

VIDEOGAMES E A SUA INFLUÊNCIA NO COMPORTAMENTO DAS PESSOAS

ALEANDRO RIBEIRO DE LIMA¹
GLAUCO ALEXANDRE DE ALMEIDA SANTOS²

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo identificar e analisar as diversas formas que os jogos eletrônicos, conhecidos como *games*, podem influenciar no comportamento das pessoas. Os *games* desde seus primórdios possibilitam experiências diversas e impossíveis no mundo real, atualmente temos ainda a ascensão dos óculos de Realidade Virtual que, apesar de ser uma tecnologia já experimentada, somente agora se tornou promissora com o poder dos computadores e dispositivos mais modernos. Este trabalho buscou contribuir no sentido de auxiliar os profissionais da área de tecnologia e os que trabalham com o desenvolvimento de jogos eletrônicos, expondo os interesses, efeitos e significados que as pessoas atribuem aos *games*. Para que o trabalho fosse concluído foi realizada pesquisa bibliográfica levantando estudos de outros pesquisadores, foram mencionados *games* que se destacam em seu meio e que fundamentam o conteúdo aqui expresso e, por fim, foi realizada uma pesquisa com alunos da Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas de Extrema (FAEX) de Extrema/MG. A técnica utilizada na pesquisa de campo foi à entrevista estruturada. Durante o estudo ficou constatado, com ressalvas, que os jogos podem sim influenciar a vida de pessoas de diversas formas.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos. Games. Realidade Virtual

¹ Graduado em Análise e Desenvolvimento de Sistemas da Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas de Extrema (FAEX). Especialização em Gestão e Projetos de Sistemas Automatizados da Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas de Extrema (FAEX). Professor da Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas de Extrema (FAEX).

² Estudante de Análise e Desenvolvimento de Sistemas da Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas de Extrema (FAEX).

VIDEOGAMES E A SUA INFLUÊNCIA NO COMPORTAMENTO DAS PESSOAS

ABSTRACT

This research aims to identify and analyze the various forms that electronic games, known as games, can influence the behavior of people. Games from their beginnings allow for diverse and impossible experiences in the real world, we still have the rise of Virtual Reality goggles that, despite being a tried and tested technology, has only now become promising with the power of the most modern computers and devices. This work has sought to help professionals in the area of technology and those who work with the development of electronic games, exposing the interests, effects and meanings that people attribute to games. In order to complete the work, a bibliographical research was carried out, raising the studies of other researchers, mentioned games that stand out in their environment and that base the content here expressed, and, finally, a research was carried out with students of the Faculty of Applied Social Sciences of Extrema (FAEX) of Extrema / MG. The technique used in the field research was the structured. During the study it was observed that games can influence the lives of people in different ways.

Palavras-chave: Eletronic games. Games. Virtual reality

1 INTRODUÇÃO

A evolução da tecnologia permitiu uma mudança social, profissional e cultural em nossa sociedade, praticamente vivemos um novo momento histórico marcado pelas relações virtuais e pela forma de como nos comunicamos com o mundo.

Os jogos eletrônicos, conhecidos também como *games*, embarcaram e cresceram junto com essa evolução e atualmente fazem parte da cultura mundial. Personagens marcantes como o Super Mario, cujo é mascote das Olimpíadas de Tokyo 2020, por exemplo, são reconhecidos por pessoas do mundo todo.

É de se imaginar que desde os primórdios os *games* buscaram crescer e se tornarem populares focando a área do entretenimento na cultura da tecnologia.

O primeiro console de videogame e de sucesso, que era dedicado especialmente para se jogar, foi o Odyssey lançado pela Magnavox em 1972. Na época este aparelho possuía várias limitações, dependendo do jogo se fazia necessário colocar folhas coloridas transparentes na frente da tela da televisão com o objetivo de demarcar as linhas de um imaginário campo, por exemplo. O sistema simplesmente não tinha a capacidade de produzir estas linhas por conta própria, mesmo assim ele era considerado o supprassumo da tecnologia vigente e limitado a uma faixa de pessoas devido ao custo de ter um aparelho destes em casa.

A tecnologia então evoluiu muito e os consoles atuais de videogame, como o *Playstation 4* da Sony e *Xbox One* da Microsoft, são tão poderosos que conseguem recriar com realismo incrível seres e mundos virtuais inteiros. Praticamente hoje é possível apresentar uma nova dinâmica de interação para com um mundo virtual e imaginário, ou seja, conseguem proporcionar uma situação cada vez mais imersiva e realista.

