

AVENTURA, JOGO E VERTIGEM NO IMAGINÁRIO SOCIAL DE JOVENS ADEPTOS DO JOGO DIGITAL *CONTROL STRIKE*

Mst. EDUARDO RODRIGUES DA SILVA
Ms. MARIA REGINA DE MENEZES COSTA
Dra. VERA LUCIA DE MENEZES COSTA
UNIVERSIDADE GAMA FILHO; PPGEF, RIO DE JANEIRO, RJ, BRASIL.
eduardorodrigues1@oi.com.br

INTRODUÇÃO:

As tecnologias da informação mudaram as formas de entretenimento dos jovens e a cultura dos jogos sempre vivenciada por meio do movimento foi transformada em e-cultura, numa cultura virtual de redes, lançando-os numa sistemática de vida diferenciada que pode afetar sua qualidade de vida, levando-os aos males da atualidade, dentre outros, o sedentarismo. De acordo com Santaella (2003), potencialmente tais mudanças de tecnologias, que afetam todas as instâncias da sociedade tais como o trabalho, a robótica e tecnologias para escritórios, o gerenciamento político, as atividades militares e policiais, a guerra eletrônica, o consumo com a transferência de fundos eletrônicos, a comunicação, com suas mídias, e a educação na aprendizagem à distância, trazem mudanças de hábitos, das relações socioculturais e da corporeidade. O lazer dos jovens nessa cultura de massa, sobretudo dos que aderem aos jogos digitais, tornaram-se mais do que repouso e recuperação física, recriando as subjetividades, realizando o consumo e formando novos laços de amizades, animando outras solidariedades (GAMA, 2004; SANTAELLA, 2003). Heas e Mora (2002) ao tratar dos jogos digitais no artigo *Le corps dans l'e-sport*, questionam se estes não seriam idiosincrasias de uma nova atividade esportiva ainda em vias de ser melhor estudada, não como ausência de movimento, mas suscitando outra qualidade de movimentação corporal. Para eles, esta prática poderia ser classificada como quasi-jogos esportivos, uma das categorias da classificação ludomotora de Pierre Parlebas (1988). Os autores põem em evidência que elementos próprios dos jogos se fazem presentes nos digitais: relação dos jogadores consigo, com seus colegas e com os jogos; ritualizações antes de partidas e nos treinamentos, preocupações com alimentação, sono e saúde do corpo, provocações dos adversários, venerações e desqualificações de indivíduos, superstições e o sonho de se tornarem os melhores no que fazem. Mas o que parece mover esses jogadores é a imaginação. Somos habitados pela imaginação criadora neste processo de atualização imaginária, diz Costa (2000). Nela, residem os fatores de humanização e de aperfeiçoamento do ser humano e é nas aventuras lúdicas e esportivas que cada objeto assume valor simbólico (bola, tabuleiro, dados, cordas, pista, computador etc). E no contexto da Pós-Modernidade, uma ordem cultural baseada no comportamento hedonista, prazeroso e estetizado, contraposta ao dever-ser da Modernidade, o fascínio dos jogos e gestos esportivos hiper-reais seduz mais do que o real. O fascínio do hiper-real está na intensificação das cores, da forma, dos tamanhos e propriedades dos objetos, saturando suas imagens com um magnetismo exageradamente atraente. Os jogos digitais, silenciosamente foram avançando e mudaram a cultura dos jogos. Se antes a preferência foi correr, saltar, fugir, perseguir, explorar, hoje esses movimentos são simulados e novas sensações são estabelecidas. Cada jogador assume um papel e se põe, virtualmente, a caçar ou fugir dos adversários, em alguns jogos. Rapazes e moças parecem aderir igualmente a esses *games*, mas desconhece-se suas subjetividades.

Conhecido como um espaço do masculino, dizem Ferreira, Fiedler e Rigo (2006), os games ganham espaço no ciberfeminismo, uma forma de discurso e de identidade, em que as usuárias, independente da classe social, jogam diversos jogos, mas apresentam a feminilidade neste ambiente formando tribos através de uma moda específica e pela comunicação visual dos jogos.

Com isso pode-se notar que valores, crenças, mitos, tabus e relações de poder passaram a circular em movimentos de avanços e de resistências às mudanças instaladas. Nesses movimentos são produzidos discursos, imaginários sociais que mobilizam as ações daqueles que os produzem, uma cultura instituída começa a dar lugar a outra em instituição.

