

OS PERSONAGENS NOS JOGOS ELETRÔNICOS: ENTRELAÇAMENTO DE DESEJOS, NARRATIVAS E FICÇÕES

Daniela Karine Ramos
dadaniela@gmail.com

<http://lattes.cnpq.br/8550127168451003>

RESUMO

Este trabalho localiza-se na borda entre a realidade e o virtual e destaca a relação estabelecida entre o sujeito-jogador e os jogos eletrônicos, tendo como objetivo discutir os aspectos da ficção e das narrativas presentes nos jogos eletrônicos, bem como caracterizar as relações que o jogador estabelece com seus personagens. Para tanto, buscamos captar a singularidade presente na relação que os jogadores estabelecem com os jogos eletrônicos, utilizando como inspiração metodológica a cartografia. Na pesquisa, cinco jovens foram observados e relataram suas experiências com os jogos eletrônicos. A partir disso, identificamos que os sujeitos podem estabelecer diferentes relações com seus personagens nos jogos, ora sentem-se dentro do jogo, ora percebem-se no comando do personagem; a escolha dos personagens considera, principalmente, aspectos relacionados à estratégia do jogo e que a partir das vivências virtuais é possível satisfazer fantasticamente desejos, pois no jogo é possível ser forte, ter poderes e viver o que no cotidiano não é possível..

Palavras-chave: jogos eletrônicos; personagem; ficção; narrativa

Nosso trabalho localiza-se na borda entre a realidade e o virtual, considerando que há ações virtuais que pressionam essa borda e que o mundo virtual dos jogos eletrônicos é constituído por cenários cada vez mais próximos à realidade, com níveis de interação e interatividade que se aproximam da ilusão de liberdade e autonomia investidas na realidade. Nesse sentido, identificamos uma borda dinâmica, sutil, móvel, mas ainda assim, uma borda que mantém esses dois mundos: o atual e o virtual.

Os jogos eletrônicos se constituem na relação entre o jogador e esse artefato tecnológico, o primeiro no mundo atual e o segundo no virtual, por isso nos situamos na borda, por compreender que é na relação entre jogador e jogo que o mesmo se constitui, ganha significado e sentido. Isso justifica porque um mesmo jogo pode ser percebido e sentido de maneira diferenciada entre os seus jogadores.

Diante disso, destacamos a relação estabelecida entre o jogador e seu personagem que ganha status de si no mundo virtual, pode ser seu representante e protagonista das ações no jogo. Assim, definimos como objetivo discutir os aspectos da ficção e das narrativas presentes nos jogos eletrônicos, colocando ênfase nos

personagens para caracterizar as relações que o jogador estabelece como seus personagens.

FICÇÃO, NARRATIVAS E JOGOS ELETRÔNICOS

Os jogos fazem uso de narrativas que contextualizam espaços ficcionais de ação, fazendo uso de técnicas e linguagens que enriquecem esse espaço virtual, o que coaduna com a afirmação de Levy (1996, p. 72) que “quanto mais as linguagens se enriquecem e se estendem, maiores são as possibilidades de simular, imaginar, fazer imaginar um alhures ou uma alteridade”.

No universo dos jogos, a narrativa pode ser entendida como o “ato de relatar conteúdos (para outros ou para si mesmo), descrevendo-se eventos, personagens, cenários, ações e situações etc., e como esses conteúdos são (ou podem ser) desenvolvidos” (MENDES, 2006, p. 87).

Assim, a narrativa dos jogos pode transcender a narrativa literária devido à habilidade de se contar histórias que podem se complexificar a tal ponto, que se aproximam da narrativa fílmica (CRUZ, 2005). Segundo Klevjer:

o papel central de qualquer narrativa num game é providenciar um esquema de ação significativo e pré-escrito, ou seja, contar uma história com um novo propósito, uma narrativa pragmática, comprometida para gerar um jogo envolvente, dentro dos limites da tecnologia (apud CRUZ, 2005, p. 1).

Os jogos eletrônicos estão dentro dos novos formatos narrativos vinculados aos ambientes eletrônicos, os quais têm se tornado mais multiformes e participativos, partindo-se do entendimento de história multiforme como sendo “uma narrativa escrita ou dramatizada que apresenta uma única situação ou enredo em múltiplas versões – versões estas que seriam mutuamente excludentes em nossa experiência cotidiana” (MURRAY, 2003, p. 43).

Nesse sentido, Murray (2003) aponta que os jogos destacam-se nesses quesitos e apresentam um ambiente visual muito elaborado e de tempos rápidos, entretanto afirma que, normalmente, o conteúdo narrativo desses jogos é escasso e, freqüentemente, seus personagens são emprestados de outros meios e não conseguem repetir o sucesso, por exemplo, que o personagem teve no filme. Por outro lado, também já temos personagens de filme inspirados em jogos.

