Violent Video Games: An MRI Study. *Front Psychol*. <http://dx.doi: 10.3389/fpsyg.2017.00174>.
- Turkle, S. (1997). *A vida no ecrã: A identidade na era da Internet*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Xavier, G. (2010). *A condição eletrolúdica: cultura visual nos jogos eletrônicos*. São Paulo: Novas ideias.