A cultura de um grupo se manifesta por meio de padrões de comportamento ou estilos organizacionais assumidos pelas pessoas ou grupos. Os jovens, sejam rapazes ou moças, ao reconstruírem sua história fomentam identidades individuais e grupais, restabelecendo tradições, instituindo padrões de comportamentos e passando a delinear valores. Diante das explosões das redes na cibercultura esses são atraídos para um mundo colorido, em contínua expansão, onde circulam mensagens e processos de comunicação, os quais se tornam responsáveis por construir suas mentalidades e sensibilidades, mas também, segundo Santaella (2008) é construída uma cultura virtual, ora em curso, que proporciona o surgimento de novos ambientes socioculturais. Redes se instalam em lugares específicos, como no caso das *lan houses*, ou no espaço virtual.

Diante dos desafios que a complexidade da realidade virtual nos imprime, a profissão de Educação Física hoje, por atuar na complexidade, num mundo cheio de incertezas, exige, além da transmissão de conhecimentos, a sua transformação, bem como empenhos do profissional em relação à motivação do aluno, à animação de grupos, à capacidade reflexiva sobre o contexto de atuação, num caráter de formação permanente.

Nosso interesse é compreender quais os sentidos que jovens, jogadores *on line*, rapazes e moças, nativos digitais, assumem nos discursos instituídos e instituintes sobre o jogo *Counter Strike (CS)*? Esses discursos são mediadores na formação de uma mentalidade de lúdico e de lazer. Os objetivos do estudo são: a) Investigar sentidos de aventura, jogo e vertigem presentes no imaginário social de jovens, rapazes e moças, adeptos do jogo CS; b) Diagnosticar como se animam as solidariedades nos grupos de jogadores do jogo CS; e c) Identificar as diferenças e semelhanças entre os sentidos dos discursos dos jogadores e das jogadoras do jogo CS.

O estudo, de natureza qualitativa, sob a metodologia do imaginário social enfoca os sentidos atribuídos pelos adeptos do jogo CS nas dimensões da subjetividade da aventura, do jogo e da vertigem. Foram realizadas 20 entrevistas semiestruturadas com jogadores e jogadoras *on line* e presencial, adeptos do jogo CS, todos na faixa de 16 e 17 anos, alunos regularmente matriculados na rede municipal de Nova Iguaçu e da Zona Sul do Rio de Janeiro. A amostra intencional ou proposital, se completará por saturação discursiva (BAUER, GASKEL, 2002). Aduziu-se a análise simbólica das imagens do jogo e dos conteúdos dos discursos (BARDIN, 2000) em comunidades do Orkut.

Requer estratégia, táticas coletivas e individuais, habilidade para sair vencedor ou vencedores, dependendo da forma de jogar, um contra um ou em equipe.

O *Counter-Strike (CS)* é uma modificação (Mod) do jogo *Half-Life (HL)*, criado por *Minh Le e Jess Cliffe*, e é considerado pelos *gamers* como excelente, tendo recebido mais de dez prêmios concedidos por revistas e sites especializados, no período de 1999 a 2000. Baseado num programa de simulação de batalhas utilizado para o treinamento do Exército americano, o game já foi baixado da Internet mais de dois milhões de vezes, desde seu lançamento (ALVES, 2004, p. 368).

O CS é ambientado no terrorismo. No primeiro caso, se o jogador optar por jogar sozinho, o jogo se encarrega de criar o restante da equipe e os adversários, em grupos de até oito por equipe. Os objetivos mudam de acordo com a arena de jogo escolhida em missões que se prolongam por 4 minutos, mas essencialmente divide-se em: armar ou desarmar bombas; libertar reféns; escoltar o VIP. Segundo Meneghetti (2006) os cenários idealizados com softwares de desenho e animação 3D, se apresentam como réplicas dos lugares onde estes ocorrem, transportando os adeptos a uma viagem imaginária sob os efeitos de armas, formas de recarregar, sons, velocidade de tiro e mira. Diz o autor que alguns desses jogos são antecidos e intermediados por vídeos e clipes, tal e qual acontece em treinamentos para insuflar coragem e levantar moral de tropas verdadeiras.

O jogo, segundo Caillois (1990), combina em si as idéias de limites, liberdade e invenção o que fomenta a adesão dos jogadores. Os jogos de caça são muito antigos, são antropológicos, por isso entende-se a questão de caçar os terroristas neste jogo nos dias atuais e da era *online*. Para Vigarello (2008, p. 306) os jogos nobres correspondem, para muitos deles, a esta imagem da força: um aviso mais ou menos velado do assalto e das batalhas, um vigor frontal, até agressivo.