As narrativas contextualizam e são pano de fundo para muitas das categorias dos jogos. Porém, nem todas as categorias de jogos fazem uso de narrativas no mesmo grau, há jogos em que as narrativas são centrais para o seu desenvolvimento, já para outros são apenas mais um elemento ou mesmo inexistem.

Quando nos referimos às narrativas presentes nos jogos eletrônicos, vale lembrar que Alves (2004, p.10), identifica três elementos fundamentais:

Logos - o discurso - , *Pathos* - o conflito, o drama - e *Ethos* – a moral, o conteúdo. No contexto dos jogos de simulação, pode-se dizer que o *Ethos* é desenvolvido pelos programadores, o *Logos* é definido de acordo com as escolhas e decisões da criança e o *Pathos* é 50% proveniente do jogo e 50% da imaginação e interpretação das imagens e sons.

Desse modo, esses elementos fundamentais da narrativa revelam o envolvimento de vários sujeitos na sua construção e os aspectos comuns às narrativas, como o conflito.

Segundo Mendes (2006, p. 86), uma das possibilidades de uso das narrativas nos jogos é que essas “funcionam como maneiras de condução de histórias dos jogos para que os sujeitos-jogadores possam entendê-las e acompanhá-las”. As histórias nos jogos seriam, portanto, as descrições presentes nos paratextos e introduções dos jogos, as quais trazem orientações gerais sobre a trama, sobre os inimigos principais e do personagem central, sobre os locais da aventura e objetivos do jogo (MENDES, 2006).

Além disso, as narrativas são desenvolvidas nos jogos de duas formas: na programação dos jogos para veicular e organizar os conteúdos e pelos jogadores que desenvolvem suas próprias narrativas (MENDES, 2006).

Quando as narrativas são desenvolvidas pelos jogadores, estes fazem uso de personagens ou avatares, tendo em vista o que Mendes (2006, p.95) aponta, que o “principal mecanismo para que os jogadores produzam suas narrativas reside na possibilidade de sentir-se personagem principal ou um dos personagens principais dos jogos”.

Esses personagens são construídos de forma sofisticada fazendo uso das possibilidades tecnológicas e ficcionais dos jogos, o que permite às crianças se identificarem com os super-heróis e serem um deles nos espaços virtuais, onde “fingem realizar suas ações através de suas imagens em ação e quando usam suas armas e artefatos” (RUSHKOFF, 1999, p.16).

Além disso, o uso dos recursos tecnológicos e ficcionais cria condições para utilização de mecanismos de captura do jogador, que segundo Mendes (2006, p. 139) significa “dar aos jogadores a sensação de que eles estão dirigindo as ações da heroína e do herói e, em consequência, dos jogos”.

Desse modo, ao se tornar um personagem central, o jogador constrói “as narrativas dos jogos com os quais se está jogando, dando sentidos próprios às ações e situações pelas quais os jogadores passam, tendo certo controle do ritmo, da velocidade e dos objetivos a serem cumpridos” (MENDES, 2006, p. 96).

Além disso, podemos ainda relacionar a montagem dos personagens a com a produção dos jogos, o que se constitui como uma importante estratégia para a composição dos jogos eletrônicos. No que diz respeito à montagem dos mesmos, percorrendo seu histórico, é possível observar o foco em personagens masculinos, principalmente no período de 1970 a 1996. Segundo Mendes (2006), o heroísmo presente nos jogos era expresso por personagens masculinos, machistas, viris e musculosos, o que é rompido com o surgimento de personagens femininas, a partir das quais são exploradas características como a inteligência, ousadia e sensualidade, um exemplo seria a personagem Lara Croft do jogo *Tomb Raider*.

As personagens femininas, de acordo com Mendes (2006, p. 116) são

aventureiras, corajosas e destemidas, tendo vida surpreendente. Sua história, seus conhecimentos e suas habilidades, adquiridos com o tempo, traçam perfis extremamente humanos para personagens digitalizados. São quase perfeitas pelas suas qualidades cognitivas, intelectuais, físicas e corporais.

O perfil das personagens femininas favorece a projeção de desejos que podem estar relacionadas ao desejo de ser como as personagens, ao desejo de estar dentro dos padrões de beleza estabelecidos, ou mesmo ao desejo de ter a personagem, o que funciona como um elemento atrativo do jogo e garante o seu sucesso junto ao público de jogadores.

A elaboração dos personagens de um jogo é inspirada, segundo Mendes (2006), nas marcas, nos acidentes, nas inversões, nos avanços, nas alegrias e tristezas que constituem a vida das pessoas.