Existem estudos que dão suporte a hipótese de que a exposição aos *games* pode influenciar na forma como uma pessoa vê o mundo, tendo em vista que eles podem obrigar o jogador a tomar de decisões à medida que se desenvolvem. Um exemplo prático é o *game The Walkind Dead Season One (2012)* onde o enredo é definido diretamente pelos os atos do jogador, ou seja, é o jogador quem molda a própria história e define o desenvolvimento do enredo. Neste *game* é possível, por exemplo, definir quem irá morrer ou quem irá sobreviver e justamente estas situações colocam os jogadores em xeque fazendo-os tentar serem racionais diante de

situações que não há opção para ser racional. Afinal, definir sobre a vida de alguém em poucos segundos é algo bastante atípico a todos.

Este trabalho também buscou abordar de forma superficial o mercado de *game* que se encontra em constante expansão, pois sua importância econômica, serve para demonstrar como o mercado por ser pelos os profissionais da área de tecnologia.

Indo um pouco além do foco do trabalho, foi realizado também o levantamento de como os *games* envolvem em seu contexto elementos de arte, de música, de composição de enredos e de outros elementos de diversas áreas que foram tratadas aqui sem a intenção e esgotar o assunto.

Observando este contexto, esta pesquisa buscou então apresentar um levantamento bibliográfico de como os *games* podem exercer influências na vida e no comportamento das pessoas, seja nas horas de lazer ou na vida profissional, e por cruzar estas informações com uma pesquisa de campo.

A pesquisa de campo foi realizada através de uma entrevista estruturada com alunos da Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas de Extrema (FAEX) com o objetivo de saber se os *games* influenciam ou não vida dos mesmos e, evidentemente, buscar embasamento para os assuntos apresentados no corpo do texto deste trabalho.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 O INÍCIO E A PROPAGAÇÃO DOS GAMES

Desde os primórdios da computação os *games* fizeram parte do mundo da tecnologia, o primeiro jogo eletrônico do qual se têm notícias foi o *Tennis for Two* (1958) que era jogável através da tela de um osciloscópio ligado a um computador analógico muito diferente de nossos microcomputadores pessoais. Este jogo basicamente simulava uma partida de tênis, os personagens eram controlados por dois jogadores com *joysticks* dotados de uma chave e de um botão³ que dava comandos ao personagem. Um pouco depois o *game Spacewar!* (1961) foi desenvolvido para ser executado em um computador PDP-1 da DEC (*Digital Equipment Corporation*), ele usava um monitor de baixa resolução e conseguia marcar pontos em uma tela que apresentava naves interestelares e estrelas⁴.

Com a evolução natural da tecnologia, surgiram então os primeiros aparelhos de videogames caseiros para serem ligados em televisores comuns chamados de consoles. Eles eram aparelhos específicos para se rodar *games* e eram menores, mais baratos do que um computador e compatíveis com qualquer aparelho de televisão. Uma verdadeira fórmula de sucesso devido ao custo benefício.

O primeiro console produzido em larga escala e que obteve substancial sucesso comercial foi o Odyssey da Magnavox lançado em 1972, posteriormente o Atari 2600, lançado em 1977 pela Atari, obteve um sucesso ainda maior sendo responsável por uma rápida expansão do mercado já na década de 80.

Com o mercado se fazendo promissor, outras empresas começaram a lançar suas versões de consoles caseiros como a Colecovision, que lançou no mercado seu sistema com o mesmo nome da empresa, e a Mattel, que lançou no mercado o Intellivision.

³ *Tennis for Two*, o primeiro game da história completa 55 anos. 18 de outubro de 2013. Disponível em < <http://gamehall.uol.com.br/v10/tennis-for-two-o-primeiro-game-da-historia-completa-55-anos/>>. Acessado em 12 de janeiro de 2017.

⁴ A história do videogame. Disponível em < <https://jogos.uol.com.br/reportagens/historia/1961.jhtm>>. Acessado em 12 de janeiro de 2017.

Foi neste momento que grandes empresas atuais do ramo surgiram e definiram como os consoles iriam ser no futuro. Entre as principais empresas que emergiram na época temos a Nintendo, cuja lançou seu sistema Nintendo e o personagem que mais representa os jogos eletrônicos até a data de hoje, o Super Mario, e levou ao nascimento da Sega, cuja lançou o seu sistema chamado de Master System (conhecido como Sega Mark no Japão).

O mercado de videogames obteve um relativo sucesso desde então, passando por altos e baixos, passando por uma infinidade de sistemas e jogos até que um console se destacasse de uma forma excepcional dentre todos. A Sony, surpreendendo a todos, em 1995 anunciou o seu sistema de console chamado de Playstation.