O importante continua sendo o ataque com armas de guerra, o choque dos cavaleiros, o assalto de dimensões reais. Imagem um pouco excepcional, tanto que ela supõe preparativos e investimentos. A festa de Amboise revela pelo menos a presença sempre latente do combate, sua importância nos jogos da nobreza no começo do século XVI. (VIGARELLO, 2008, p. 307).

Traduzindo este pensamento de ataque com armas e da caça do século XVI para o século XXI, na era tecnológica e também a geração *online* procuramos descrever o que as adolescentes hoje transmitem em seus discursos sobre este jogo *online* que foi e ainda é um dos responsáveis pela massificação dos [jogos por rede](#) do século XXI, sendo considerado o grande responsável pela popularização das [LAN houses](#) no mundo (Ferreira, Vieira e Rigo, 2006). O jogo é considerado um "esporte eletrônico" por jovens que o preferem, até disputando torneios em detrimento de outros jogos reais.

Como uma sentença anunciando que algo diferente está prestes a se desenrolar, incluindo sorte, destreza e a vontade de ganhar, estes dizeres trazem consigo bytes e bytes de possibilidades dos jogadores reinventarem seu ser nas malhas infotextuais. Nos jogos, igual aos *downloads* que baixam imagens e programas de CD-Roms, disketes e home pages, atualizamos em joysticks, teclados e aparatos semelhantes parcelas de nosso íntimo afins do anticonvencional. (DA GAMA, 2004, p.20).

A justiça brasileira a proibiu a comercialização do jogo CS no Brasil, para menores de dezoito anos de idade, fato que não coibiu a sua prática, popularizando-o junto às *lan houses* e à adesão dos jovens.

O CS é um típico jogo de *agon* (ABREU, 2003) e de *mimicry*. Durante o jogo os usuários vestem a máscara de seus personagens e vivem a fantasia do combate.

Adolescentes entrevistados entre 14 e 17 anos relatam praticar *on-line* o *Counter-Strike* sem nenhuma preocupação, confrontam a ordem e demonstram conhecimento da proibição legal, mas transgridem as normas com o consentimento de jogar, para fazer parte da realidade social, estar socializado dentro da sua faixa etária, pois ir a *lan house*, ou conectar a rede mundial é controlado por seus pais e é "normal entre amigos", o que ainda não é, são o que estes jovens observam, praticam e buscam no mundo interativo.

Os principais sentidos encontrados são da ordem dos procedimentos técnicos e táticos, o extermínio dos adversários com o prazer de matar, a concentração, a diversão, o relaxamento, o poder, a raiva, a vertigem/excitação e o arrebatamento. Não foram encontradas diferenças nos discursos de masculinos e femininos. A uma variabilidade de sentimentos, felicidade, prazer, ódio, adrenalina, vontade de jogar mais e ser o melhor. As solidariedades se animam pela responsabilidade com o coletivo, pelas tentativas de salvar sua equipe. O imaginário é movido pela sensibilidade heróica do regime diurno de Durand (1989).

CONCLUSÃO:

Este e-jogo estabelece a luta entre o bem e o mal, entre terroristas e contra-terroristas. Esportivizado por meio das competições desterritorializadas (DELEUZE, 1992; GUATTARI, 1992) dos indivíduos e saberes cuja imagens alargam as fronteiras de estudos do movimento humano computador se apresentou segundo Da Gama (2004) como um parceiro privilegiado para trocas intersubjetivas com o qual partilham-se utopias, paixões e certezas, legitimando sua posição como lazer e passatempo. Os sentidos de vitória sobre os adversários (terroristas) são experimentados em si mesmo e nas coisas ao redor devido ao poder que têm de acionar produções imaginárias sobre a caça e extermínio dos terroristas. Esse é um jogo simulacro quase perfeito da realidade no qual a aventura se apresenta na experiência vertiginosa dos