A combinação dos personagens com as possibilidades tecnológicas possibilitam que os jogos eletrônicos sejam narrativas digitais de interação, as quais criam cenários e

contextos capazes de envolver o usuário, criando possibilidades para intervenção e realização de desejos. Segundo Cabral (2004, s/p) os jogos permitem ao jogador

experimental, virtualmente, aventuras e emoções que, muito provavelmente, já não são vivenciadas no mundo real. Oferecem aos jogadores a oportunidade - ainda que virtual - de se afirmarem triunfantes sobre alguns obstáculos às capacidades e aos desejos. Diante da impossibilidade concreta de exercitar um papel mais pleno de sentido na vida real, os jogadores encontram uma oportunidade de evasão e distração passiva, à medida que essa atividade não requer nenhum envolvimento social ou existencial em proporção real.

Os jogos eletrônicos apresentam características da narrativa como um tempo e um espaço, bem como elementos da linguagem cinematográfica, como som, imagem, movimento, enredo, montagem, personagens, cenários, etc (CRUZ, 2005). Aspectos estes que criam condições para a captura do sujeito-jogador e oferecem condições para que ele possa, a partir da narrativa em construção, vivenciar sonhos e desejos, realizar aquilo que, no mundo real, impõe maior dificuldade. Assim, podemos resgatar o entendimento descrito por Leite de que “quem narra, narra o que viu, o que viveu, o que testemunhou, mas também o que imaginou, o que sonhou, o que desejou. Por isso, narração e ficção praticamente nascem juntas” (1987, p. 6).

Nos jogos, as narrativas são construídas em cenário manipuláveis e participativos, possibilitando a concretização do imaginado e a realização do desejo, ampliando a forma de expressão da narrativa e aproximando o ficcional do real.

As narrativas permitem entrar no mundo ficcional e, dependendo do meio no qual ela acontece, as experiências podem ser mais ou menos intensas. Murray (2003), descrevendo que as narrativas podem ser experimentadas como uma realidade virtual, capaz de obliterar o mundo real, refere-se a essa força como uma espécie de “canto das sereias”. Além disso, a autora aponta que esse universo ficcional pode ser intensificado por um “meio participativo e imersivo, que promete satisfazê-lo de um modo mais completo do que jamais foi possível” (p. 101).

A partir disso, podemos supor que do mesmo modo que a literatura propõe uma ficção, as narrativas produzidas/construídas na virtualidade também a propõem. E assim como a crise pode gerar a necessidade da escrita, os jogos eletrônicos podem configurar-se como uma possibilidade de fuga da realidade para alguns sujeitos que se valem da ficção.

A ficção supõe a fabulação, pois esta “não implica nem imaginar nem tampouco projetar um Eu. A fabulação seria, pois, a própria potência em ato” (BIRMAN, 2000, p. 476). Além disso, o mesmo autor afirma que a fabulação é capaz “de afirmar a emergência do sujeito enquanto impessoalidade singular” (p. 477).

Entremeados pelas possibilidades narrativas e ficcionais, resgatamos que a brincadeira tem muitas funções e Jones (2004, p.12) enfatiza que elas permitem que as crianças

finjam ser o que sabem que nunca serão. Explorar o que é impossível, perigoso demais ou proibido, para elas, em um contexto controlado e seguro, é uma ferramenta importante para que aceitem os limites da realidade. Brincar com o ódio é uma maneira valiosa de reduzir seu poder. Ser mau e destrutivo na imaginação é uma compensação vital para a loucura a que todos precisamos nos submeter se quisermos ser uma pessoa boa.

Assim, a estrutura entrelaçada do ciberespaço permite a expansão do universo ficcional, de tal modo que as “histórias entrecruzadas podem se emaranhar com documentos autênticos da vida real, fazendo com que as fronteiras do universo ficcional pareçam não ter fim” (MURRAY, 2003, p. 91).

As narrativas dos jogos ocorrem em contextos ou mundo virtuais, espaços que oferecem elementos para a construção da narrativa e contribuem para envolver o jogador, que em muitos jogos é o próprio personagem. De acordo com Mendes (2005, s/p), “no mundo virtual, a verdade tem a estrutura de uma ficção. A realidade é para aqueles que não podem suportar o sonho”.

A rendição da criança e, mesmo, dos adultos jogadores, dá-se pelo uso de alguns mecanismos de sedução já descritos, como o uso de sons, movimentos e as possibilidade de ação e autonomia oferecidas nos jogos. Diante disso, é preciso ponderar que “na recente literatura distópica, a tela do computador ou o capacete de realidade virtual são tão enganadores e capazes de levar ao vício quanto o tático e o televisor” (MURRAY, 2003, p. 36).

