UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UNB
FACULDADE DE EDUCAÇÃO – FE

GAMES VERSUS ESCOLA?

Fernando Nepomuceno Salgado

Matrícula: 08/29625

Brasília - DF
Março de 2013

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UNB
FACULDADE DE EDUCAÇÃO – FE

GAMES VERSUS ESCOLA?

Fernando Nepomuceno Salgado

Matrícula: 08/29625

Brasília - DF
Março de 2013

Fernando Nepomuceno Salgado

GAMES VERSUS ESCOLA?

Trabalho final de curso – TFC – apresentado à Banca Examinadora da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília, sob a orientação do professor Bráulio Tarcísio Porto de Matos, como requisito parcial e insubstituível para a obtenção do título de Licenciado em Pedagogia.

Comissão Examinadora:

_____

Professor Dr. Bráulio Porto de Matos (Orientador)
Universidade de Brasília – Faculdade de Educação

_____

Professora Paula Cobucci (Examinadora)
Universidade de Brasília – Faculdade de Educação

_____

Professora Juliana Mendes (Examinadora)
Universidade de Brasília – Faculdade de Comunicação

_____

Professor Dr. Bernardo Kipnis (Suplente)
Universidade de Brasília – Faculdade de Educação

Data da aprovação: ___/___/2013

Brasília - DF
Março de 2013

Glossário de termos comuns nos RPGs e gêneros derivados:

Buff: Uma alteração benéfica na eficiência do personagem. Pode ser uma magia para fortalecer músculos, uma poção magica que aumente o intelecto, um aparato mecânico que temporariamente melhora o desempenho de uma arma, qualquer melhora benéfica (seja em um aliado ou inimigo) temporária se enquadra como buff.

DeBuff: Uma alteração prejudicial na eficiência de um personagem. Seja uma maldição que cause diminuição dos reflexos ou ser congelado vivo em um bloco de gelo, qualquer efeito que diminua o desempenho de algum personagem (seja aliado ou inimigo) é um Debuff.

MMORPG: Massive multiplayer online Roleplayin game, jogo de interpretação de personagens com centenas ou milhares de jogadores interagindo ao mesmo tempo. Alguns jogos chegaram a registrar mais de 15 bilhões de jogadores simultâneos, interagindo separados apenas pela capacidade dos servidores.

Healer: Função de suma importância em qualquer jogo de RPG, o healer(cuja uma tradução livre seria curandeiro) se encarrega de manter o grupo vivo. Seja um alquimista que arremessa poções milagrosas de cura em seus aliados feridos, seja um sacerdote da luz que invoca a graça divina para restaurar ferimentos, ou um xamã que usa seu conhecimento da natureza para curar uma doença. A função de healer costuma ser focada apenas em sobreviver e garantir sobrevivência, tendo pouco ou nulo potencial ofensivo.

Tanker: Derivado do inglês tank, o tanker (ou tanque) é uma pilastra de concreto. Feito para chamar a atenção dos inimigos, e manter toda a atenção sobre si, em geral usam as mais pesadas armaduras, os mais duros escudos e garantem que seus

aliados mais frágeis saiam vivos. Mas nem todo jogo mantem o cargo de tanker para uma muralha de aço, em alguns jogos, os mais ágeis guerreiros, os mais poderosos druidas ou os mais hábeis monges também podem proteger seus amigos, mesmo usando apenas armaduras leves de couro, contando com sua graça e agilidade para desviar dos mesmos golpes que derrubam montanhas. Sem um healer, em geral os tankers não duram muito tempo.

DPS: Dano por segundo (ou em inglês, Damage per second) é uma função muito comum, em geral tida como menos importante nos jogos. Enquanto um grupo grande em geral tem 1 ou 2 tankers, e ate 3 curandeiros(considerando um grupo grande como de 20 pessoas), os DPS são necessários em grandes quantidades, para causar grandes danos. Um DPS sozinho em geral não parece uma grande ameaça, mas na parceria de um tanker e/ou um healer para mantê-lo vivo, pode causar danos astronômicos. Quanto maior o desafio, mais DPS vão ser necessários para garantir uma vitória rápida.

Dedicatória

Dedico esse trabalho a minha mãe, que apesar de que não vai entender nada, me deu meus primeiros videogames, e criou essa minha paixão.

Agradecimento

Uma lista de agradecimentos nunca é uma tarefa fácil. Gostaria de fugir do rígido padrão monográfico e seguir o estilo de um escritor que gosto muito, Neil Gailman. Ele agradece em texto corrido, e eu gostaria de tentar o mesmo.

Primeiramente, agradeço aos meus pais, que tiveram paciência pra deixar um marmanjo barbado em casa desempregado apenas estudando, apesar do meu pai nunca acreditar que eu estudo. Agradeço também a minha namorada, Sara Lins, que apesar de talvez não souber, é uma das responsáveis por me trazer de volta o habito de jogar todo dia, algo que tinha abandonado com a venda do meu ultimo videogame.

Indiretamente, agradeço a alguns amigos, por me manterem atento as novidades mesmo que ninguém tivesse um console pra jogar, Iltenivonio, Paulo, Pedro, Ronald e companhia. Não jogamos nada, mas conversamos horas sobre o que poderíamos jogar.

Acho que eles não lerão isso, mas agradeço também aos podcasts Nerdcast, Matando Robôs Gigantes e Games on the Rocks, que ao falar de tudo e de nada me deram dezenas de ideias de sobre o que escrever, sobre o que pesquisar e confirmaram algumas coisas que eu não tinha certeza.

SALGADO, Fernando Nepomuceno**. Games versus Escola?** Brasília. DF, Universidade de Brasília/ Faculdade de Educação (Trabalho Final de Curso. Graduação em Pedagogia), 2013.

Resumo

Esse trabalho foca-se em trazer uma breve categorização e histórico sobre jogos, algo intrinsecamente ligado ao desenvolvimento dos jovens nos últimos 20 anos ou mais, suas consequências escolares mais claras, e alguns dados levantados sobre como uma geração criada jogando videogame enxerga sua educação.

Palavras. Chave: Games, escola, educação.

SUMÁRIO

DEDICATÓRIA 8

AGRADECIMENTO 9

RESUMO 10

I PARTE – **MEMORIAL** 12

II PARTE – **PESQUISA** 15

JUSTIFICATIVA 19

INTRODUÇÃO 19

CAPÍTULO 1 – REFERENCIAL TEÓRICO E OBJETIVOS 22

1.1 Os jogos eletrônicos: Uma breve história de uma breve história 22

1.2 Ocidente e oriente: Uma divisão nem tão clara 32

1.3 O trabalho em equipe 42

1.4 Os eSports 46

1.5 A Classificação indicativa 48

1.6 Os novos Mitos 50

CAPÍTULO 2 - METODOLOGIA DA PESQUISA 54

CAPITULO 3 - RESULTADOS E ANÁLISES 54

CONCLUSÃO 71

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 73

ANEXOS 74

III PARTE - **PERSPECTIVAS PROFISSIONAIS** 77

I PARTE

MEMORIAL

Minha vida escolar talvez seja um pouco irrelevante para o meu tema, mas em vista de certos acontecimentos que acarretaram no meu crescimento, talvez seja valido contar. Quando tinha cerca de oito anos de idade, cai de um alambrado de testa numa quina de concreto, o que me causou uma amnesia parcial. Não tenho nenhuma lembrança de antes disso, apenas breves relances e cenas de fotos. Só para exemplificar o tamanho do estrago, ate hoje não lembro regras de acentuação básica ou como se escrevem algumas letras de forma cursiva.

Minha vida escolar, a despeito da minha falta de memoria, é bem constante. Começando pela creche e berçário do antigo SNI (Serviço Nacional de Inteligência, antigo setor de espionagem da presidência da republica), onde minha mãe trabalhava (e ainda trabalha). Apos a entrada do Collor, ela foi demitida, e eu sai da creche, e fui direto para pré-escola.

Da pré-escola, só lembro vagamente de um dia chuvoso, quando ainda morava no P-sul, e meu pai estava me levando pra escolinha, e pisei num caco de vidro submerso, lembro-me de muito sangue, mas não foi nada que tenha deixado cicatrizes, mas por algum motivo me lembro disso como num filme.

O próximo momento relevante da minha educação se passa já em samambaia, estudava no colégio Vital Brasil, que hoje tem ate faculdade, mas na época era um grande cubo com dois andares e um pátio no meio. Nele estudei da primeira a terceira serie, e de relevante no ensino, lembro-me de algumas coisas. Nele levei minhas primeiras duas advertências e descobri que nem sempre o professor tem a razão.

Uma das lembranças era que invariavelmente eu voltava pra casa com uma

advertência leve na agenda, em geral reclamando que me neguei a escrever em sala. Usei o mesmo caderno por cinco anos, por que não entendia o porquê de ter de copiar algo do quadro sendo que aquilo estava nos livros, e que tinha consciência que meus pais pagaram caro por ele. Lembro que discuti com a professora, que apenas queria que eu copiasse e me neguei, e ela, por meu ato de insubordinação, me mandou para a direção para que me dessem uma advertência, e só poderia assistir aula com ela assinada pela minha mãe. Joguei a advertência fora e ignorei, por que não queria apanhar por causa disso. Infelizmente minha mãe foi me buscar no Caratê e decidiu perguntar pra diretora se eu andava me comportando. Ela disse que haviam encontrado a advertência amassada na lixeira (e ate hoje me pergunto quem diabos revira os papeis no lixo de uma sala de aula). Apanhei como nunca naquele dia, ate com galho de goiabeira minha mãe me bateu.

Outros dois pontos que se passaram no Vital Brasil foram minha primeira paixão infantil, por uma menina de olhos azuis e cabelo louro chamado Cindiele (ou qualquer coisa similar) e a já citada queda numa quina de concreto que me custou parte da memoria. Apesar de mencionar, não são tão relevantes pra minha vida educacional.

Aos oito anos, sai do Vital Brasil por que queriam me reprovar por que nunca copiava nada, mas como tinha notas ótimas e sabia o conteúdo, minha mãe decidiu me mudar de escola, e me colocou numa escola publica perto de casa, na Escola Classe 512. Nessa escola tiveram dois momentos relevantes: Meu primeiro trabalho em grupo, que foi fazer uma maquete de cidade; e minha primeira briga, que tomei uma advertência, dei uma surra na criança que estava me chateando (e hoje não teria como repetir, o cara virou bandido, malhou muito e é um cara imenso de forte). Nada educativo, mas foi o começo de vários anos de violência escolar.

A segunda etapa do ensino fundamental teve muito pouco de educativo, estudei num colégio publico que tinha pouco rendimento, menos segurança ainda e muita criminalidade. Acho que briguei com algum aluno encrenqueiro em todas as semanas que tive aula durante os quatro anos, fiquei para recuperação em artes e matemática em todos os anos, se simplesmente sou ruim nessas matérias ou se havia influencia da violência juvenil (que hoje seria chamada de bulling) nisso, acho um pouco além do meu alcance para analisar. Fui expulso da escola e transferido duas vezes, sem falar de um numero incontável de advertências, que me barraram quando tentei uma bolsa de estudos no Japão.

A virada da minha educação começou quando fui para o ensino médio, e fui realocado para a melhor escola de ensino médio de samambaia, o Centro de ensino médio 304. Eu reprovei o primeiro ano uma vez, reprovado em artes e matemática, e ao refazer, me vi livre das pessoas que me perseguiram da antiga escola. Essa, sem duvida, foi a maior mudança da minha vida escolar. Nesses anos comecei a jogar RPG com frequência, um hobby que se tornou minha paixão e meu foco de pesquisa. Outro habito esse ruim, adquirido nessa época foi de não assistir todas as aulas, em meus quatro anos de ensino médio, em todos eles eu faltei no mínimo 20% das aulas. Dava o quarto horário, eu escapulia pra casa. Creio que tenho esse mal habito ate hoje, de usar meu direito de faltar ate a beira do limite.

No começo do ensino médio sofri um duro golpe, perdi todas as minhas poucas amizades, por motivos variados e que eu considero idiotas, e fiz novas, essas duram ate hoje. Infelizmente, por ter estudado praticamente a vida inteira em escola publica, não conheci ninguém que entrou na UnB antes de mim.

No final do ensino médio, fui apresentado ao jogo Magic, The Gathering, um

jogo de cartas colecionáveis que também jogo ate hoje, mas que na época cheguei a jogar profissionalmente. Esse jogo não tem tanta relevância educacional, mas sem duvida fortaleceu meu gosto pelo pensamento estratégico e pelas histórias escondidas no segundo plano.

Ao sair do ensino médio, me vi sem rumo, e minha mãe me questionou o que ia fazer da vida. Obviamente não tinha nada em mente e perguntei o que ela queria, e ela me disse que queria um filho na UnB. Ela se prontificou a pagar um semestre de cursinho, com a ameaça velada que se não passasse, poderia ir caçar meu canto ou ir pro sertão do maranhão puxar carroça, por que lugar de burro é trabalhando. Às vezes acho que se minha saúde permitisse, estar puxando carroça no maranhão poderia estar sendo mais fácil.

O Alub me ensinou muito mais que meu ensino médio, mas não fez tanta diferença, afinal, quem sai do vestibular e lembra-se de alguma coisa sólida e útil? Acho que as duas coisas mais relevantes desse período foi descobrir que o cenário de RPG nacional mais jogado (e cujo qual eu tinha perdido o contato) havia lançado um romance, e que é fantástico em vários sentidos; e algumas amizades que perduram ate hoje. Poucas e de pouca significância, mas ainda sim, permanecem.

Quando fiz o P.A.S, tentei letras japonês, mas não passei. No meu primeiro vestibular, fiz para pedagogia (por que não achava que ia conseguir passar pra psicologia, meu plano inicial) e passei. Pensei em abandonar o curso algumas vezes, tentei algumas transferências, mas acabei permanecendo no curso. Não sei se comemoro, me arrependo, fico feliz ou choro.

Após entrar na UnB pelo vestibular tradicional, eu ganhei um computador

usado do meu tio, e por ser um computador bom para o padrão tecnológico da época, eu decidi retomar meu habito de jogar abandonado na adolescência, por que não tinha dinheiro para comprar um videogame ou computador.

Na mesma época, conheci o Pedro, um colega de curso que me lembrou da existência de um jogo que eu tinha interesse em jogar (e que hoje faz parte da minha história de vida), o Ragnarok Online. No Ragnarok fiz amizades e inimizades, descobri o quanto os brasileiros são mal vistos por jogadores de outros países, e o quanto eles estão certos, tive dois namoros que começaram com o jogo, um a distancia que não teve muito futuro e outro que me causou terrível sofrimento, dentre outros acontecimentos.

Com o andamento do curso e minha renda não aumentando, resolvi arrumar um emprego, decisão que atrasou meu curso em dois anos, mas me rendeu alguma experiência, tanto em termos trabalhisticos quanto como jogador.

Hoje, ao fim do meu curso, vejo a intensa troca de influencias que a pedagogia fez em minha vida e que o videogame fez no meu curso. Hoje aplico vários conceitos pedagógicos a própria vida, mesmo que eu não esteja ensinando nada a ninguém intencionalmente, a pedagogia está presente no meu modo de pensar.