desafios das fases do jogo. Além do das categorias de *agon* e *mimicry* também o *ilyn*x (CAILLOIS, 1990) consagram o poder oculto dos personagens dos games. Nesse sentido, o mito de Dionísio se expressa no êxtase aprendidos nos discursos. Ao mergulharmos nos universos dos jogos digitais estaremos contribuindo com a missão política do profissional de Educação Física de favorecer a inclusão social, numa luta para exigir políticas públicas que possibilitassem a todas as pessoas uma educação física de qualidade, seja nos campos formal e não formal, em especial aos jovens que se vêm seduzidos pela cultura virtual cibernética. Essa redefinição contribuiria para construção da identidade do jovem ciberculturado com base na redistribuição do poder, num processo orientado pela proteção do coletivo. Assumir isso enquanto profissional, contrariando os preceitos de atividade e de movimento, significa, mediante o exercício profissional, se por a serviço da dignificação das pessoas, fornecendo-lhes condições de tornarem-se mais livres, autônomas e responsáveis por seu bem-estar, pela saúde, pela qualidade de vida coletiva e buscando outros caminhos ainda não vislumbrados pelo conhecimento. Se hoje a robótica já é capaz de construir robôs com sensibilidade para tocar música clássica em violino e outros que reproduzem movimentos do e no corpo, utilizados em algumas paralisias, precisamos estar atentos para as novas possibilidades que se avizinham para a atuação desses profissionais, suas responsabilidades e até metodologias para garantir a identidade e bem estar das pessoas, em especial desses jovens nativos digitais.

PALAVRAS CHAVES: aventura, jogos digitais, jogo, vertigem

REFERÊNCIAS:

- ABREU, André de. VIDEOGAME: UM BEM OU UM MAL? Um breve panorama da influência dos jogos eletrônicos na cultura individual e coletiva. http://www.andredeabreu.com.br/docs/videogames_bem_ou_mal.pdf . Acesso em 02/07/2009.
- ALVES, Lynn. Jogos Eletrônicos e Violência: Um Caleidoscópio de Imagens <http://www.revistadafaeaba.uneb.br/anteriores/numero22.pdf#page=125>
- BARDIN, L. Análise do Conteúdo. Lisboa: Edições 70, 2000.
- BAUER, M. W., GASKELL, G. *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som. Um manual prático*. Petrópolis: Vozes, 2002.
- CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens. A máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.
- COSTA, Vera Lúcia de M. Esportes de aventura e risco na montanha: um mergulho no imaginário. São Paulo: Manole, 2000.
- DA GAMA, Dirceu Ribeiro Nogueira. Nas Telas da Aventura Infolúdica: Mapeando a Produção Imaginária De Adeptos De Jogos Digitais 3-D. Dissertação Apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação Física da Universidade Gama Filho como Requisito Parcial à Obtenção do Título de Mestre em Educação Física. Rio de Janeiro, 2004.
- DELEUZE, G. *Le pli*. Paris: Minuit, 1990.
- _____. *O que é o virtual*. Paris: Ed. 34, 2002.
- DURAND, G. *A imaginação simbólica*. São Paulo: Cultrix, 1988.
- _____. *As estruturas antropológicas do imaginário*. Lisboa: Editorial Presença, 1989.
- FERREIRA, Alatéia. FIEDLER, Josiany. RIGO, Paula. As super poderosas dos games. Revista Famecos, Porto Alegre nº 16 Dezembro 2006, p. 63-71.
- GAZETTA, Giselle. MAXIMILIANO, Márcia. SOUZA, Sergio Guedes de, SILVA. Marcos. Counter Strike: Da Operatividade para a Interatividade em Sala de Aula. <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/novastrilhas/textos/gisellegazetta.pdf> . Acesso em 02/07/2009.
- GUATTARI, F. *Caosmose: um novo paradigma estético*. São Paulo: Ed. 34, 1992.
- HÉAS, S., MORAS, P. *Le corps dans l'e-sport*. Disponível em www.gettelecom.fr/colloquejeu/Mora.pdf. Acesso em 25 de janeiro de 2004.

MENEGHETTI, Marcelo. A Percepção Na Realidade Virtual dos Videogames de Guerra:Um Olhar Fenomenológico. http://www.ciec.org.br/Artigos/Revista_5/marcelo.pdf . Acesso em 02/07/2009.

PARLEBAS, P. Elementos de sociologia del esporte. Málaga: Ed. Unisport, 1988.

SANTAELLA, Lúcia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. *Revista FAMECOS*, Porto Alegre,nº 22, dezembro 2003, p.23-32.

VIGARELLO, Georges. Exercitar-se, Jogar. In História do Corpo: da Renascença às Luzes. 2.ed. – Petrópolis, RJ. Editora Vozes, 2008, p. 303 - 399.

Site: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u364924.shtml> em 10/06/2009.

ENDEREÇO COMPLETO:

Eduardo Rodrigues da Silva

Rua Leopoldo Goulart, nº 097.

Bairro: Califórnia

Nova Iguaçu – RJ

CEP: 26220-580

e-mail: eduardorodrigues1@oi.com.br

Tels. (21) 27682346 / 87460465.