Logo, a própria ficção explorada nesses espaços contribui para a sedução do sujeito-jogador. Ela pode ser compreendida como um discurso que não se orienta diretamente para a realidade, visando a “aludir às profundezas da interioridade humana” e procurando “aderir não às coisas, mas às consciências que as percebem, criando entre elas experiências novas que respondem a imperativos de sua subjetividade, e não da realidade concreta” (COSTA, 2002, p. 12).

Diante disso, procurando conceituar a ficção Costa (2002, p. 12) expõe que ela é uma “forma peculiar da comunicação humana que, estimulando a imaginação e o devaneio, propõe uma experiência intersubjetiva na qual a realidade circundante se apresenta de forma indireta”.

A ficção liga-se ao vivido e se dá no encontro entre o mundo objetivo e subjetivo, sem opor-se à realidade. De acordo com Costa (2002, p. 13),

a ficção não se opõe à realidade dos fatos nem à sua objetividade, apenas a apresenta a partir da subjetividade que a vivencia. Existem outras formas subjetivas e indiretas de experimentar o real, como o sonho e o devaneio, mas a ficção distingui-se deles por sua dialogia e interlocução (...) a ficção realiza plena comunhão entre ela e tudo o que existe fora dela – o mundo e as subjetividades que o percebem (...) a ficção constitui-se como ato narrativo compartilhado, garantindo o trânsito intersubjetivo de significados.

A ficção é uma forma narrativa de grande penetração em nossa sociedade, segundo Costa (2002), isto se dá devido à apelação, à inteligibilidade sensível e ao emocional. O trânsito intersubjetivo de significados dá vazão às pressões da realidade e viabilizam o exercício do imaginário e o escape das amarras sociais, principalmente, porque a ficção pode oferecer múltiplas possibilidades do leitor/jogador ser mais ativo e colocar em cena suas demandas subjetivas.

A partir disso, fica evidente o poder que as narrativas ganham nesse espaço ficcional, tendo em vista a combinação com recursos e estratégias que garantem a captura do sujeito-jogador e as possibilidades de identificação e satisfação de desejos.

METODOLOGIA DA PESQUISA

A pesquisa realizada tem uma abordagem qualitativa e inspira-se na orientação metodológica da cartografia devido a complexidade apresentada pelo objeto de pesquisa que se constitui no entrelaçamento entre os jogos eletrônicos, as relações estabelecidas pelos sujeitos-jogadores e seus personagens, as questões relacionadas a ficção e as possibilidades do virtual.

A cartografia apresenta-se como um transmétodo, “capaz de mapear uma multiplicidade e captar as singularidades” (LOPES, 1996 apud ROBINSON, 2003, p. 312), partindo sobretudo de “conceitos, depoimentos e compromissos” (KIRST et al, 2003, p. 98). Os conceitos foram definidos a partir da investigação teórica e do diálogo com os autores e pesquisadores dedicados às temáticas envolvidas neste trabalho. Os

depoimentos provieram dos sujeitos envolvidos no campo de pesquisa comprometidos e envolvidos com o objeto de estudo. Os sujeitos comprometidos com os jogos, buscando diversão, competição, interação e o pesquisador com a composição de um território, visando identificar suas dobras, suas multiplicidades e singularidades.

Para delimitação do campo de pesquisa definiu-se um jogo específico para a partir do mesmo entender as relações que os sujeitos estabelecem com os jogos eletrônicos. Entretanto a cartografia resultante não se limita apenas a esse jogo, o mesmo foi o ponto de partida. Nesse sentido, optou-se pelo *Counter Strike* (CS) por já ter sido um jogo de grande popularidade e por conter questões de interesse como a violência e comportamentos inadequados segundo os princípios éticos de nossa realidade cotidiana.

A pesquisa foi submetida e aprovada pelo Comitê de Ética na Pesquisa em Seres Humanos, da Universidade Federal de Santa Catarina, pois envolveu a participação de cinco sujeitos na faixa etária entre 12 e 15 anos, quatro do sexo masculino e um do feminino, que freqüentavam o Ensino Fundamental ou Médio. A seleção dos sujeitos foi realizada por meio da indicação de jovens jogadores assíduos por pessoas conhecidas do pesquisador. A partir da indicação, foi feito o contato e o questionamento sobre o interesse do sujeito em participar da pesquisa e posterior solicitação de autorização dos responsáveis.

Além disso, os critérios fundamentais para a participação desses sujeitos foram: o interesse em participar da pesquisa e disponibilidade de tempo; o acesso a um computador ou console de *videogame* e jogar mais de 3 (três) horas por semana.