II PARTE

PESQUISA

JUSTIFICATIVA

Este trabalho surgiu como consequência da minha criação, que desde a infância eu sempre tive contato com jogos eletrônicos. Minha vida, tal qual a de centenas de outras pessoas pelo mundo, é atualizada mensalmente pelas novidades em termos de tecnologias e jogos, sendo assim, uma pesquisa buscando relações entre a educação e os jogos se tornam interessante.

Existe uma lacuna na área de como os jogos influenciam na educação, e talvez, influenciam na vida. Esse trabalho se propõe a juntar informações para começar a elucidar essas duvidas.

INTRODUÇÃO

Embora a história dos “meios de comunicação de massa” possa ser remontada pelo menos desde o aparecimento da escrita, potencializada depois pela revolução de Gutenberg (prensa móvel), observamos ao longo do século XX uma notável aceleração no processo de expansão desse fenômeno. O advento do rádio, da televisão e da microcomputação ilustram bem esse processo. Ademais, desde os primórdios dos meios de comunicação de massa, observa-se também uma relação algo problemática entre

esses meios e a educação escolar. Os altos e baixos da radio-educação e da tele-educação atestam claramente o caráter problemático dessa relação.

É muito mais fácil, por exemplo, identificarmos o papel econômico, lúdico e mesmo político do rádio e da televisão do que o papel educativo-escolar desses meios. No caso da televisão, por exemplo, uma mídia que já se consolidou mundialmente há quase meio século, é algo impressionante observar que a programação preferida da maioria das crianças, os desenhos animados, seja praticamente ignorada pelo trabalho pedagógico desenvolvido pela escola (Leite, 2011).

Talvez de forma ainda mais enfática ainda que no caso do rádio e da televisão, sejam agora as esperanças lançadas sobre a microcomputação, potencializadas pela internet, como coadjuvante do processo de ensino-aprendizagem escolar. As potencialidades no uso escolar da microcomputação e a velocidade das inovações tecnológicas e popularização do acesso são tão amplos que os próprios gestores escolares parecem atordoados neste momento. Tome-se o caso da Inglaterra, por exemplo. Praticamente no mesmo instante em que o microcomputador começou a se popularizar, decidiu-se introduzi-lo nas séries iniciais do ensino fundamental. Logo em seguida, porém, tendo em vista os resultados das primeiras pesquisas sobre possíveis efeitos psicológicos negativos da prática de games eletrônicos sobre a mente infantil, decidiram os ingleses acautelar-se na introdução massiva do microcomputador nas séries iniciais. Mais recentemente, novos ventos de otimismo têm soprado em favor do uso do microcomputador conectado à internet no processo de ensino-aprendizagem escolar.

Uma questão interessante que essa nova onda levanta é a seguinte: na medida em que as crianças e os jovens estejam se se relacionando com esse novo meio de

comunicação de massa, o microcomputador conectado com a internet, sobretudo com fins lúdicos, e que a escola tem se mostrado incapaz de incorporar ao processo de ensino-aprendizagem o uso lúdico dos meios de comunicação de massa (a exemplo do desenho animado), o que podemos esperar desse novo processo?

Naturalmente, não pretendemos responder em nossa monografia uma pergunta tão complexa e abrangente como essa. Pretendemos, contudo, ao menos apreendê-la em um aspecto particular: como os jovens aficionados por jogos eletrônicos percebem a relação entre os games e a atividade escolar? Esse o objetivo maior da presente pesquisa.

O capítulo 1 inicia com a fundamentação teórica e os objetivos da pesquisa. Ele está estruturado nos seguintes temas: 1) Os jogos eletrônicos e sua breve história; 2) O holismo e o individualismo nos jogos; 3) Os esportes como profissão; 4) O trabalho em equipe e como ele é influenciado pelos jogos; 5) O peso dos novos mitos na vida dos jogadores; 6) O “huehuehue” e o preconceito contra brasileiros.

O capítulo 2 apresentou a metodologia de pesquisa aplicada, a caracterização dos sujeitos participantes e dos instrumentos utilizados e os procedimentos de coletas de dados.

No capítulo 3 são exibidos e discutidos os resultados dos dados levantados, no contexto da pesquisa tem um aspecto de enquete, com opiniões adaptadas.

Por fim, apresentamos as conclusões do trabalho.

Na terceira e última parte são abordadas as minhas expectativas profissionais.

CAPÍTULO 1 – REFERENCIAL TEÓRICO E OBJETIVOS

Objetivos

Contar brevemente a história dos videogames;

Analisar alguns mecanismos de interação social dos jogos;

Analisar alguns pontos de influência dos jogos na sociedade.

Levantar dados sobre os jogadores, como se veem e suas considerações sobre os jogos e a escola.

Os jogos eletrônicos: Uma história breve de uma breve história

Os jogos eletrônicos, comumente chamados de videogames, surgiram na década de 50, junto ao advento dos computadores. Originalmente, apenas uma corruptela do uso de gráficos dos sistemas de computadores e sons que não se sabiam a origem, podemos começar a contar a história deles com o Atari.

Os Ataris, da empresa homônima, eram consoles bem simples, com jogos feitos monocromáticos, e com apenas oito tons como sons, que originalmente eram problemas incorrigíveis, e posteriormente foram usados como trilha sonora rudimentar.

A evolução começa realmente pela geração oito bits: Famicon (ou Nintendo entertament sistem, vulgarmente chamado de nintendinho) e seu concorrente direto, máster sistem. Criados por empresas que já foram rivais (Nintendo e Sega respectivamente), esses consoles foi o ponto de partida da maioria dos jogadores adultos atualmente. Funcionava com um sistema de oito megabits, que lhe proporcionavam uma palheta de 256 cores e aproximadamente 32 sons, o que serviu para a criação de jogos

que ate hoje são franquias famosas, como Sonic (da sega), The Legendo of Zelda, Super Mario, Donkey Kong (os três títulos da Nintendo) dentre outros.

O nintendinho tinha um controle simples, de quatro botões (B, A, Start e Select) e um direcional, tinha um formato quadrado e pouco anatômico, mas suficiente para entreter a muitas crianças pelo mundo. Seus jogos variavam de side-scrooler (jogos onde você começa em uma extremidade da tela e de um cenário, e deve alcançar a outra extremidade passando por vários desafios) a jogos de luta (tanto isométricos [vistos de cima do ombro do personagem] como Punch-out, quanto de visão lateral, como os adaptados dos árcades Street Fighter e Mortal Kombat) ou corrida. Vários desses jogos, especialmente os de esportes, tinham um modo para dois jogadores competindo, como o já citado mortal Kombat.

O seu concorrente, o máster sistem, também tinha um controle simples, de quatro botões e um direcional (mas trocava o Select por um botão C), e tinha um formato arredondado mais confortável de segurar. Seus jogos também seguiam as tendências da Nintendo, com adaptações e conversões de árcades famosos (que em geral eram ligeiramente melhores do que suas versões de nintendinho, mas piores que as originais), mas a primeira diferença foi uma continuação direta: Sonic dois, onde poderia ser jogado com duas pessoas cooperativamente, um como Sonic, e outro como Tails (que era limitado a seguir o Sonic e não perdia nada ao morrer). Foi o primeiro jogo que tive conhecimento com modo multiplayer cooperativo.

A próxima geração trouxe jogos de 16 bits, que tinham uma palheta de cores bem maior que seus antepassados, grande melhoria nos controles (o Super Nintendo possuía oito botões e um direcional em seus controles, e um botão de reset no próprio console) e capacidade de tocar musicas que são lembradas ate hoje. Os jogos mais

icônicos dessa geração têm versões ate hoje em computadores ou consoles modernos, como Super Mario World, Sonic três, Top Gear, Super international star sóccer deluxe (antepassado direto do moderno FIFA), e marcaram por sua interatividade.

O Super Nintendo criou uma característica levada ate hoje paras produtoras de jogos, de usar uma característica do nome do console da Nintendo no nome da versão exclusiva do jogo, como Super Mário Bros, Super Punch-out, que ganharam o Super nos nomes, e posteriormente com o numero 64, advindo do Nintendo 64, como Castlevania 64, star fax 64. Os multiplayer evoluíram pouco em relação aos gráficos, enquanto os jogos ganhavam cores e mecânicas cada vez mais complexas, os jogos para mais de um jogador basicamente erma competitivos, com o segundo jogador fazendo às vezes de desafio ao primeiro, seja disputando pelo sobrevivente, seja disputando por pontos ganhos.

A próxima geração, de 32 bits, contou apenas com dois consoles, um fato inédito, e sem a presença da Nintendo. A Sony entrou com tudo na disputa com seu poderoso Playstation, e a Sega também apostou nos CDs com o Sega Saturn. Apesar de ambos serem consoles de 32 bits, a Sega perdia feio em qualidade gráfica. A Sony conseguiu jogos em 3d que apesar de serem muito feios para os padrões de hoje em dia, eram considerados ate realistas. Um dos sucessos da geração foi a franquia Final Fantasy, que foi atualizada do gráfico 2d, onde era visto por cima, para um gráfico 3d, com animações complexas e jogos de câmeras durante as lutas em sua 7° edição. Final Fantasy 7 ate hoje consta no hall dos maiores jogos já criados, levando no mínimo 30 horas para ser completado, e sendo espalhado em 4 cds.

Poucos jogos tiveram versões em ambos os consoles, e menos ainda conseguiram ser melhores na plataforma da Sega (que apesar de ter mais acessórios, não

conseguiu ganhar de sua concorrente). O melhor exemplo a ser citado foi o Castlevania Symphony of the night, vindo de uma longa franquia no Super Nintendo, e em uma atitude arrojada, mudou pouco os gráficos pras versões de Saturn e de Playstation. Esse é ate hoje considerado o melhor jogo da serie (que já vai longe, contando com mais de 20 jogos). A versão do Saturn, apesar de ter os efeitos visuais um pouco menos caprichada devida a baixa potencia do console, possuía três áreas extras, dezenas de inimigos e itens extras para se explorar além de todo o conteúdo da versão de Playstation, além de um personagem exclusivo.

A Nintendo, que apesar de lançar ate um modulo de CD para o seu Super Nintendo tentando alcançar a concorrência, se viu obrigada a apelar, lançando o poderoso Nintendo 64 em 1996. Esse console, ainda a cartucho, tinha o dobro da potencia gráfica do Playstation, e por não ser de CD, não tinha as enfadonhas telas de load, proporcionando uma jogabilidade menos quebrada por momentos parados. Seu controle era completamente não ergonômico, aparentemente desenvolvido para alguém com dois dedões em uma mão ou com três mãos, inovou por trazer uma alavanca similar a de árcades (apesar de incrivelmente mais frágil) para controlar os personagens (algo usado em todos os controles hoje em dia.

A Sega contra-atacou a dobrada de potencia da Nintendo dobrando a potencia dela, com o Sega Dreamcast, o ultimo console feito pela empresa. Vendido como tendo 128 bits de potencia (o que era quase uma mentira, ele tinha 64 bits de processamento, assim como o Nintendo 64, mas um chip gráfico que emulava 128 de vídeo). Infelizmente, a conversão para 3d da serie Sonic não agradou aos fãs, e com exceção de alguns poucos jogos, não conseguiu emplacar o console nas vendas, e ele acabou abandonando a corrida antes do fim da geração.

A Sony, após ver as cartadas de suas concorrentes, apareceu com o ate hoje produzido Playstation 2(o primeiro console a ter um numero indicando sequencia direta no nome, característica da Sony ate hoje, com o Playstation 3), e foi o líder disparado da guerra de consoles.

A Microsoft, cansada de apenas oferecer opção de jogos para computadores, decidiu fazer seu próprio console, o Xbox. Apesar de ser superior em potencia aos concorrentes, perdia do Playstation 2 na sua lista de jogos. Apesar de vários títulos bons exclusivos do console, a disputa real só foi na próxima geração.

Ainda na geração 128 bits, a Nintendo lançou o Nintendo GameCube, um pequeno cubo roxo, que passou bastante batido na disputa de consoles.

Nesse meio tempo, a Nintendo era líder absoluta num mercado ainda pouco explorado: Portáteis. Começando do seu humilde GameBoy, que tinha tela preta e branca e usava pilhas, a Nintendo criou um publico avido por novidades e por jogar onde quisesse. Com suas versões color e advanced, o game boy foi à franquia de consoles mais vendida no mundo, grande parte graças ao terror de muitos pais e febre de muitas crianças: Pokémon.

Acho que Pokémon merece um tópico próprio nessa recapitulação. Lançado em 1996, originalmente como um jogo de cartas colecionáveis, a Nintendo em um golpe de mestre lançou um jogo e uma serie de desenho animado para alavancar as vendas das cartas. O desenho se espalhou pelo mundo (chegando ao Brasil em 1998), e o jogo recebeu varias versões diferentes, sempre acompanhando o desenho, ate que os jogos portáteis se tornaram o carro chefe, chegando a ditar as expansões e tendências dos outros jogos, e determinando a “geração” dos jogos. Originalmente, eram 151 monstros,

hoje já contam com 649 divididos em cinco gerações, cada geração sendo baseada no lançamento que um novo jogo que trazia um continente novo a ser explorado. Os jogos se baseiam em um mundo fictício, com mapas extrapolados com base no arquipélago japonês, onde teoricamente não existem animais normais, apenas o Pokémon (abreviatura de pocket monsters, ou monstros de bolso, apelido dado devido aos Pokémons domesticados ficarem guardados em esferas que desafiam as leis da física, podendo conter monstros do tamanho de uma baleia jubarte e ainda sim podendo ser guardadas no cinto ou no bolso. Nesse mundo, as crianças estudam ate os 10 anos e partem em uma jornada para capturar e catalogar todas as espécies de Pokémon do mundo, com um aparato chamado pokedex, uma enciclopédia virtual, basicamente. O titulo de mestre Pokémon é concedido àqueles que conseguiram algum feito incrível, como derrotar os maiores treinadores do seu continente (em geral, oito treinadores que possuem ginásios temáticos a uma propriedade dos Pokémon e mais quatro mestres Pokémon cuja habilidade é tida como inigualável) ou então conseguir catalogar todos os Pokémons disponíveis em seu continente (em geral, cada jogo traz uma quantidade limitada de Pokémon, visando à troca de um jogo para outro, por isso cada geração sempre têm em media três jogos com Pokémon intercambiáveis e aceita trocas com Pokémon de jogos antigos).

Alguns Gêneros de jogos

Todos os jogos se encaixam em algum gênero. Os mais antigos, se encaixavam em apenas um gênero, mas hoje, com o avanço da tecnologia de processamento, os jogos podem se enquadrar simultaneamente em mais de um gênero, seja em toda a sua jogabilidade, seja em momentos específicos, e a larga indústria do jornalismo de jogos torna uma classificação precisa quase impossível.

Os gêneros mais comuns são:

Adventure: Jogos que começaram como texto puro, descrevendo as passagens como num livro, onde você teria que digitar o que fazer, dentro de uma lista limitada de escolhas, e hoje são conhecidos como *Point and click*, por serem jogos de baixa ação, onde o jogador deve explorar os cenários, procurando objetos uteis para resolver os problemas, e em geral, tendo menos momentos de ação desenfreada. Alguns exemplos antigos e recentes seriam os jogos *Full Throttle*, *The Walking Dead* (o da *Tell Tale Games*, não o de tiro e sobrevivência em primeira pessoa) e a serie *Monkey Island*.

Ação: Aventura, pura e simplesmente, visa em geral contar uma história heroica, onde o protagonista derrota o grande vilão no final, salva uma princesa/donzela/amiga/deusa ou similar que foi sequestrada e fica em aberto que por algum tempo ele viveu feliz, ate que o vilão volte em alguma continuação do jogo. Bons exemplos do gênero são a serie *Donkey Kong*, *Super Mario Bros*, *God of War* dentre outras.

RPG: Roleplayin games, ou jogos de interpretação de papeis são um gênero que costuma levar muitas e muitas horas de jogo, em geral requerem atenção e estratégia do

jogador para melhor resultado, dependem do encontro de itens, pessoas e em geral tem histórias longas e complexas, em geral com finais grandiosos, como salvar o mundo da destruição iminente. Esse gênero criou dezenas de características usadas por outros jogos, como poder controlar o que o personagem aprende, o que ele equipa, qual item será consumido e em qual hora para visar um efeito especifico (em geral, a cura de ferimento ou o fortalecimento de atributos). O RPG também conta com um subgênero, os JRPG, que são jogos de RPG orientais, que compartilham as mesmas características citadas, porem, adiciona um fator bem oriental: O trabalho árduo e em grupo. Em geral, são necessárias muitas horas combatendo inimigos mais fortes visando juntar dinheiro e poder a cada novo desafio da história, para que possa ter condições de superar o novo desafio. Alguns exemplos são a franquia *Final Fantasy* (que hoje conta com mais de 20 jogos, sendo provavelmente a mais longa de todas as franquias), o já citado Pokémon e a serie *The Lengend of Zelda*.

Luta: Gênero mais simples, onde existe uma discursão se há necessidade de uma história complexa por trás dos combates. Hoje, a maioria dos jogos do gênero possuem histórias longas e em geral complexas, onde cada lutador disponível tem seu próprio drama e sua pequena participação na história geral. Bons exemplos de jogos com histórias são a franquia *Street Fighter*, da produtora *Capcom*, *Mortal Kombat*, da *Netherealm studios*, e *TEKKEN*, da Nanco.

Os jogos de luta em geral possuem visão lateral, de forma que ambos os jogadores tenham a mesma visão do jogo, não favorecendo assim nenhum jogador, a despeito da lendária discursão sobre o jogador do lado esquerdo da tela ter vantagem na jogabilidade, derivado do fato que a maioria dos jogadores é destra e o instinto colabora

ao fazer comandos apontando para o lado direito da tela. Essa discursão carece de mais estudos.

Corrida: Como o próprio nome diz, são jogos de corrida, seja de carro, moto ou qualquer outro veiculo. Existem desde simuladores de formula um, extremamente realistas e fieis ao controle de um carro de corrida real, quanto jogos de kart onde pode-se atirar bombas, misseis e ate cascas de banana em seus adversários. Alguns exemplos são a serie *Need for Speed, Gran Turismo e Mario Kart*.

Esportes: Genericamente chamados assim, englobam jogos que não se encaixam facilmente nas outras categorias, como a Serie FIFA, que é de Futebol, Tony Hawk pro skater, que é de skate (mas visa fazer manobras, não disputar corridas), e Madden NFL, que é de futebol americano.

Os gêneros dos jogos podem ser intercambiáveis, gerando subgêneros, como por exemplo, os clássicos Streets of Rage e Final Fight, que juntavam o side scrooler comum do adventure (andar da esquerda para a direita de um mapa) e a jogabilidade jogos de luta, executando comando e derrotando os inimigos que aparecem na tela.

Existem alguns modos de jogo que independem do gênero. O já citado Side Scrooler, que é visto lateralmente, visa andar de um lado a outro de uma fase superando seus desafios, sejam eles precipícios, inimigos, crateras vulcânicas ou lagos de acido. Os FPS (first person shoter, ou tiro em primeira pessoa) são vistos pelos olhos do protagonista, alguns com maior realismo, onde se olhar pra baixo se vê os próprios pés, outros com maiores limitações gráficas, onde o protagonista, independente de como for mostrado, é apenas uma bola flutuante com uma arma centralizada. Já os isométricos se

situam entre ambas as câmeras, vendo o personagem em terceira pessoa, vendo o protagonista de corpo inteiro e por trás. Esse gênero costuma ser o mais usado atualmente, dada a melhor referencia espacial ao se jogar.

Apesar de serem considerados brinquedos de alto nível, os jogos podem ser considerados algo além, como um livro ou uma pintura, uma obra a ser analisada em suas implicâncias e desdobramentos, através do desenvolvimento dos seus personagens ou de sua trama. Tal qual o cinema, os jogos misturam musica, artes visuais e histórias, porem, podem se extender por uma quantidade muito maior de horas, abordar detalhes que um livro dificilmente cuidaria, já que se valendo do ditado, uma imagem valem mais que mil palavras, ter uma trilha sonora muito mais suave e aproveitável (embora possa cair na repetição, caso você fique muito tempo na mesma área). Uma discursão valida de ser feita é sobre a qualidade de adaptação de bons filmes para jogos ruins, e de bons jogos para filmes ruins. Apesar das similaridades das mídias, a roteirização da história e os interesses financeiros que costumam atrapalhar o bom desempenho das adaptações.

Um grupo pequeno padrão, na maioria dos MMORPGs consta com um healer, um tanker e três DPS. Um grupo maior, feito para encarar desafios lendários, pode conter o dobro ou o triplo disso. Alguns jogos também possuem outra função, o suporte, separado do healer, visando que o healer se mantenha apenas como curandeiro,

enquanto o suporte garante buffs para o grupo e debuffs para seus inimigos, e o cancelamento dos mesmos.

Para exemplo de pesquisa, em caso de maior curiosidade, use como referencia o Sacerdote nos jogos World of Warcraft (WoW) e Ragnarok(Rag), no WoW, ele pode curar ou causar dano em qualquer tipo de inimigo, dependendo do foco que o jogador planeja, já no Rag o sacerdote serve como suporte e healer ao mesmo tempo, e caso o jogador queira causar dano, ficara restrito a inimigos como demônios e mortos vivos.

Ocidente e oriente: Uma divisão não tão clara.

Os jogos eletrônicos compartilham varias características com outras mídias, como a televisão, o cinema, a musica e ate com os livros. Todos eles trazem uma característica quase tribal, de juntar os fãs sob uma mesma bandeira. Assim como os fãs de rock costumam se tribalizar em torno de seus gêneros favoritos, os jogadores de videogame costumam frequentar fóruns, integrar grupos e compartilhar informações sobre os jogos de seus gêneros favoritos.

Michel Mafesolli, em seu livro O Tempo das Tribos, diz que a cultura vai num caminho contrario a tendência que caracteriza a modernidade, dado o fato que nas sociedades capitalistas prevalece o individualismo, em que seu sucesso é diretamente dependente do seu esforço, o que torna a vida nas grandes cidades uma “corrida dos ratos”, onde todos buscam um mesmo objetivo, porem ele só pode ser conquistado por poucos. Inverso a essa característica, os jovens tendem cada vez mais a se juntar em torno de seus interesses, como uma forma de trocar informações, experiências e facilitar o convívio social.

Louis Dumont, em seu livro O Individualismo, propôs alguns dados interessantes a se ter em consideração sobre a nossa individualidade moderna. Ao contrario das tendências clássicas, onde ele considera a índia como exemplo, em que o individuo que se separa da comunidade esta isolado do mundo, vivendo uma espécie de vida isolada, nas sociedades modernas temos o individuo como parte importante da comunidade. Não se enxerga o grupo pelo grupo, mas sim pela característica marcante que juntam aquelas pessoas. A sobrevivência deixou de ser o ponto principal e este passou a ser o senso de identidade, de pertencimento a um grupo. A essas duas categorias, Dumont chama de "individuo-fora-do-mundo" e "individuo-no-mundo".

Considerando esses dados, pretendo neste trabalho explorar os conceitos de individualismo e holismo presente nas culturas ocidentais e orientais, junto com suas características com base em jogos eletrônicos, mais especificamente me focarei nos jogos *World of Warcraft* e *Ragnarok Online*, que doravante serão chamados por WoW e Rag respectivamente.

Outra Breve história de breves histórias

O WoW é um jogo norte americano, lançado em 23 de novembro de 2004, é uma expansão do mundo fictício de Azeroth, cenário criado como mundo da franquia de jogos Warcraft. Essa franquia começou como um simulador de guerra, tratando da história de uma guerra entre a população desse mundo e inimigos advindos de outro mundo. Essa guerra, arquitetada por um dos criadores desse mundo, Sargeras, o titã caído, que visava destruir toda a criação que jurou proteger. Ele usou dois magos sedentos por poder para abrir um portal entre seu mundo de demônios e o mundo de azeroth, e a guerra nunca realmente terminou.

Além de demônios, as tropas de Sargeras eram compostas basicamente por orc advindos do mundo de Draennor, outro mundo criado por Sargeras antes de ser corrompido, e que já havia sido dominado. Os Orcs, outrora guerreiros honrados, agora eram apenas soldados e bestas de guerra nas mãos dos demônios, foram levados para Azeroth para combater os humanos, principais habitantes do mundo. Mesmo após a derrota dos demônios, da destruição do mundo de Draennor, do fim da legião ardente (ao menos por hora), os humanos e outras raças de Azeroth não perdoaram os Orcs e sua horda de aliados, mantendo assim uma guerra racial.

No WoW, essa guerra se mantem, fomentada por velhos generais com seus preconceitos sobre os inimigos, crises menores de território e mal-entendidos que se atropelam uns sobre os outros nas mãos dos lideres da Horda e da Aliança. A Horda, hoje composta por Orcs (Alguns sobreviventes a guerra contra os humanos, e seus descendentes), Trolls das ilhas Lançanegra (que foram salvos pelos Orcs e mantiveram sua lealdade a Horda), Taurens das planícies de Mulgore (bovinos humanoides, sábios e defensores da natureza, que foram salvos da extinção pelos Orcs durante a 3° guerra), os Renegados (mortos vivos livres, que foram ressuscitados para servir um dos servos de Sargeras, mas se libertaram de seu controle e agora tentam achar seu lugar na não-vida), os Elfos Sangrentos (parentes mortais dos Elfos Noturnos, banidos milênios atrás e hoje grandes mestres da magia arcana), e os Goblins do cartel Borraquilha (expulsos de sua ilha natal por uma erupção vulcânica e salvos por acaso pelo líder guerreiro da Horda). A Aliança conta hoje com os Humanos nativos de Azeroth, os Anões Barbabonze das montanhas de Dun Morogh, os inventivos Gnomos exilados da perigosa e genial Gnomeregan, os imortais Elfos Noturnos vindos do continente de Kalimdor, os Worgens, humanos amaldiçoados com licantropia e, finalmente, os Draineis, uma Raça

nobre e elevada, exilados de seu mundo natal que decaiu muitos séculos atrás as forças de Sargeras.

Cada uma dessas raças tem motivações diferentes, e em geral, acasos levaram a alianças que se tornaram duradouras, e mesmo que um anão não tenha motivo nenhum para lutar contra um tauren, suas facções podem coloca-los frente a frente no campo de batalha, ou ambos podem ignorar suas lideranças e formar uma amizade insólita.

Saindo um pouco da história do jogo (que comumente é chamado de Lore), apesar de se poder encontrar personagens de qualquer raça como aliados no jogo, um jogador NUNCA poderá ser amigo e aliado de outro jogador da facção rival. Essa é uma regalia dada apenas aos NPCs (personagem não jogador, do inglês Non Player Caracter).

Já nosso segundo jogo de analise, tem muito menos raças para se saber a história. Ragnarok online, jogo coreano criado com base nas histórias em quadrinhos de Lee Myung-Jin, publicada originalmente de 1998 a 2001, e nunca foi terminada devido ao sucesso fenomenal do jogo, lançado em 31 de agosto de 2002 na Coreia do Sul, e em Setembro de 2004 no Brasil, aborda o Mundo fictício de Rune Midgard, fortemente baseado em mitologia nórdica, traz as aventuras de humanos que decidem se tornar aventureiros.

Nossos jogos são tecnicamente jogos difíceis de serem comparados. Algumas pessoas defendem que eles não devem ser comparados, por não serem jogos iguais, mas dado que ambos são da mesma categoria (MMORPG), eu me atrevo a compara-los de forma não competitiva. A diferença de idade entre os jogos causa uma grande disparidade de tecnologia, o que faz com que comparar qualidade gráfica e desempenho não possa ser um foco valido, mas tentarei fazer uma breve comparação entre as funções do jogador nos jogos.

Enquanto o WoW o jogador tem treze opções de raças, com varias possibilidades de classes (totalizando onze tipos de aventureiros), no Rag inicialmente o jogador conta com apenas 1 raça (todos os personagens são humanos) e todos começam com a mesma classe, Aprendiz, e posteriormente pode ser feita a escolha entre outras seis classes, e posteriormente mais uma escolha entre duas classes finais.

O WoW tem apenas quatro funções, sendo duas delas tão próximas que não cabem realmente em categorias distintas. Elas são Healer (ou curandeiro), Tanker (ou tanque) e DPS (dano por segundo, ou Damage per second). Das onze classes, todas possuem três especializações, algumas classes, como Ladino, é capaz de ser apenas DPS, independente de qual especialização escolher, enquanto outras podem exercer qualquer função, dependendo de qual especialização escolher, como é o caso dos Paladinos e Druidas.

No Ragnarok, temos também as três funções, mas nele podemos incluir uma quarta função: O suporte. Sacerdote, bardo, odalisca e ferreiro são classes com habilidades importantes para o bom funcionamento do grupo, e apenas o sacerdote pode curar e “buffar” o grupo.

Para o jogador de ambos os jogos, a escolha de um papel pode ser feita com base em sua preferencia de estilo de jogo, então uma pessoa que goste de ajudar seus amigos pode jogar de sacerdote em ambos os jogos, se focando apenas em curar.

A classificação etária dos jogos é feita com base em características de gênero, sexualidade, violência, temas adultos e afins. A grande maioria dos MMOs são feitos para crianças acima de 10 anos, dado envolver combate, ferimentos e algum sangue. Porem, outro motivo, muito menos claro que esse é o interesse mercantil. Piaget, no livro O Julgamento Moral da Criança, propôs que o desenvolvimento da compreensão

de regras é concluído entre os 9 a 12 anos, etapa de autonomia, quando as regras podem ser mudadas de comum acordo entre os jogadores, quando as crianças, especialmente os meninos, passam a dominar as regras e mecânicas do jogo, e passam a jogar mais pela discursão das regras do que pelo jogo em si. Tendo crianças de 10 anos de idade ou mais consumindo o jogo, a empresa garante o interesse fixo de seus consumidores, que mais do que jogar, querem competir dentro de um sistema de regras seguro, onde o roubo e a trapaça são teoricamente inviáveis, porem dentro das regras as opções são imensas.