A pesquisa foi desenvolvida na residência dos sujeitos, visando a estabelecer um espaço agradável, familiar e de confiança, bem como evitar o deslocamento para outros espaços, por um período de quatro meses sendo realizada pelo menos uma visita quinzenalmente a cada sujeito da pesquisa, a qual durava em média uma hora.

A aproximação com os sujeitos-jogadores visou identificar como jogos estão inseridos no seu contexto, quais são as dimensões subjetivas envolvidas e quais suas relações com a produção do conhecimento. Isso a partir da compreensão de que a cartografia é um “movimento de resgate da dimensão subjetiva da criação e produção do conhecimento” (KIRST et al, 2003, p. 92).

A pesquisa de campo incluiu observações naturalísticas das relações estabelecidas pelos adolescentes com os jogos eletrônicos, no momento em que jogavam. Estas observações foram feitas junto com os sujeitos, buscando capturar os

modos e as linhas que perpassavam a realidade subjetiva construída a partir da interação nos mundos ficcionais criados pelos jogos.

Outro procedimento utilizado foi a realização de entrevistas semiestruturadas. Quanto à dinâmica das entrevistas, a proposta foi criar vários momentos de interação com os sujeitos e observação destes, visando à familiarização e à criação de um espaço de confiança.

A partir da interação com os sujeitos-jogadores, sobretudo, esta pesquisa criou um espaço de comunicação com os jovens e buscou valorizar a sua cultura, propiciando um espaço mútuo de reflexão e discussão sobre o fenômeno dos *games*, a partir da aproximação com esse universo partilhado pelos jovens da pesquisa.

Além disso, levou-se em consideração que as relações estabelecidas entre os sujeitos-jogadores e os jogos eletrônicos são singulares e diferentes para cada um. Desse modo, apresentamos nesse trabalho algumas possibilidades de relação, que não visam a generalização e priorizam a reflexão.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No CS temos dois personagens, os terroristas e os CTs, e os jogadores podem escolher qual personagem assumir no mundo virtual. De acordo com Alves (2004) os jogadores podem

ser um CT – contra-terrorista, tendo como missão salvar as vidas dos civis, desarmar bombas, tudo isso jogando de forma cautelosa e, em outro momento, se tornar um Terror – terrorista - e jogar na defensiva, tendo como preocupação básica matar os seus adversários ou, simplesmente, as vítimas protegidas pelos CTs (2004, p. 92).

Desse modo, lidam com a concepção do que seja ser um terrorista, o que pode interferir no modo como o sujeito faz a escolha de seu personagem e como significa as ações no jogo.

Para compreender a relação que os jovens estabelecem com o jogo e seus personagens, exploramos o que são para eles os terroristas, pois são com essas representações que eles lidam no jogo. E essas são construídas a partir das informações e experiências adquiridas na vida cotidiana, muito influenciada pelas mídias.

Dessa forma, percebemos a associação dos terroristas a ladrões e a assassinos, ou seja, os jovens aproximam essa concepção à realidade brasileira, na qual não temos terroristas, mas muitos ladrões e assassinos frequentemente em manchetes de jornais e

noticiários, bem como nas conversas cotidianas. Por outro lado, os CTs são associados aos policiais. Segundo Dark Vader¹, ser terrorista é “plantar bombas, não promover a paz. Então, é ser ladrão, é roubar as coisas e matar as pessoas”.

Kakashi também faz essa relação entre terroristas e bandidos ou ladrões, para eles os “terroristas são os bandidos que matam e roubam, normalmente sei pelo visual. E pelo que ouço as pessoas falarem e pela televisão”. Essas respostas evidenciam representações que os jovens possuem sobre os terroristas, representações essas muito influenciadas pela mídia, e a maneira como procuram relacionar a temática do jogo às situações mais próximas e conhecidas, tornando seus cenários e narrativas mais significativos.

Portanto, os terroristas e CTs compõe o cenário ficcional no qual se desenrola uma narrativa que tem como pano de fundo o combate entre dois grupos rivais em diferentes tipos de cenários, definidos pelo mapa escolhido no jogo. O CS revela, então, a estrutura narrativa de múltiplas versões descrita por Murray (2003), na qual a situação do combate entre terroristas e CTs pode ocorrer em uma diversidade de cenários.

Consideramos o CS enquanto um jogo em primeira pessoa, pois ele propõe uma situação narrativa da qual o usuário participa ativamente e na qual desfruta de certo grau de liberdade e possibilidade de improvisação (COSTA, 2002), principalmente para definir a estratégia para alcançar o objetivo do jogo.

Assim, o tipo de estratégia e o objetivo do jogo modifica-se no CS a partir da escolha feita com relação ao lado que se está, se dos terroristas ou CTs, pois um grupo luta para desarmar bombas e soltar reféns e outro planta bombas, por exemplo.