Ao colocar a brincadeira num contexto onde o roubo não é possível, a própria empresa disponibiliza formas de se obter vantagens sobre os outros jogadores, em geral através de compras extras, feitas com dinheiro real. No Rag, você pode jogar de graça, porem, dezenas de vantagens exclusivas e ate mesmo características básicas do jogo só estão disponíveis para quem as compram por fora, através de uma moeda virtual chamada ROPs (Ragnarok online points). Eles são vendidos através do site do jogo (no Brasil, no site da level up games) numa proporção de 5000 pontos por 10R$. Esses pontos podem ser trocados dentro do jogo por itens exclusivos, que vão desde meramente dar asas figurativas ou uma aureola de anjo ao seu personagem, ate mascaras baseadas em personagens de filme que aumentam em 10% o dano causado contra outros jogadores, itens que permitem o teletransporte instantâneo para vários lugares importantes do jogo, comidas que ao serem consumidas exercem vantagens temporárias e afins.

Essa venda paralela movimenta muito dinheiro mensalmente, o que torna o jogo muito lucrativo. Obviamente, nem todos os jogadores contam com dinheiro para esses mimos ou acham justo ter de pagar por um jogo em que já pagam mensalidade, mas em

geral, são engolidos pela massa consumidora que não perde uma nova chance de ser superior aos outros jogadores.

O *Huehuehue* ou *hu3hu3hu3* ou ainda *huahue*

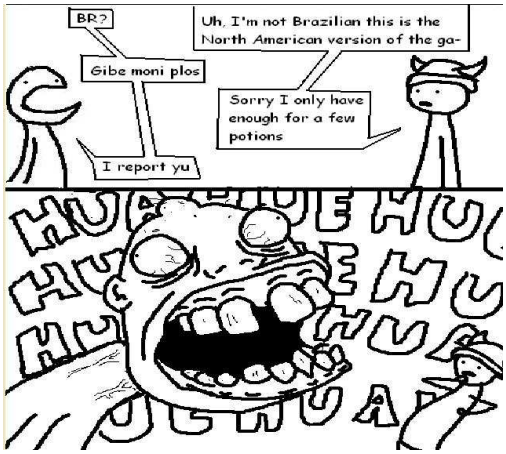
O huehuehue é uma espécie de movimento caracterizado aos brasileiros nos jogos eletrônicos. É uma risada empolgada, solta, normalmente caracterizada por ser usada por brasileiros em jogos eletrônicos, semelhante aos "hahaha", "kekeke", "kkk" e afins, porem, o huehuehue e suas variações ficaram marcadas como uma risada tipicamente brasileira, por mais que ninguém realmente ria assim.

De acordo com o site *Know your meme* , o maior repertorio de pesquisas sobre as origens de "memes" (grosseiramente explicando, são equivalentes aos bordões das sitcons brasileiras como A Praça é Nossa e Zorra Total), o huehuehue e suas variações, junto com outras frases icônicas como "BR?" e "Gibe moni plos", usadas na intenção de identificar outros brasileiros e de pedir dinheiro, se tornaram mundialmente famosas e temidas em 2003 com o jogo Ragnarok, que por ser multiplayer online, com milhares de jogadores simultâneos, atraia pessoas de todo o mundo, inclusive brasileiros em abundancia. Essa horda brasileira ficou mal vista, pelo habito de falar em português em qualquer canto, pedir dinheiro insistentemente, ameaçar de reportar outros jogadores por má conduta em momentos que não condiziam e por jogar mal (seja por falta de experiência, habilidade ou vontade), que resultava em uma divisão "brasileiros" contra o "resto do mundo" em qualquer servidor do jogo.

Não tenho uma fonte cientifica nem um autor para embasar minha opinião, apenas minha longa experiência própria no mundo do huehuehue. Jogo MMOs (Massive Multiplayer online) desde 2008, quando ganhei um computador e pude colocar internet banda larga, joguei em servidores nacionais e internacionais de vários

jogos, vi e senti na pele o nível dos jogadores brasileiros no mundo, e admito que boa parte do preconceito é real e bem embasada. Jogadores brasileiros falam muito mais palavrões que jogadores de outros países, tentem a se isolar em grupos de brasileiros, ofendem jogadores de outros países que tentam jogar em servidores nacionais, são preguiçosos e pedem dinheiro ou itens em qualquer jogo, dizem ser melhores que os outros e pedem "x1" mesmo quando o jogo não permite duelos (x1 é um chamado de duelo, um contra um), dentre vários outros comportamentos desanimadores.

Abaixo, uma tirinha que relata bem a questão do “huehuehue”:



2 semanas depois...
HUAHUEHUAHUEHUAHUEHUAHUEHUAHUEHUAH
BR
Pinoy
BR
BR
BR
BR
BR
BR
Pinoy
BR
BR
BR
MEU DEUS!
HUAHUEHUAHUEHUAHUE
Que porra é essa...
9999
9999

HUAHUEHUAHUEHUAHUEHUAHUEH

Fonte: http://knowyourmeme.com/memes/huahuehuahue

Mesmo em comunidades brasileiras, onde o numero de estrangeiros é mínimo, os doravantes chamados de huehuebr (esses jogadores já citados como nocivos, já que nem todo mundo que é brasileiro é venenoso pra comunidade) atrapalham o jogo. Seja no Ragnarok, comprando todos os itens a venda nas lojas de outros jogadores pra jogar o preço para cima, seja no world of Warcraft pedindo guilda e saindo da mesma, caso ela ainda não seja level máximo, seja abandonando o servidor onde joga pra ir para outros servidores mais desenvolvidos. Exemplos não faltam, mostrando a falta de esforço, a preguiça e a vontade de cortar caminho ate o topo.

Claro que nem todos os jogadores brasileiros são nocivos. Existem aqueles que pagam pelo jogo, aqueles que não ameaçam os outros por besteira, os que se esforçam quando veem alguém inexperiente tentando aprender. Não arrisco dizer que somos minoria, mas ainda não somos uma maioria, e a dificuldade de separar o joio do trigo e realizar uma pesquisa sobre isso são as contas falsas. Uma pessoa pode ter varias contas em nomes diferentes em um jogo, mesmo que isso seja contra as regras, e ter uma reputação ilibada em uma conta, e ser um monstro em outra. E normalmente ninguém

vai assumir ter um comportamento ruim, por medo de uma punição finalmente chegar.

Algumas empresas têm soluções praticas para lidar com maus jogadores, brasileiros ou não, como ferramentas para reportar um mau jogador instantaneamente ou no final da partida, tribunais onde os próprios jogadores punem ou perdoam pessoas reportadas, membros da equipe jogando "a paisana" prontos para punir jogadores claramente infratores. Essas medidas infelizmente não bastam para tornar um jogo limpo, mas é um indicador que as empresas não estão alheias ao problema, querendo apenas o dinheiro dos jogadores.

O Trabalho em Equipe

Se tratando do holismo e individualismo, uma característica é muito importante a ser ressaltada: O trabalho em equipe. A capacidade de trabalhar em conjunto com outros é uma das principais características que torna o ser humano um ser sociável (junto com a capacidade de comunicação organizada e de zelo pelo outro). Mas trabalhar em equipe não é algo simples, e ao nível social moderno, sempre requer no mínimo duas coisas: Um objetivo a alcançar e uma organização.

O objetivo pode ser tão simples quanto se organizar para pintar o muro de uma escola, ou tão complexo quanto derrubar um governo corrupto. A organização pode ser tão descentralizada quanto uma concordância múltipla sobre algo que precisa ser feito quanto uma ditadura onde um manda e os outros obedecem.

Trazendo esses exemplos para nosso caso, o trabalho em equipe nos jogos geralmente visa derrotar um inimigo poderoso (ou um grupo de inimigos equivalentes, caso sejam equipes de jogador contra jogador se enfrentando), e se organizam de variadas maneiras, de acordo com o jogo e o objetivo.

O jogo com o melhor trabalho em equipe que eu já joguei foi WoW. Desde um grupo de masmorra, onde são cinco pessoas enfrentando um desafio em busca de recompensas, usando a configuração de um healer, um tanker e três DPSs, a um grupo de raid com vinte cinco integrantes juntos para derrotar os maiores desafios do mundo de azeroth (creio que sejam os grupos mais raros, nunca fiz parte de um). Juntar tal grupo é um desafio desde sua organização. Juntar-se a pessoas aleatórias no sistema de filas do próprio jogo é funcional, mas a menos que cada jogador saiba muito bem o que deve fazer naquela luta especifica, a falta de organização e comunicação derrotará o grupo. Isso pelo fato do sistema de filas montarem grupos com pessoas de todas as Américas (ou Europa, ou Ásia, dependendo do seu servidor de origem), resultando em vinte cinco pessoas falando no mínimo três línguas diferentes, sem se conhecerem previamente e sem confiança no grupo.

Organizar um grupo tão grande com chances de sucesso é algo para uma guilda. Uma guilda é um grupo fechado de pessoas com objetivos em comum, que apesar de em geral não se conhecerem tão bem, são pessoas de mesma língua, de mesma nacionalidade muitas vezes, que estão ali por interesses comuns e que vão colaborar e confiar mais facilmente umas nas outras. Fora isso, temos a presença do líder da guilda, o criador dessa mesma, que é o responsável por organizar as equipes, discutir previamente as possibilidades de premiação que aquele desafio dará e para quem vai caso ganhem (visto que a chance é restrita e disputadíssima). O líder da guilda também fica responsável por pesquisar a estratégia a ser seguida na luta, para que todos vão preparados, sabendo como agir e evitar contratempos.

Essa forma de organização me parece claramente americana, onde as pessoas se organizam com facilidade em torno de um objetivo especifico e de curto prazo, que vai atender as necessidades do grupo ou de cada individuo. Uma pesquisa feita por um

pesquisador francês mostrou a incrível capacidade de uma comunidade se juntar para reformar uma escola pública, sem interferência do governo, enquanto na maioria dos outros países esperaria (ou forçaria) a ação governamental.

Trazendo essa questão para nosso ponto inicial de holismo e individualismo, temos um contraponto no jogo Ragnarok. Apesar de jogar com outras pessoas ser divertido, o jogo não apresenta tantas oportunidades de trabalho em equipe forçadas assim. A qualquer momento você pode se juntar com outros jogadores, mas essa união infelizmente raramente é tão benéfica quanto jogar sozinho, pela forma como o jogo lhe premia com a evolução do personagem.

Como se trata de um jogo coreano, uma das características da sociedade oriental é o trabalho árduo. Essa é uma característica muito presente nos jogos de RPG orientais, e no Ragnarok também. Nesses jogos, trabalhar duro é visto como matar muitos monstros, acumular dinheiro para comprar equipamentos e experiência para progredir e enfrentar o próximo desafio. O jogo se torna bastante linear, de forma semelhante a uma escada, onde você sabe que vai seguir uma trajetória clara de evolução, enfrentando a cada degrau um tempo de “grinding” ou “farming” de monstros para juntar a experiência e equipamentos necessários.

Essa forma de jogo que dificulta o jogo em grupo no Ragnarok. A experiência do monstro derrotado é divida igualmente pelo grupo (inclusive com alguém de fora do grupo que se interferiu na sua batalha, roubando assim um pouco da experiência daquele monstro, pratica proibida e punível conhecida como “KS”, o Kill Steal). Com essa divisão, você precisa matar no mínimo o dobro de monstros para conseguir a mesma quantidade de experiência, mas a presença de um segundo jogador não necessariamente faz com que você derrote o monstro na metade do tempo. Em níveis baixos, jogar sozinho é a opção mais rápida e viável, matando monstro após monstro, especialmente

após a renovação do jogo que aconteceu em 2011 no Brasil, onde foi feita uma tentativa de rebalancear o ganho de experiência em grupo, onde cada membro extra fornece um bônus na experiência recebida (com seis jogadores num grupo, todos já ganham a experiência integral do monstro, e o grupo pode ir ate doze jogadores, totalizando o dobro de experiência por monstro).

Atualmente, jogar em grupo é algo viável, pela existência de alguns locais instanciados, feitos para grupos de forma similar as masmorras do WoW, mas sem um sistema de filas automatizado. A outra forma de se jogar em grupo valida, é para subir de nível além do nível 100. A partir desse ponto, a escalada de experiência para se subir de nível é exponencial, se tornando algo absurdamente difícil de fazer sozinho. A estratégia padrão é juntar um grupo de seis ou mais pessoas, onde quatro serão suportes (em geral, um bardo e uma odalisca dançando uma dança que aumenta ainda mais o bônus de experiência, um sábio fazendo uma área onde os monstros tomam dano extra por gelo/ água e um sacerdote curando os aliados), um ou mais bruxos ficaram invocando nevasca para matar os monstros nessa área preparada e varias pessoas ficam encarregadas de correr pelo mapa trazendo todos os monstros possíveis para esse ponto. Apesar de funcionar como um trabalho em equipe, é altamente individualizado e cada um busca apenas sua própria evolução, tanto faz quem são os parceiros, contanto que cumpram aquela função.

Isso mostra uma contradição no que se pode achar o comum, que o ocidente é individualista, e o oriente é holista. Temos um jogo ocidental em que o jogo em grupo é necessário, e jogar sozinho não é nem metade do jogo, e temos um jogo oriental onde o trabalho em grupo é completamente opcional e jogar sozinho é 100% viável. Tentarei agora demonstrar em alguns outros jogos como funcionam o trabalho em equipe e ver como equipes do mesmo jogo encaram isso.

Os eSports

Alguns jogos conseguiram atingir um nível de sucesso superior, conseguindo centenas de milhares de jogadores competitivos, que se tornam verdadeiros esportes. A esses jogos, independente de sua caracterização de gênero, se da o termo eSport (do inglês eletronic sport). Centenas de dólares são dadas como premiação desses jogos, que vão desde grandes campeonatos com dezenas de jogos de luta (como o EVO Championship Series) a torneios semanais de MOBAs (como o Go4LOL, campeonato semanal de League of Legends).

As configurações de regras e de premiação variam de campeonato para campeonato, dependendo dos organizadores. Desde regras padrão a regras incomuns a campeonatos (como a ultima partida ser com escolha aleatória de personagens), de eliminatória simples a partidas com melhor de cinco. De jogadores individuais a jogos em equipe, muitas opções podem ser variáveis relevantes nesses campeonatos.

Impressionante é o investimento de empresas nesses campeonatos, que movimentam milhares de dólares por evento, desde equipamento, passagens, hospedagem de equipes e organizadores e promoção. Um exemplo próximo é a IEM (Intel Extreme Masters) que ocorreu no Campus Party 2013(um grande evento de tecnologia que acontece anualmente em São Paulo- SP). Contando com dois campeonatos que valem vaga para os respectivos mundiais (campeonato de Starcraft 2 e de League of legends), além de campeonatos amadores e partidas de exibição, área livre para jogar e narração ao vivo em 2 línguas. É uma infraestrutura incrível, com premiações que variam de cinco mil dólares a US$50.000 (prêmios referentes às partidas de exibição de Starcraft 2: Heart of Swarm e do campeonato principal de

League of Legends, respectivamente), fora contratação de seguranças, narradores, promotores e afins.

A narração das partidas, detalhe que vale comentários a parte, esta se tornando uma característica importante dos eSports. No Brasil, jogadores passam a ser “subcelebridades” virtuais, atingindo milhares de pessoas assistindo suas partidas ou suas narrações, protegidas (ou escondidas) atrás de pseudônimos, sustentam a casa e a família jogando e falando daquilo que gostam, ao custo de muito esforço, como passar mais de 12 horas narrando jogos das eliminatórias, indo de 2 da tarde as 2 da madrugada.

Citando uma breve história, creio que os eSports começaram e ganharam notoriedade com dois jogos: Counter Strike 1.6 e Starcraft. Counter Strike era originalmente uma modificação do jogo Half Life, um jogo de tiro em primeira pessoa, e quando a modificação não oficial ficou mais famosa que o jogo principal, a empresa foi obrigada a liberar o Counter Strike como jogo independente, arrebatando centenas de milhares de pessoas as lan houses, e criando a febre que as mesmas foram.

Já do outro lado do mundo, um jogo de estratégia em tempo real se tornou a próxima etapa da evolução humana. Starcraft, criado em 1998, tinha um modo de campanha, que contava a história, e um modo de jogo competitivo, que se tornou uma febre na Ásia, especialmente na Coreia do Sul, onde se considera que após ser o humano moderno, a próxima evolução humana seria uma “hidralisca”, unidade do exercito Zerg no jogo.

Hoje em dia, esses jogos têm como representantes Counter Strike: Global ofense e Starcraft 2: Wings of Liberty (esperado para março de 2013 a atualização para Heart

of Swarm, com a continuação da história e mudanças significativas nas partidas de jogador versus jogador). Além desses jogos, clássicos de luta como Street Fighter 4, Mortal Kombat, TEKKEN 5, Marvel vs Capcom 3 e MOBAS como League of Legends e DotA 2 movimentam fortunas todos os anos com seus campeonatos.

A classificação indicativa

A classificação indicativa é um recuso criado visando o melhor controle do conteúdo exibido nas mídias, de forma que uma criança não tenha acesso incauto a um filme que contenha conteúdo sexual ou violento. Criada no Brasil em 2006 pela Secretaria nacional de Justiça, parte do Ministério da Justiça, "tem como competência a atribuição da classificação indicativa a obras audiovisuais (televisão, mercado de cinema e vídeo, jogos eletrônicos e jogos de interpretação – RPG)" (Classificação indicativa, guia pratico, pág. 5).

No site http://www.brasil.gov.br/enfrentandoocrack/noticias/guia-pratico-da-classificacao-indicativa pode-se encontrar pormenorizada cada etapa das classificações indicativas, exemplificadas e de forma clara, ajudando a entender por que seios femininos são inaceitáveis antes das 22 horas na televisão aberta, mas se for a um documentário sobre tribos indígenas não há problema e a classificação é livre.

Apesar de hoje todas as revistas, filmes e jogos no Brasil (com capas adaptadas em caso de importações) terem o símbolo de sua classificação indicativa, muitas não são respeitadas, seja por descuido do vendedor, pais ou simplesmente ignorância de seu significado. Não é de amplo conhecimento o conteúdo de cada faixa etária, então o que muitas vezes pode parecer chocante para uma pessoa (um documentário sobre uma tribo indígena onde eles estão nus ter classificação livre), não é uma quebra da classificação.

No ramo dos jogos eletrônicos isso é ainda mais complexo. Geralmente feitos por estúdios internacionais, os jogos eletrônicos não são lançados oficialmente no Brasil (situação que felizmente tem mudado), então as caixas tem apenas a simbologia internacional (geralmente americana) que não é nada mais logica ou pratica que a nacional (ambas utilizam faixas etárias como definição, a americana utiliza letras como símbolo, a brasileira usa a própria idade da faixa). Isso acaba por passar em branco para um pai menos interessado, que não vai saber se aquele "T" na caixa do jogo é próprio para seu filho de 12 anos.

Outro problema também é a completa falta de interesse por parte de vários pais, que simplesmente ignoram o que o filho (a) joga, se incomodando apenas caso seja visivelmente ofensivo ou o barulho incomode demais.

Um exemplo real, de conhecidos meus que não citarei os nomes reais: Felipe (nome fictício) tem 11 anos, viu um vídeo na internet de um jogo de classificação 18 anos, ficou animadíssimo com o jogo, e decidiu compra-lo. Pediu para que o pai pagasse e o pai o fez, sem se preocupar com a classificação indicativa do jogo, ou sem se importar se é um jogo de assassinato, onde além de matar a sangue frio o jogador deve esconder o corpo da vitima. Obviamente, a criança ainda não se revelou um psicopata em treinamento, mas qual o impacto de tamanha violência nessa criança? Sua irmã mais velha, Margarete (nome fictício), tem 19 anos e não consegue jogar o mesmo jogo, fica paralisada e abalada ao ter de matar alguém assim, de surpresa, planejada e a sangue frio.

Outro ponto importante a tratar é a diferença entre as classificações em vários países. O que no Brasil é tido para maiores de 12 anos, no Japão é aceito para maiores de oito anos, como os desenhos Naruto, Samurai X e Inuiasha, que foram transmitidos

pela Globo e pela Cartoon Network no Brasil, mas todos foram censurados, de forma a um episódio nacional conter trechos de ate 5 episódios (algo que obviamente destrói a história contada pelos mesmos). No Brasil, para caber em censura livre (ou 12 anos, como foi o caso da Cartoon Network), eles tiveram de ser censurados, mas no Japão, suas histórias em quadrinhos tem censura 10 anos (14 anos no caso de Inuiasha, por conter nudez ocasional), e os desenhos censura oito anos (Inuiasha perdeu sua nudez no desenho). Todos apresentam temas fortes, como perda de familiares, solidão, violência justificada (apenas sangue, sem fraturas ou cortes explícitos) e insinuações sexuais leves (como um professor que gosta de contos eróticos ou uma pessoa tentando espiar alguém banhando). Esses temas são abordados de forma seria e com consequência (apesar do exagero de sangue, para quebrar o realismo da cena e beirar o cômico), e tem uma grande força emotiva sobre os personagens (como o protagonista de Naruto ser uma criança problemática, tentando chamar a atenção de todos da vila onde mora com suas travessuras, tentando compensar o fato de ser órfão e viver sozinho).

Os Novos Mitos

Com o crescimento da mídia, a ligação do mundo através da televisão e posteriormente da internet, voltamos a uma era de mitos e deidades. Vivemos uma era onde os mitos antigos de outras culturas invadem nossas casas através de um desenho animado, vemos grandes histórias sendo recontadas no cinema, ou vivenciamos um novo épico grego, digno de um clássico de Homero num jogo de videogame. Esses novos tempos formam novos mitos através da mídia. Seja a cantora de pop que faz clips e musicas sobre caridade, tentando estimular as pessoas a melhorar, seja a cantora que morreu de overdose e deixou um legado de musicas, ou o personagem de desenho que passa uma mensagem profunda de amizade e esperança, vivemos numa época onde

seres inalcançáveis são dados como responsáveis por coisas incríveis e impalpáveis. De destruir deuses malignos num jogo a fundar uma instituição de caridade, seriam novas formas de mitificar o inalcançável?

McLuhan, em seu documentário McLuhan's Wake (2002), traz pontos muito interessantes sobre as leis da mídia e sobre a extensão do alcance, e a miríade de informações as quais estamos expostos. Logo na abertura, McLuhan compara ao mundo de informações ao redemoinho (*Maelstrom*) do conto homônimo de Edgar Allan Poe. Um homem pode enlouquecer olhando para o vórtice do mesmo, mas se conseguir manter a calma e ver o padrão para a salvação, pode sair muito mais sábio dessa experiência.

Essa miríade de informações nos distraem da realidade, e entre os jogadores de videogames, isso realmente beira a perda de noções básicas, como tamanho e peso de objetos. Após tanto tempo jogando *Final Fantasy VII*, é fácil desprezar o peso de uma espada, e acreditar que as façanhas que o protagonista faz com sua espada imensa são plausíveis, quando na realidade, a espada dele é impossível de ser levantada, de tão pesada. Um vídeo do canal AWEme, da serie Man At Arms, mostra um ferreiro forjando a já citada espada em proporções reais, e mesmo usando alumínio para diminuir o peso, ela é praticamente impossível de ser usada (http://www.youtube.com/watch?v=xogheZdAO18).

Outros valores que hoje são mitificados pela mídia é o valor de uma vida. Nos jogos, é muito simples matar um inimigo, às vezes mesmo um inocente, às vezes por que ele se pós em seu caminho, às vezes simplesmente por que era possível. Apesar de a mídia norte-americana atacar ferozmente os jogos por causa disso, alguns jogos já tentam retratar o peso dessas ações. No período de 2012-13 tivemos alguns jogos que

trataram isso de forma muito interessante. *Dishonored* traz um personagem acusado injustamente de regicídio, preso, e numa oportunidade as vésperas de ser executado, é libertado e ganha uma oportunidade de vingança contra os conspiradores que mataram a imperatriz e o acusaram. No jogo, você tem total liberdade para matar ou não os oponentes. Você pode tanto ser um fantasma, passando por dezenas de guardas e civis sem ser visto, se esgueirando pelas sombras, pulando por telhado de prédios e nocauteando quem não dava pra se esconder, quando você pode ser um assassino sedento de sangue, matando cada guarda em seu caminho ate os seus alvos.

Outro jogo que impactou por essas reflexões foi Spec Ops: The Line. Apesar do seu gênero, o *FPS* ser o maior acusado de assassinatos nos EUA, Spec Ops traz reflexões importantes sobre as ações militares, sobre a vida alheia e sobre o peso das ações. O jogo acompanha um grupo de soldados em uma Dubai futurista, devastada por uma guerra. Os protagonistas fazem parte de um esquadrão norte-americano que esta lá para garantir a paz, mas os locais se revoltam, e em vários momentos, você como jogador tem total liberdade para agir como lhe convir, seja matando os revoltosos que você deveria proteger, seja fugindo da turba, seja tentando retomar o controle atirando para cima, visando assustar as pessoas.

Nesses jogos, e em alguns outros, vemos que a morte do inimigo não é a única solução, e nem a melhor na maioria dos casos. Outros jogos como *Jorney*, *The Walking Dead* trazem jornadas de sobrevivência, onde matar os inimigos nem de longe é um foco, mas sim sua sobrevivência, suas escolhas, para onde você vai e o que faz no caminho são o importante do jogo.

Objetivos da pesquisa:

1) Identificar o perfil sócio demográfico e educacional dos jovens aficionados por jogos eletrônicos;

2) Identificar a tipologia dos games preferidos dos jovens pesquisados;

3) Compreender a percepção que os jovens pesquisados têm da relação entre os games e a vida escolar por meio de questões como eles se veem em relação ao grupo de estudantes;

a) Verificar se os jovens jogam (ou jogaram) na escola onde estudam;

b) Analisar se o tempo dedicado aos jogos compete com o tempo dedicado aos estudos (em casa ou na escola);

c) Em que medida os jovens atribui aos professores uma avaliação positiva, negativa ou neutra em relação aos jogos eletrônicos (violência, tempo dedicado aos estudos, etc...);

d) Que sugestões os jovens teriam a oferecer à escola de sorte a integrar os games no processo de ensino-aprendizagem.

CAPITULO 2 - METODOLOGIAS DA PESQUISA

A pesquisa foi realizada utilizando um questionário, espalhado pela internet através de três formas: *Twitter*, *Facebook* e *e-mail*. Nossa pesquisa caracteriza-se como amostragem por conveniência, (de acordo com o livro Métodos e técnicas de pesquisa social, pág. 90-94) dado que foi respondida por 153 voluntários.

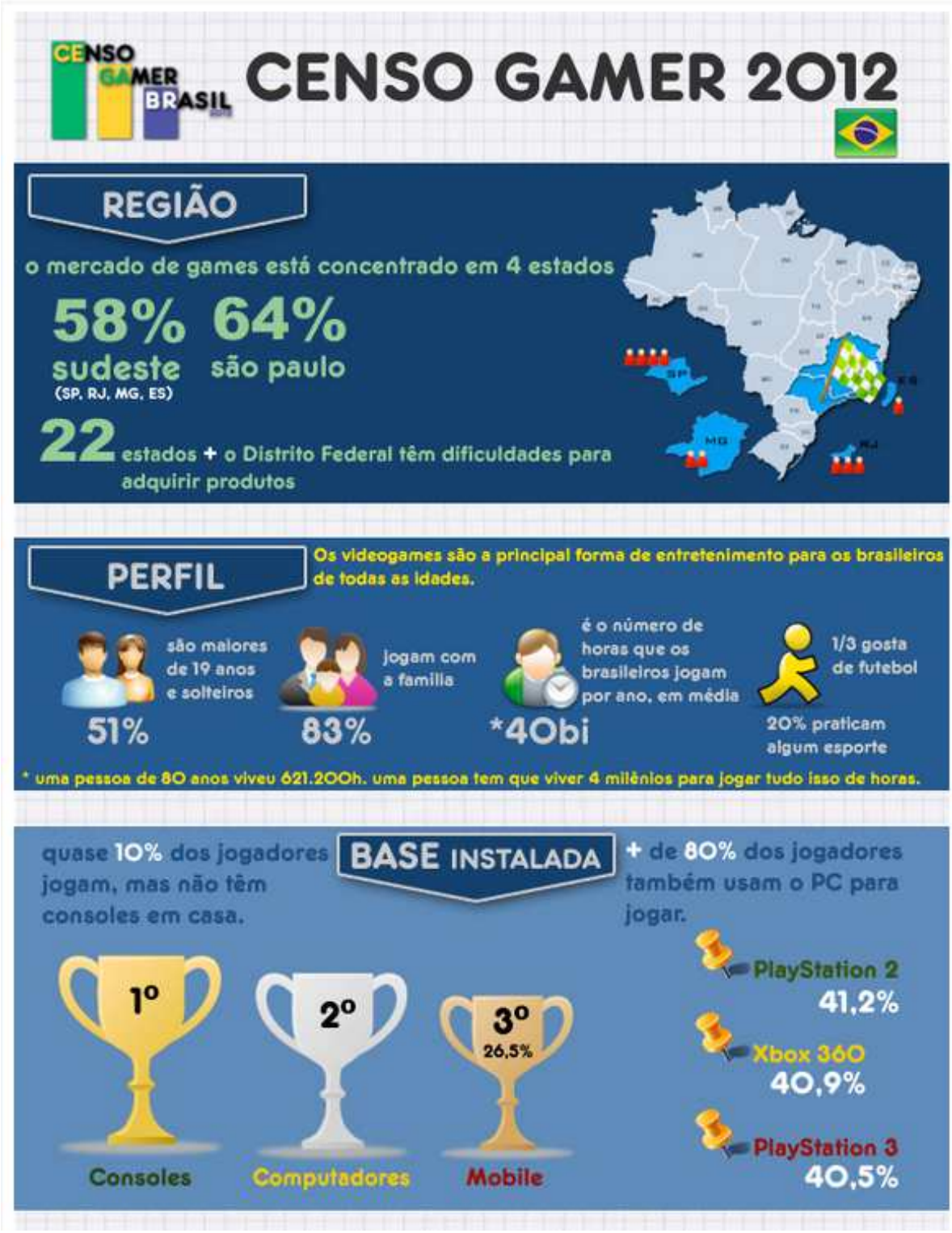
Originalmente, planejámos utilizar de três grandes fóruns de jogos brasileiros para ter um cadastro de jogadores, e realizar um sorteio dos usuários, visando obter uma amostragem aleatória simples ou amostragem por conglomerados, mas não obtivemos o apoio necessário para o sorteio aleatório de indivíduos. Com esse empecilho, foi escolhido apenas divulgar o formulário via internet, sendo repassado pelo *twitter*, enviado por e-mail e publicado no *facebook*.