Sob outra perspectiva identificamos que os jogadores se relacionam com as personagens de duas maneiras: na primeira o sujeito se imagina dentro do jogo, é o seu eu virtual vivendo as aventuras nos jogos, sua imaginação o coloca dentro do jogo; na segunda o sujeito dirige o personagem, não é ele quem está no jogo, mas um personagem que obedece aos seus comandos.

A partir dos diálogos estabelecidos com os jovens, encontramos diferentes formas de se relacionar com o personagem, sem que pudéssemos identificar reflexos sobre a forma como o sujeito lidava com as regras do jogo ou como essas práticas intervinham em seu comportamento na vida cotidiana. Tendo em vista que para todos os jovens o

¹ Os sujeitos da pesquisa são identificados por nome de personagens de jogos eletrônicos escolhido por eles.

virtual não se confundia com a realidade e, mesmo ele se colocando dentro do jogo, tinham clareza de que aquelas vivências não passavam de uma ficção, similar a um sonho.

Nesse sentido, Dark Vader afirma: “eu faço como se eu tivesse dentro do jogo”. Assim, a forma como ele se relaciona com a personagem se enquadra na primeira forma, diferentemente de Kakashi que não se imagina no jogo e sim no controle da personagem.

Porém, Goku faz menção ao fato de que a relação que estabelece com o personagem pode ser influenciada pela quantidade de tempo que se permanece jogando, pois ele imagina que é o personagem, porque fica jogando tanto tempo que acaba se envolvendo, “às vezes parece que deixamos de viver aqui e passamos a viver naquele mundo. No momento que jogo imagino que estou lá dentro”.

Além disso, exploramos a maneira como a escolha do personagem é feita e identificamos que essa escolha considera preferências pessoais relacionados aos utensílios utilizados pelo personagem e à aparência física do mesmo. Segundo Dark Vader, “eu escolho o personagem que eu gosto, no RPG eu gosto dos que usam espada, magia e arco-flexa. Acho legal e são mais fortes”. Do mesmo modo, Goku escolhe o personagem, geralmente, considerando “quem é o mais forte e o que dá mais vantagem na partida”. Assim, é importante que a personagem tenha atributos que favoreçam o bom desempenho no jogo.

Do mesmo modo, no que se refere à relação estabelecida com os personagens, Gign afirma que “pensa que é ele controlando e, às vezes, que sou quem estou lá dentro, batendo nas pessoas. Eu escolho o personagem mais bonito, melhor e vejo se ele é bom no jogo, ou seja, o seu status”.

Nessa perspectiva, exploramos que o que era mais importante no personagem. Com referência a essa questão há alguns aspectos que são considerados pelos jovens: a caracterização, o tipo de arma utilizada pelo personagem e o perfil físico.

Entretanto, há outros critérios para escolha do personagem que buscam aproximar o personagem das características do próprio jogador. Kakashi escolhe seus personagens “de acordo com meu estilo, cor... Aproximo das minhas características”.

Nessa perspectiva, de tentar aproximar o personagem das características pessoais, o que possibilita maior identificação com o avatar, Lara manifesta que gostaria que no CS existissem personagens femininas, pois ela gostaria de ser uma policial. E como o jogo não oferece essa possibilidade a sua personagem é escolhida a partir de alguns critérios que favorecem o seu desempenho no jogo, pois oferecem maior proteção

ao avatar. Segundo Lara: “eu pego sempre o mesmo cara de máscara e capacete. Tem que ter colete pra proteção, munição de sobra e bombas de luz pra pegar de surpresa”.

De um lado, temos a aproximação com o ideal do eu, no qual o personagem está próximo daquilo que o jogador gostaria de ser, e do outro, temos os personagens mais próximas daquilo que o sujeito é, aqui, a proximidade facilita a identificação com o personagem, tornando-o mais próximo.

Essa identificação torna-se possível em muitos jogos, pela própria forma como as personagens são criadas, conforme colocou Mendes (2003), elas são inspiradas em fenômenos da vida cotidiana e por pessoas reais.

No CS, além do personagem, é preciso escolher de que lado se está, se dos terroristas ou dos CTs, ou seja, se estamos do lado do bem ou do mal. Os sujeitos de nossa pesquisa preferem estar como CT, tanto porque estão combatendo bandidos, como porque julgam que são mais fortes e sempre vencem, porém não identificamos aversão ou preconceito com relação a assumir o papel de terroristas no jogo.

Se utilizarmos como base os referenciais morais presentes em nossa sociedade, poderíamos optar apenas por ser o CT, entretanto, identificamos que os jovens atuam como terroristas, desprendendo-se dos valores e dilemas morais da realidade.