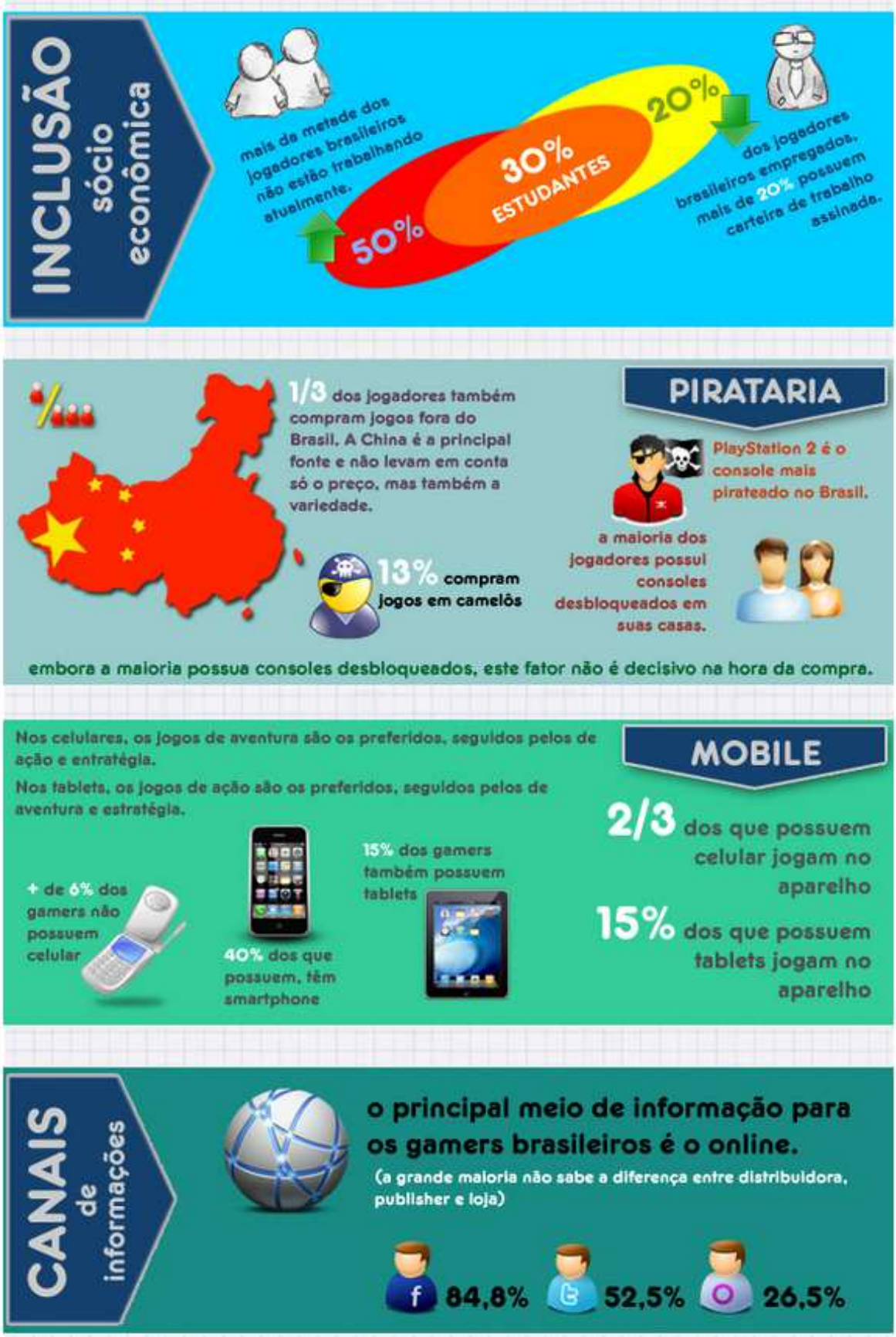
Nos cálculos iniciais, alcançamos cerca de 20 mil pessoas apenas pelo *twitter*, porem, apenas 100 responderam na primeira semana.

CAPÍTULO 4 - RESULTADOS E ANÁLISES

Logo abaixo, trarei alguns dados de uma pesquisa, o censo gamer 2012, que trás algumas informações que podem ser comparadas com os dados obtidos em minha pesquisa. Em adição a isso, nos anexos colocarei outra pesquisa, a 2012 Sales, Demographic and usage data, uma pesquisa anual norte-americana sobre o mercado de jogos. Esta ultima é mais voltada para o uso da indústria, setores de vendas e afins, porem, temos alguns dados em comum que também são interessantes de se analisar.

Também é valido adicionar um detalhe a essas informações: No final de 2012 (outubro/novembro) o maior site de vendas digitais de jogos do mundo, o *Steam* passou a vender os jogos de seu catalogo em Reais, algo que sem duvida mudara alguns dados dessa pesquisa a curto, médio e longo prazo. Como nossa pesquisa foi encerrada em fevereiro de 2013, ainda não foi possível analisar o impacto dessa mudança, então tenha isso em mente ao analisar esses dados no futuro.


CENSO GAMER BRASIL
CENSO GAMER 2012
REGIÃO
o mercado de games está concentrado em 4 estados
58% sudeste (SP, RJ, MG, ES)
64% são paulo
22 estados + o Distrito Federal têm dificuldades para adquirir produtos
SP
MG
RJ
PERFIL
Os videogames são a principal forma de entretenimento para os brasileiros de todas as idades.
são maiores de 19 anos e solteiros
51%
jogam com a família
83%
é o número de horas que os brasileiros jogam por ano, em média
*40bi
1/3 gosta de futebol
20% praticam algum esporte
* uma pessoa de 80 anos viveu 621.200h. uma pessoa tem que viver 4 milênios para jogar tudo isso de horas.
quase 10% dos jogadores jogam, mas não têm consoles em casa.
BASE INSTALADA
+ de 80% dos jogadores também usam o PC para jogar.
1º
Consoles
2º
Computadores
3º
26,5%
Mobile
PlayStation 2
41,2%
Xbox 360
40,9%
PlayStation 3
40,5%



Fonte: http://horasperdidas.mmotales.com.br/?p=1956

Na tabela 1 podemos ver que boa parte dos jogadores são do sexo masculino, entre 18 e 27 anos, moram com os pais e trabalham. Não estava entre minhas conjecturas iniciais, mas a grande maioria dos pesquisados moram na região sudeste.

Tabela 1 – Perfil social dos pesquisados

Indicador	f	%	Indicador	f	%
Escolaridade da mãe *			**Estado civil**		
Fundamental incompleto	6	5%	Solteiro	134	85%
Fundamental completo	12	10%	Casado	19	12%
Médio/técnico incompleto	11	9%	Outro	4	3%
Médio/técnico completo	31	25%	Total	157	100%
Superior incompleto	22	18%			
Superior completo	42	34%	**Com quem reside**		
Total	124	100%	Com os pais	110	70%
* 21% de missings			Família própria	21	13%
			Outra situação	13	8%
Escolaridade do pai **			Sozinho (a)	13	8%
Fundamental incompleto	8	6%	Total	157	100%
Fundamental completo	15	11%			
Médio/técnico incompleto	13	10%	**Situação laboral atual**		
Médio/técnico completo	29	22%	Inativo	52	33%
Superior incompleto	8	6%	Desempregado	22	14%
Superior completo	61	46%	Trabalhando	83	53%
Total	134	100%	Total	157	100%
** 15 % de missings					
			Onde reside atualmente		
Sexo			Região do País		
Feminino	25	16%	Sul	28	18%
Masculino	131	84%	Sudeste	66	43%
Total	156	100%	Centro-Oeste	35	23%
			Nordeste	18	12%
Idade			Norte	5	3%
13 -17 anos	13	7%	(Subtotal)	(152)	(99%)
18 - 22 anos	65	41%	Outros países (UK e Japão)	2	1%
23 - 27 anos	52	33%	Total	154	100%
28 - 32 anos	23	16%			
33 - 37 anos	4	3%			
Total	157	100%			
* Média (23 anos de idade)					

Na tabela 2 vemos que a grande maioria dos pesquisados estuda no nível superior, mas ao contrario de minhas expectativas, não existe larga maioria no período noturno.

Também não existe maioria significativa em termos de terem estudado em escola publica ou privada. Interessantemente, vê-se uma tendência dos pesquisados a se acharem acima da media da turma, algo inesperado para mim. Porem, o biólogo Jonny Ken Itaya no podcast Nerdcast, episódio 302, citou que essa é uma tendência comum aos seres humanos, se achar superiores ao seus iguais.

Tabela 2 – Perfil escolar dos pesquisados

Indicador	f	%
Escolaridade do pesquisado		
Fundamental incompleto	1	1%
Fundamental completo	4	3%
Médio/técnico incompleto	12	8%
Médio/técnico completo	12	8%
Superior incompleto	86	55%
Superior completo	42	27%
Total	157	100%
Estuda atualmente?		
Não	39	25%
Sim	118	75%
Total	157	100%
Tipo de escola		
Escola particular	81	52%
Escola pública	74	48%
Total	155	100%
Turno de estudo		
Integral (dois turnos)	37	24%
Manhã	57	36%
Noite	55	35%
Tarde	8	51%
Total	157	100%
Horas de estudo por dia		
Menos de 1 hora por dia	62	40%
De 1 a 2 horas por dia	68	44%
De 3 a 4 horas por dia	19	12%
Acima de 4 horas por dia	7	5%
Total	156	100%
* Média (ponto médio arbitrário)	1,5 horas/dia	
Desempenho escolar comparado aos colegas (percepção)		
Muito abaixo da média dos colegas	2	1%
Um pouco abaixo da média dos colegas	9	6%
Igual à média dos colegas	44	28%
Um pouco acima da média dos colegas	73	46%
Muito acima da média dos colegas	29	18%
Total	157	100%
* Média (ponto médio arbitrário)	3,8 pontos (escala de 1 a 5)	

Na tabela 3, vemos o uso do tempo livre dos pesquisados incluindo uso de computador e jogos. Podemos considerar que os jovens pesquisados tem uma tendência a ler, jogar e usar o computador de forma livre. Interessante notar a baixa tendência a

passar tempo em família, em festas e em grupos eclesiásticos, o que ajuda a caracterizar nosso grupo pesquisado. Vemos que o grosso de nossos colaboradores podem ser caracterizados como “nerds”, termo americano, originalmente ofensivo, que classifica alguém que gosta de ler, estudar e jogar, mas hoje também expande-se para alguém amplamente curioso e que vai a fundo em suas curiosidades, sejam pela cultura de outro pais, um jogo ou franquia especifico, ou mesmo por um gênero musical.

Tabela 3 – Uso do tempo livre pelos pesquisados

Atividades	Nunca	Às vezes	Sempre	Total
Ajudo nas atividades domésticas (limpeza, compras).	58%	13%	29%	100%
Falo com os meus pais sobre os estudos.	55%	33%	12%	100%
Vou à igreja (culto, missa, grupo de jovens).	17%	74%	9%	100%
Saio com os amigos, à noite, para festas, barzinhos, boates.	62%	20%	18%	100%
Pratico esportes (além das aulas de educação física).	37%	44%	19%	100%
Leio livros por diversão, nas horas vagas.	47%	8%	45%	100%
Divirto-me em salas de games (fliperama, jogos em rede).	35%	35%	30%	100%
Vou passear em shoppings.	75%	13%	13%	100%
Divirto-me ao computador (email, orkut, sites, jogos).	21%	1%	79%	100%
Vou ao teatro ou a espetáculos musicais.	55%	43%	3%	100%
Vou ao cinema.	69%	6%	25%	100%
Visito ou saio com parentes (primos, tios).	54%	40%	6%	100%
Desenvolvo atividades artísticas (pintura, dança, música).	28%	58%	14%	100%
Assisto televisão.	45%	39%	16%	100%

Tabela 4 – Estilo de vida dos jovens espanhóis, segundo Javier Elzo

	Factor 1 "Hogareño"	**Factor 2 "G.-Txori"**	**Factor 3 "Cibernético"**	**Factor 4 "Culto"**
Hablar con los padres de amigos, diversión,política	0.85	0.06	-0.9	0.12
Hablar con los padres de los estudios	0.85	-0.14	0.32	0.08
Salir con los amigos por la tarde/noche a discotecas, bares	0.47	0.75	-0.15	0.05
Montar en moto sólo por diversión	-0.002	0.57	0.18	-0.13
Ir a la Iglesia	0.30	-0.46	0.17	0.11
Jugar con vídeo-juegos	-0.09	0.01	0.71	-0.01
Participar activamente en deportes	0.10	-0.12	0.67	0.06
Jugar con máquinas de dinero	-0.7	0.45	0.49	-0.02
Otras aficiones (tocar instrumentos,cantar, dibujar...)	0.09	0.07	0.01	0.84
Leer libros por entretenimiento	0.12	-0.24	0.4	0.71

Fonte: Elzo, J. "Alcohol, drogas y violencia juvenil", 1997

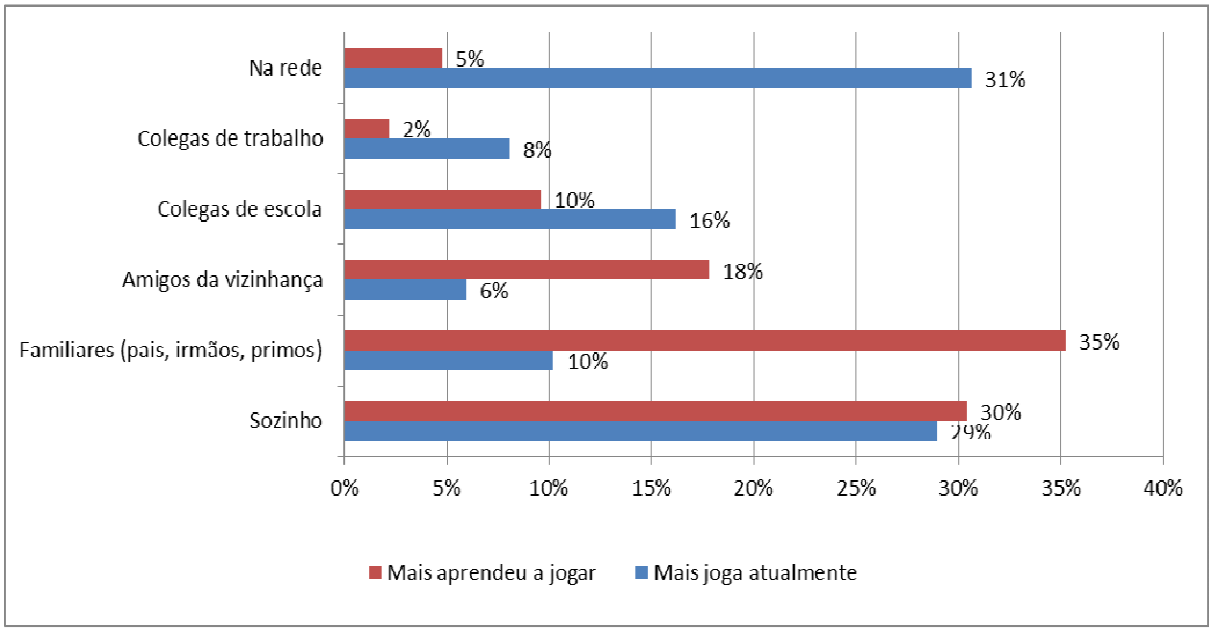
Analisando a tabela 5, confirmamos nosso publico de pesquisa como jogadores visto a tendência de jogar mais da metade da semana, e por jogarem em media um terço do dia. Como esperado, a grande maioria começou a jogar ainda na infância (uma reclamação pertinente ao questionário foi à falta de uma faixa etária de 5 a 8 anos na pergunta de quando começou a jogar), e percebe-se um investimento pesado em um computador de ponta, mas não especificamente num computador próprio para jogos.

Tabela 5 - Aspectos relacionados à prática de games

Indicador	f	%
Com que frequência semanal joga		
Menos de 1 vez por semana	24	15%
De 1 a 2 vezes por semana	15	10%
De 3 a 4 vezes por semana	37	24%
De 5 a 6 vezes por semana	24	15%
Todos os dias da semana	55	36%
Total	155	100%
Quantas horas por dia costuma jogar		
Menos de 2 horas por dia	7	4%
De 2 a 5 horas por dia	48	31%
De 6 a 8 horas por dia	42	27%
Mais de 8 horas por dia	60	38%
Total	157	100%
* Média de horas/dia (ponto médio arbitrário)	6,4 horas por dia	
Com que idade começou a jogar		
Na infância (até os 10 anos de idade)	137	88%
Na adolescência (dos 11 aos 14 anos de idade)	12	8%
Na juventude (dos 15 aos 20 anos de idade)	6	4%
Total	155	100%
Tipo de computador mais usado para jogar		
Computador de ponta	66	43%
Computador próprio para jogos com periféricos (mouse com botões extras, headset, teclado próprio, joystick usb)	43	28%
Computador ultrapassado	45	29%
Total	154	100%

No gráfico 1 vemos que a família e os amigos de vizinhança foram a origem da vontade de jogar de grande parte dos pesquisados, apesar de sozinho também ter sido uma boa parcela. Analisando o passar do tempo, a maioria das pessoas parou de jogar com amigos de vizinhança e família, passando a jogar sozinho ou em rede via internet.

Gráfico 1 - Com quem mais aprendeu a jogar e com quem mais joga atualmente



Outras fontes:

- **Mais aprendeu a jogar** = 18 citações, 11 delas referentes à Namorado (a) /Cônjuge).
- **Mais joga atualmente** = 13 citações, 9 delas referentes à Namorado(a)/Cônjuge.

Tabela 6 - Como se mantém informado sobre as novidades sobre os games

Fonte	f	%
Dicas de colegas da escola ou do trabalho	6	4%
Dicas de parentes ou amigos	18	11%
Revistas	1	1%
Sites e foruns	129	82%
Total	157	100%

Outras fontes:

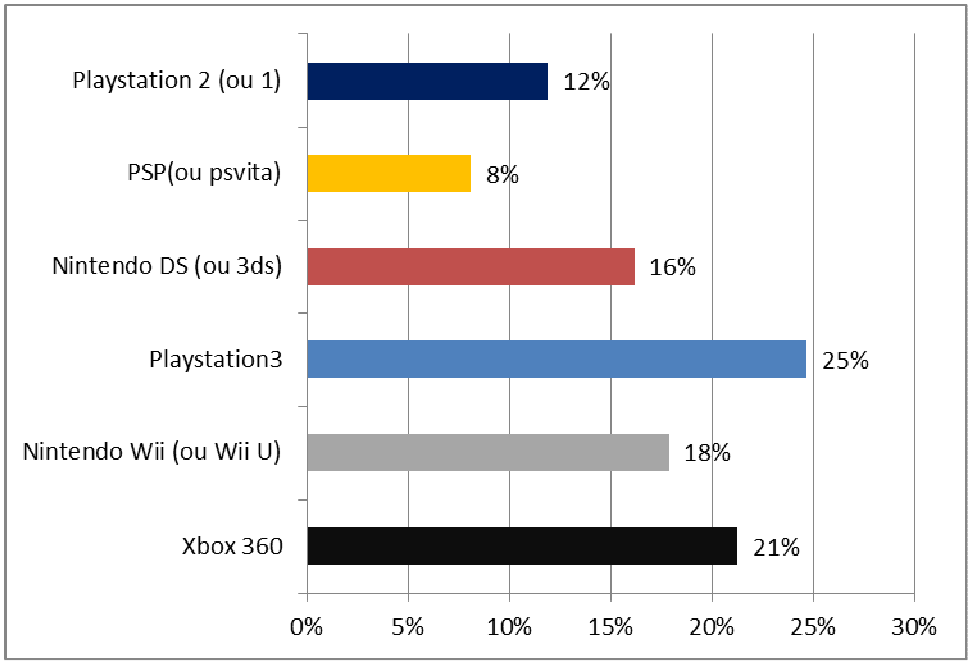
- Podcats (NRG, Dash, etc.) = 7 citações.
- Outra (Facebook e Twitter) = 2 citações.

Na tabela 6, vemos que as revistas de jogos não são mais a principal fonte de informação (como era na minha época quando comecei a jogar). Os fóruns e sites especializados são a grande maioria.

No gráfico 2, vemos que a maioria dos jogares possui um console da atual geração (fim de 2012/começo de 2013, leve em consideração que se trata de um período de fim de geração no momento da pesquisa e os sucessores do Playstation 3 e Xbox 360 ainda não foram anunciados, porem, já são esperados). Interessante notar que apesar dos

defensores apaixonados, o portátil psp (e seu sucessor, o PSVita) se encontram em ultimo na lista, sinal que concorda com os dados atuais de baixas vendas do console e sua provável "morte" prematura.

Gráfico 2 – Consóle (s) que utiliza para jogar

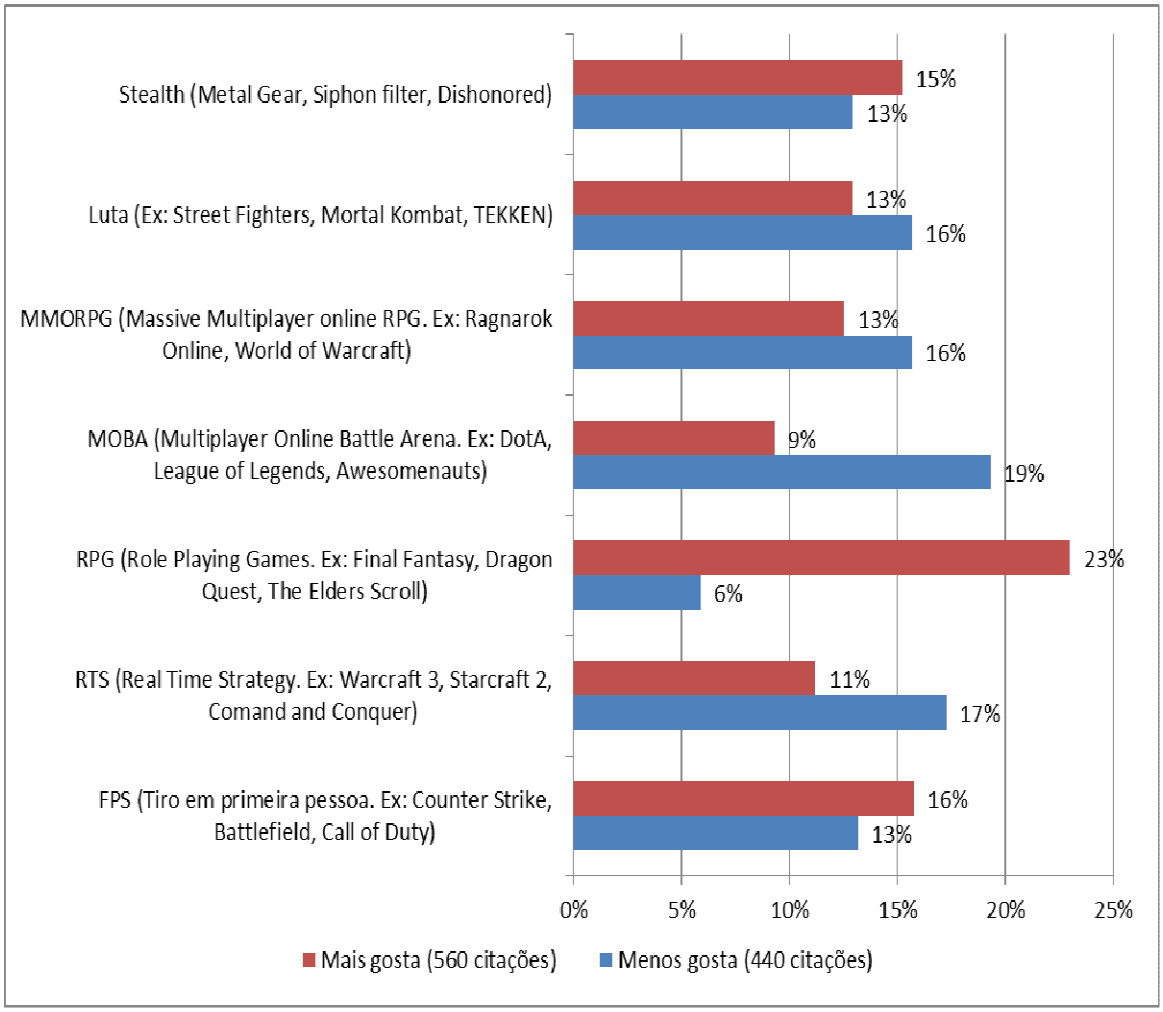


Outros equipamentos:

- PCs = 9 citações.
- Smartphones e tablets = 4 citações.
- GameBoy =3 citações
- Outros = 4 citações.

No gráfico 3, percebemos que a grande maioria dos pesquisados gosta mais é o RPG, gênero conhecido por ter mais histórias complexas e comparáveis a livros. O segundo gênero mais jogado é o de tiro em primeira pessoa, que costuma estar nas listas de jogos de eSport, o que confirma a preferencia.

Gráfico 3 – Gênero de jogos que mais gosta e que menos gosta



Na tabela 7, podemos ver as preferencias do nosso grupo entrevistado, condensando jogos de uma mesma franquia num só valor.

Tabela 7 – Jogo favorito entre todos que já jogou na vida

Franquia/ jogo favorito	nº de indicações
Final Fantasy	14
The Lengend of Zelda	13
Super Mario	9
Shadow of the colossus	5
Assassin's creed	4
Kingdom Hearts	4
League of Legends	4
Mass Effect	4
Metal Gear	4
Ragnarok Online	4
Resident Evil	4
World of Warcraft	4
Castlevania symphony of the night	3
Chrono Trigger	3
Megaman	3
Sonic	3
007- Golden eye	2
Call of duty	2
Fallout	2

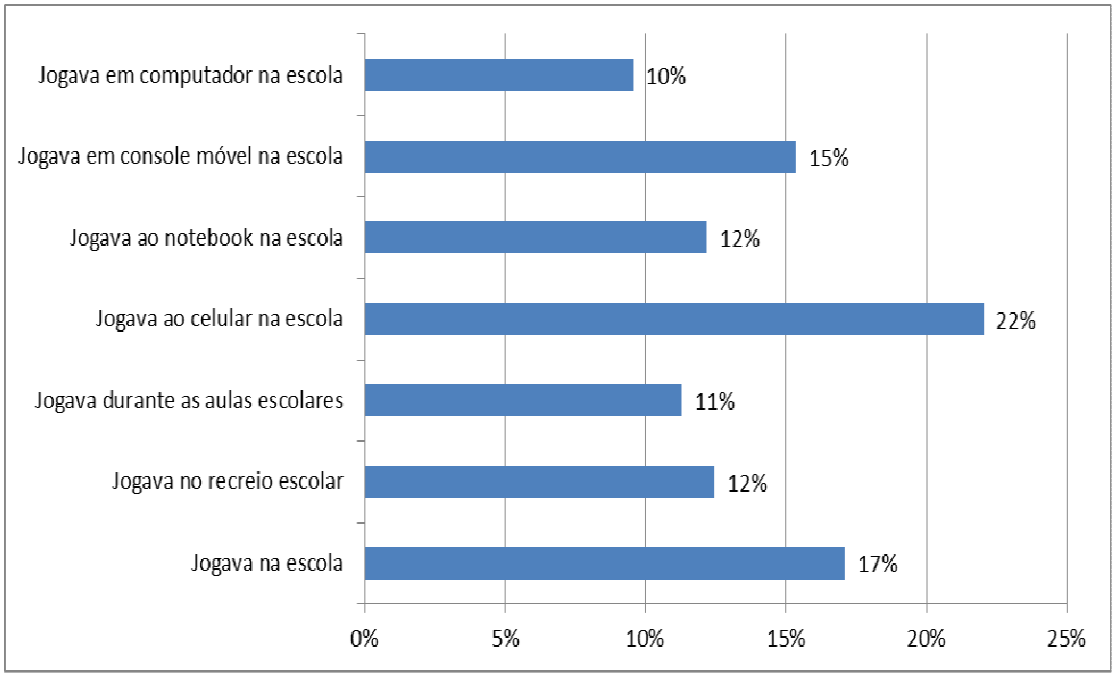
Na tabela 8, vemos que existe sim uma preocupação referente ao vicio em jogos, mas que o tratamento dado a um viciado químico ainda não é aceitável.

Tabela 8 – Como avalia a questão do vício atribuído aos videogames

Avaliação	f	%
Conhece alguém viciado em videogames		
Não	69	44%
Sim	86	56%
Total	155	100%
Viciados deveriam receber tratamento médico		
Não	86	55%
Sim	70	45%
Total	156	9936%

No gráfico 4, vemos que apesar de jogar na escola não ser uma realidade, dentre as pessoas que jogam ou jogavam, celulares e consoles portáteis são maioria. Tendo em vista que cerca de metade dos pesquisados estudou em escola publica, e conhecendo nosso ensino publico, poucas escolas publicas disponibilizam computadores bons, ainda mais para jogar. Porem, por experiência própria em uma escola publica, onde participei de um projeto visando uma educação construtiva e livre, a escola possuía computadores onde as crianças passavam as tardes jogando, mas isso apenas por que a escola não tinha uso melhor para os computadores e as crianças (de 2° a 5° ano) ficavam em período integral na escola, mas a mesma não tinha atividades para ocupar à tarde.

Gráfico 4 - Aspectos relacionados à prática de videogames na escola



Na tabela 9, vemos se os professores dos pesquisados jogavam, e tendo em vista que o mercado de jogos a anos é focado no gênero masculino, e o mercado de trabalho para professores ainda é dominado pelo gênero feminino, temos poucos professores e professoras que jogam.

Tabela 9 - Prática de videogames por professores

Professores de sua escola jogavam?	f	%
Não	85	54%
Alguns	66	43%
Muitos	4	3%
Total	155	100%

Na tabela 10, temos os resultados de algumas afirmações de senso comum e a opinião de pais e professores sobre Videogames. Muito claramente, a visão deles ainda é negativa em relação aos jogos eletrônicos.