Segundo Dark Vader:

eu quase nunca jogo como terrorista. Por que terrorista tem que armar bomba e não tem tantas armas legais e o CT tem que desarmar a bomba a tempo o que é mais tático. Gosto mais desarmar e tem um tempo para eu matar todos os terrorista e conseguir desarmar a bomba, porque se não eu perco...perco não. E se perco, perco só aquela rodada porque tem várias.

A partir dessa resposta, observamos que na decisão sobre qual lado joga-se não são consideradas questões morais e sim preferências pessoais e os aspectos táticos envolvidos no jogo.

Porém, em outro momento de interação, Dark Vader afirma que “no CS eu sou o contra-terrorista, porque eu acho que é menos ruim que ser terrorista, ai é como se eu fosse um policial matando bandido”. Aqui identificamos um juízo de valor, pois ser bandido não é algo esperado socialmente. Isso revela que Dark Vader faz uso dos valores morais para escolher seu personagem; possivelmente, ser CT justifica para si, de algum modo, o fato de ter que matar, mesmo que em um espaço virtual de ficção. Isso se relaciona até mesmo à forma como Dark Vader se relaciona com o personagem “eu

imagino que sou eu, como se aquilo fosse meu e eu pudesse fazer coisa no jogo” e ainda imagina que os personagens equivalem a pessoas do mundo cotidiano, como “um cara no mundo, que quer acabar com os bandidos”. Logo, se é ele quem está no jogo, é preciso fazer escolhas considerando, adaptando ou burlando seus referenciais éticos.

Aqui temos a ciberética influenciada por questões éticas presentes na realidade, mais densa eticamente, que o mundo virtual. Assim, a tendência é que tenhamos a passagem de valores e aspectos éticos da realidade para o mundo virtual. Isso porque consideramos que a ciberética é

uma ética dos jogos eletrônicos que consideram a capacidade do sujeito-jogador de avaliar as regras definidas e orientar o seu comportamento no mundo virtual. Essa capacidade envolve a avaliação das situações, a consideração dos elementos dos jogos e podem ignorar a moral da realidade. A ciberética se aplica ao universo dos jogos eletrônicos, por isso não se confunde com o mundo cotidiano (RAMOS, 2012, p. 332).

Apesar desse aspecto moral, o argumento e a justificativa mais relevante refere-se à própria estratégia do jogo, como destaca Kakashi, que escolhe ser “contra-terrorista, porque a arma deles são as melhores e eles sempre vencem. O visual é melhor. Além dos equipamentos tem... coisas tipo equipamento para desarmar a bomba”. Nesse sentido, não evidenciamos aspectos morais nessa escolha, apenas fatores relacionados ao jogo e a estratégia utilizada. Além disso, ele afirma que costuma deixar o jogo na opção de auto-escolha, em que o sistema define de que lado ele estará no jogo. Assim sendo, não evidenciamos um julgamento moral entre o que é certo e errado nos grupos definidos pelo jogo.

Por outro lado, Kakashi ao se imaginar no comando do jogo, justifica a ação de matar praticada por sua personagem, algo que convencionalmente não é certo, afirmando que “no CS eu não me imagino matando ninguém, é como se eu tivesse controlando”.

Como dito anteriormente, a personagem no jogo pode ter a função de representar o eu do sujeito-jogador no mundo virtual ou apenas obedecer aos seus comandos. Quando temos aspectos morais presentes na escolha do lado que se está (terrorista ou CT) ou na avaliação dos comportamentos desempenhados no jogo, revelam-se valores

da realidade repercutindo sobre o virtual, porém sobressai que as escolhas são feitas considerando os desafios e as possibilidades de vencer.

De outro modo, Goku ao jogar CS na maioria das vezes é do bem, mas prefere ser o terrorista. Quando questionado, diz que o jogo traz o personagem e que na maioria das vezes se é induzido a ser do bem. Ao ser inquerido sobre essa opção não sabe responder, pensa, mas diz que não sabe.

Por fim, Gign não demonstra importar-se de qual lado está, chegando a permitir que o jogo o defina. Para ele, ao mudar de lado, o que modifica é apenas a missão no jogo.

Essas diferentes perspectivas não nos permitem pensar em uma moral do jogo, pois toda moral “é composta por regras e princípios” (LA TAILLE, 2007, p. 37). E quando lidamos com regras podemos não conhecer as razões de ser, pois elas apenas nos informam sobre os deveres, ou seja, o que deve ser feito. No jogo, o sujeito faz escolhas, define estratégias, pode burlar regras e assumir diferentes papéis.

No que se refere à escolha do personagem, essa é feita observando os aspectos do jogo e as qualidades (recursos, força, acessórios) que possam contribuir para vencer os desafios.