Tabela 10 – Opinião própria e atribuída a pais e professores sobre a prática de videogames

Afirmativas		Pais	Professores	Pesquisado
"Os jovens estão gastando muito mais tempo em joguinhos de computador do que seria desejável"	Discordariam totalmente	1%	1%	18%
	Discordariam em parte	11%	5%	38%
	Não teriam opinião formada	14%	18%	4%
	Concordariam em parte	32%	44%	34%
	Concordariam totalmente	42%	33%	6%
	Total	100%	100%	100%
"Embora não existam provas de que os jogos eletrônicos provocam comportamento violento, eles banalizam a violência e tornam os jovens mais insensíveis a ela"	Discordariam totalmente	18%	6%	58%
	Discordariam em parte	12%	17%	22%
	Não teriam opinião formada	23%	26%	4%
	Concordariam em parte	33%	38%	13%
	Concordariam totalmente	14%	13%	3%
	Total	100%	100%	100%
"Os jogos eletrônicos ajudam a desenvolver o raciocínio lógico daqueles que os praticam"	Discordariam totalmente	3%	0%	1%
	Discordariam em parte	7%	13%	1%
	Não teriam opinião formada	29%	23%	3%
	Concordariam em parte	51%	52%	29%
	Concordariam totalmente	10%	12%	66%
	Total	100%	100%	100%

CONCLUSÃO

Com base nos dados obtidos nessa pesquisa, minha experiência pessoal e alguns dos tópicos tratados nesse texto pode-se chegar a algumas conclusões.

Inicialmente, podemos ver que grande parte dos jogadores se encaixa no estereotipo de *nerds*, que é um indicio de inteligência focada para seus interesses. Logo, se essas pessoas tem baixo rendimento escolar, é pela questão de escolher passar mais tempo jogando do que estudando, algo notavelmente comum entre meus amigos.

Outro ponto, que não foi questionado na pesquisa mas é uma constatação bem forte é a questão do aprendizado de línguas estrangeira, especialmente o inglês, entre os jogadores. Conheço varias pessoas que aprenderam a ler em inglês jogando, algumas pessoas, eu inclusos, nunca estudou inglês formalmente, e tem um nível bom de inglês, outras o desenvolveram como se tivessem vivencia internacional.

Um terceiro ponto analisável é a sociabilidade virtual, a capacidade de viver em um mundo paralelo desenvolvido pelos jogadores. Nos jogos, temos acesso a limitadas características da vida normal, as vezes ate a algo que não trabalhamos cotidianamente, como noções de economia, vendas, leilões, produção de bens e afins. Nem todo mundo tem interesse pela área de comercio, mas a maioria dos jogos que se enquadram na categoria de MMO tem economias vivas, com jogadores produzindo bens, vendendo e comprando ativamente com outros jogadores tanto suas produções quanto os itens conseguidos de monstros ou desafios.

Ainda na questão social, namoros começam em jogos, assim como amizades e inimizades, e apesar das dificuldades, às vezes esses sentimentos proliferam na vida real. Casais se conhecem, se mudam e vivem juntos, apesar das dificuldades. Felizmente nunca vi caso de uma inimizade sair do mundo dos jogos e virar uma briga real, mas é uma possibilidade, vista a falta de educação e respeito ao próximo que se encontra em qualquer jogo competitivo.

Recapitulando outros pontos deste texto, podemos ver que ao contrario das previsões sobre o crescimento do individualismo nas sociedades capitalistas, vemos que o trabalho em grupo ainda é forte influencia para os jogadores.

A pesar do publico pesquisado passar mais tempo jogando do que estudando, eles tem uma visão de si próprios com desempenhos melhores que seus colegas que não jogam, em termos de estudo.

Os videogames, analisados como mídia, são tão influenciadores quanto o cinema e a televisão, criando um lastro de personagens inesquecíveis e jogos icônicos, mas as vezes, distorcendo noções da realidade, de mitologia ou de comportamento social.

No ano de 2013, o governo norte-americano admitiu como esportistas os jogadores de League of Legends. Com essa categorização, não se pode deixar de analisar os impactos na vida escolar de um individuo que passe a jogar 10 horas por dia como treino.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

http://www.brasil.gov.br/enfrentandoocrack/noticias/guia-pratico-da-classificacao-indicativa

http://pfdc.pgr.mpf.gov.br/atuacao-e-conteudos-de-apoio/publicacoes/comunicacao/manual-da-nova-classificacao-indicativa

CARLOS GIL, Antônio. *Métodos e Técnicas de Pesquisa Social*. São Paulo, Editora Atlas, 6° edição.

PIAGET, Jean. *O Julgamento Moral na Criança*. São Paulo, Editora Mestre Jou.

MAFFESÓLI, Michel. *O Tempo das Tribos, o declínio do individualismo nas sociedades de massa*. Rio de Janeiro, Editora Forense-Universitária.

Dumont, Louis. *O Individualismo. Uma perspectiva antropológica da ideologia moderna*. Rio de Janeiro, Rocco, 1985.

DOCUMENTARIO. McLuhan's Wake. Canada, 2002. http://vimeo.com/23890132

VIDEO. Man At Arms Building Cloud's Buster Sword (Final Fantasy VII) http://www.youtube.com/watch?v=xogheZdAO18

Arena IG. Spec Ops: the Line. http://arena.ig.com.br/analises/2012-07-11/spec-ops-the-line.html

....

Anexos

A seguir, apresento alguns links relacionados a este trabalho, todos localizados na internet.

- Infográfico sobre jogos, feito pelo site Garotas Geeks: https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10201171912207780&set=o.506763439352552&type=1&relevant_count=1&ref=nf

- Reportagem do mesmo site sobre a evolução dos jogos: http://garotasgeeks.com/wordpress/2011/05/05/a-fantabulosa-evolucao-dos-video-games-parte-1/

- Reportagem sobre um menino que usou técnicas de tankers nos MMOs para salvar sua irmã do ataque de um alce: http://blog.brasilacademico.com/2010/06/menino-salva-irma-de-alce-gracas-ao.html

- Reportagem sobre o financiamento de pesquisa sobre jogos e sua influencia nos EUA: http://www.rockpapershotgun.com/2013/01/16/obama-announces-new-research-into-games-violence/

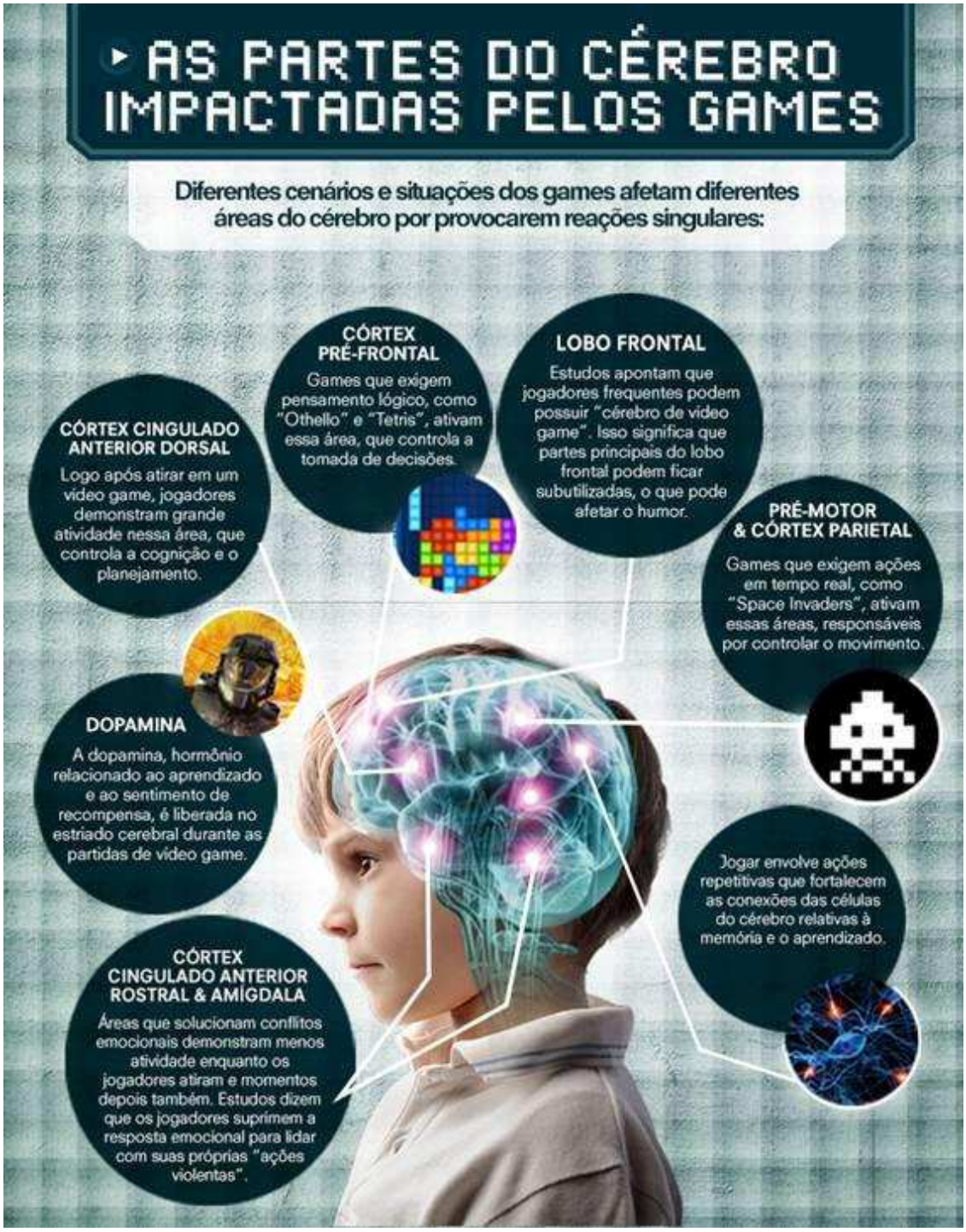
- Uma tirinha sobre o perigo para a produtividade que os jogos, mesmo os mais simples, representam: http://thepunchlineismachismo.com/archives/comic/this-weeks-comic-is-about-why-this-weeks-comic-is-late

- Matéria sobre o jogo Minecraft se tornar conteúdo obrigatório de geografia numa escola na Suíça: http://jovemnerd.ig.com.br/jovem-nerd-news/games/escola-suica-tera-como-materia-obrigatoria-minecraft/

- Vídeo sobre a diferença entre sport e esport: http://www.youtube.com/watch?v=ZBcl5C4MRw4&feature=share

- Infográfico da Seleção Brasileira de Games sobre os esports http://sbggames.com/selecao-brasileira-de-games-um-ano-de-paixao-pelo-e-sport/

- Infográfico sobre como os jogos influenciam a mente: http://assets.naointendo.com.br/uploads/posts/1011/content_Gamer1b.jpg

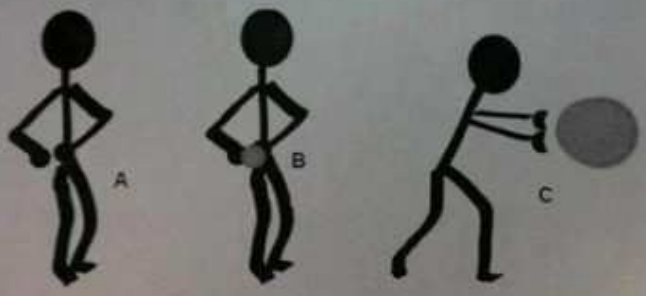

AS PARTES DO CÉREBRO IMPACTADAS PELOS GAMES
Diferentes cenários e situações dos games afetam diferentes áreas do cérebro por provocarem reações singulares:
CÓRTEX PRÉ-FRONTAL
Games que exigem pensamento lógico, como "Othello" e "Tetris", ativam essa área, que controla a tomada de decisões.
LOBO FRONTAL
Estudos apontam que jogadores frequentes podem possuir "cérebro de video game". Isso significa que partes principais do lobo frontal podem ficar subutilizadas, o que pode afetar o humor.
CÓRTEX CINGULADO ANTERIOR DORSAL
Logo após atirar em um video game, jogadores demonstram grande atividade nessa área, que controla a cognição e o planejamento.
PRÉ-MOTOR & CÓRTEX PARIETAL
Games que exigem ações em tempo real, como "Space Invaders", ativam essas áreas, responsáveis por controlar o movimento.
DOPAMINA
A dopamina, hormônio relacionado ao aprendizado e ao sentimento de recompensa, é liberada no estriado cerebral durante as partidas de video game.
Jogar envolve ações repetitivas que fortalecem as conexões das células do cérebro relativas à memória e o aprendizado.
CÓRTEX CINGULADO ANTERIOR ROSTRAL & AMÍGDALA
Áreas que solucionam conflitos emocionais demonstram menos atividade enquanto os jogadores atiram e momentos depois também. Estudos dizem que os jogadores suprimem a resposta emocional para lidar com suas próprias "ações violentas".

1ª Questão.

"**Hadouken** (波動拳 *onda+movimento+punho: punho ondulante*) surgiu na série de jogos eletrônicos intitulada *Street Fighter* e foi utilizado inicialmente pelos personagens Ryu Hoshi e Ken Masters. Mais tarde, pôde ser visto sendo usado por vários outros personagens como Akuma, Sakura Kasugano e Gouken Ryu (veja figura) é o personagem que possui o melhor desenvolvimento desta técnica, sendo capaz de executar um hadouken especial que atinge o oponente por diversas vezes.

O golpe é um ataque que consiste normalmente em canalizar nas mãos a **energia espiritual** do praticante da técnica, juntar os pulsos e então arremessá-la com força para frente. A aparência da energia é de uma bola de plasma azul ou de fogo em alguns casos. É caracterizado por ser efetuada sem a utilização de qualquer tipo de arma."

Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Hadouken



A figura acima mostra a sequência dessa técnica fictícia.

Como a bola produzida nessa "técnica" é um plasma (gás ionizado), então pode-se inferir que a chamada "energia espintual" (???) apresentada no texto da questão, seja de natureza elétrica.

a) Considerando que seja possível (não é!!!! Isso é ficção!!!! **Não fique pelos corredores do CEFETMG tentando fazer Hadouken!!!**), descreva o que "possivelmente" ocorria (se fosse possível) nos instantes A,B e C (sequência principal do Hadouken) usando **conceitos básicos de eletrostática**.

b) Usando os argumentos da resposta do item "a" (conceitos básicos de eletrotática) procure esboçar uma "técnica" (também Fictícia) para se proteger do Hadouken.

III PARTE

PERSPECTIVAS PROFISSIONAIS

Minhas perspectivas profissionais ainda não estão definidas. Tenho pouco ou nenhum interesse em ser professor de ensino infantil. Comecei minha formação pensando em ser orientador educacional, mas me afastei um pouco da área nos últimos anos de curso, o que me deixa um pouco inseguro pra procurar vagas na área. A despeito dos meus vários cursos técnicos na área de informática, não me sinto competente para trabalhar na mesma, então creio que irei trabalhar como professor de informática ou orientador educacional ao me formar.

Recentemente, ao jogar alguns jogos para fundamentar esse trabalho, me surgiu como uma possibilidade virar jogador profissional de League of Legends, que ainda não tem nem um ano de lançado no Brasil (em maio de 2013) e começam a aparecer campeonatos oficiais valendo boas quantidades de dinheiro. Talvez seja uma profissão paralela interessante.