Assim, evidencia-se a perspectiva ética, definida por Deleuze (2002), enquanto um modo de existência imanente que substitui a moral, pois desarticula o sistema de julgamento, considera qualidades nos modos de existências possíveis.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O sujeito no jogo pode ser o herói ou o bandido, sem que isso tenha repercussões concretas na realidade. Como vimos, o sujeito pode ser forte e belo, ter poderes e objetos, como casas, carros, armas, aviões, entre outros.

O personagem ajuda a liberar o sujeito no mundo virtual, favorecendo a realização fantasmática de desejos é possível nos jogos eletrônicos, pois esses mundos virtuais não são uma desrealização, mas um deslocamento ontológico, que liberta o sujeito das pressões da realidade, colocando em suspensão os valores morais e permitindo o exercício da ciberética.

Além disso, as ações praticadas no jogo pelos personagens ajudam os jovens a lidar com seus medos, pois lá vivenciam experiências virtuais, trabalham seus limites e investem suas energias nesse espaço. Enquanto espaço de investimento de energia, o

jogo libera tensões vividas ao longo do dia, descarregando de um modo seguro frustrações e desejos, o que alivia o desprazer sentido.

Por fim, no jogo podemos experimentar ser quem não somos, agir de um modo diferente do nosso cotidiano, viver coisas pela ficção e a narrativa de modo a nos deixar envolver e viver na borda entre o atual e o virtual como fonte de inspiração, alívio de tensões, diversão e constituição de subjetividades que estão em movimento e são fluídas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALVES, Lynn. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. 2004. Tese (Doutorado em Educação). Programa de pós-graduação em educação. Universidade Federal da Bahia, 2004.
- BIRMAN, Joel. Os signos e seus excessos: a clínica em Deleuze. In: ALLIEZ, Eric (org.). **Gilles Deleuze: uma vida filosófica**. São Paulo: Editora 34, 2000.
- CABRAL, Fátima. Entrevista. In **4ª Cúpula Mundial de Mídia para Crianças e Adolescentes**. Rio de Janeiro: Multirio, 2004. Disponível em: http://www.riosummit2004.com.br/entrevista.asp?id_noticias=401&idioma=por&forum=. Acessado em 08 jun. 2006.
- COSTA, Maria C. C. **Ficção, comunicação e mídias**. São Paulo: Editora do SENAC São Paulo, 2002.
- CRUZ, Dulce Márcia. Tempos (pós-)modernos: a relação entre o cinema e os games. **Revista Fronteiras** – estudos midiáticos. V. VII, n. 3, pgs. 175-184, setembro/dezembro 2005. Disponível em: <http://revcom2.portcom.intercom.org.br/index.php/fronteiras/article/view/3116/2926>. Acessado em: 18 setembro 2007.
- DELEUZE, Gilles. Sobre a diferença da Ética em relação a uma Moral. In: DELEUZE, Gilles. **Espinosa: filosofia prática**. São Paulo: Escuta, 2002.
- JONES, Gerard. **Brincando de matar monstros: por que as crianças precisam de fantasia, videogame e violência de faz-de-conta**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004.
- KIRST, Patrícia G.; GIACOMEL, Angélica E.; RIBEIRO, Carlos J. S. et al. Conhecimento e cartografia: tempestade de possíveis. In: FONSECA, Tânia M G.; KIRST, Patrícia G. **Cartografias e Devires: a construção do presente**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.(p. 91-101).
- LA TAILLE, Yves de. Despertar do senso moral. **Mente & Cérebro**. Especial a Mente do bebê: interatividade e criação de vínculos sociais, 2007.
- LEITE, Ligia C. M. **O foco narrativo**. 3 ed. São Paulo: Ática, 1987.
- LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996.
- MENDES, Cláudio L. **Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação**. Campinas: Papyrus, 2006.
- MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- RAMOS, Daniela K. Ciberética: a ética no espaço virtual dos jogos eletrônicos. **Educação e Realidade**, v. 37, p. 319-336, 2012.
- ROBINSON, Patrícia G. Cartografando a onda teen. In: In: FONSECA, Tânia M G.; KIRST, Patrícia G. **Cartografias e Devires: a construção do presente**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003. (p.307-318).
- RUSHKOFF, Douglas. **Um jogo chamado futuro: como a cultura dos garotos pode nos ensinar a sobreviver na era do caos**. Rio de Janeiro: Revan, 1999.

SOBRE O AUTOR/ A AUTORA:

Possui graduação em Psicologia pela Universidade Federal de Santa Catarina e Pedagogia pela Universidade do Estado de Santa Catarina, mestrado e doutorado em Educação pela Universidade do Estado de Santa Catarina. Atualmente é professora adjunta do Departamento de Metodologia de Ensino e do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Estado de Santa Catarina.