O console da Sony contava com preço mais em conta do que o oferecido pelas empresas rivais, contava com a facilidade de programação e contava com a mídia de CD que permitia uma melhor qualidade de som e maior capacidade de armazenamento. O Playstation foi recebido positivamente pelos jogadores e dominou totalmente o mercado rapidamente⁵ provocando uma nova expansão.

Esta propagação seguiu o embalo da década de noventa graças a popularização da internet que acelerou ainda mais a divulgação e distribuição dos *games* pelo mundo. É fato que outras mídias na época realizavam a divulgação dos *games*, as revistas nacionais especializadas no assunto como a *Super Game Power*, *Gamers* e a *Ação Games*, por exemplo, e as revistas estrangeiras como a *Nintendo World* e a *Playstation Magazine*, por exemplo, faziam o papel de mostrar as novidades os jogos a serem lançados. Todavia, foi com a internet que a divulgação dos *games* chegou a mais pessoas pelo mundo mais rapidamente, puderam assim ganharam mais visibilidade e tiveram seu acesso facilitado.

A internet acabou acarretando em outro fato, ela acabou por quebrar o paradigma de que os jogadores precisavam ter um console ou um computador específico para se jogar os *games*. Os jogos eletrônicos começaram estar à disposição de qualquer um a qualquer momento via navegadores de internet e, mais tarde, via aparelhos celulares cada vez mais modernos.

⁵ Playstation completa 20 anos; relembre a história. 02 de dezembro de 2014. Disponível em <<http://olhardigital.uol.com.br/games-e-consoles/noticia/playstation-completa-20-anos-relembre-a-historia/45500>>. Acessado em 12 de janeiro de 2017.

Em verdade, graças aos aparelhos celulares chamados de *smartphones*, o acesso aos jogos eletrônicos obteve uma nova expansão, pois se tornou tão fácil o acesso que no Brasil, por exemplo, em uma pesquisa realizada pela *Game Brasil 2015*, foi constatado que 82% das pessoas usavam seus *smartphones* para jogar⁶.

Isso evidencia que a expansão foi tão efetiva que hoje os *games* fazem parte da vida das pessoas. Se tomarmos como referência os Estados Unidos, segundo uma pesquisa realizada entre seus residentes, o segmento de jogos eletrônicos abrangem hoje 65% da população, sendo que a idade média é de 35 anos⁷.

Observando a média de idade é possível se deduzir que os jogadores de hoje cresceram em um mundo onde os pais já não possuem mais preconceito para com os jogos eletrônicos, afinal a maioria dos pais já tiveram ou vieram a ter contato com os jogos no decorrer de suas vidas.

Os jovens de hoje não vão ter de ouvir que “videogames estragam a televisão” como ocorria no passado, o que não deixa de ser um fato curioso tendo em vista que os novos sistemas forçam a evolução dos aparelhos televisores por exigirem cada vez mais tecnologias modernas para se tirar proveito de toda sua capacidade gráfica.

Neste contexto de que a influência dos games em nosso mundo atual é algo que está acontecendo, Suzuki et al (2009, pág. 164) diz que “há quem afirme que os jogos representam hoje uma forma alternativa de socialização e colaboração para a maioria das pessoas”, ou seja, existe estudiosos que afirmam que os games já se tornaram um meio de pessoas se conhecerem, de se comunicarem e de estarem em sociedade mesmo que de uma forma virtual e não presencial.

É de constatar que toda esta expansão tecnológica permitiu hoje vivemos um fenômeno denominado por Castells (2002, apud Souza, 2015, p. 45) de “sociedade em rede”, cuja tem como característica uma sociedade definida em uma dimensão virtual, ou seja, uma sociedade movida por novas tecnologias que transcendem o tempo e, principalmente, o espaço como se a sociedade toda funcionasse como uma

⁶ 82% Dos Brasileiros Jogam Games No Celular, Diz Pesquisa Game Brasil 2015. São Paulo, 05 de fevereiro de 2015. Disponível em <<http://g1.globo.com/tecnologia/campus-party/2015/noticia/2015/02/82-dos-brasileiros-jogam-games-no-celular-diz-pesquisa-game-brasil-2015.html>>. Acessado em 14 de novembro de 2016.

⁷ Segundo pesquisa destinada a estudar o acesso à internet como uma ferramenta para se jogar os *games* que veio a ser realizada pela *Entertainment Software Association* (ESA) e denominada *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry* (2016).

imensa rede promovida pela popularização da internet e, conseqüentemente, dos *games* que se utilizam disto para se expandir e fazer parte da vida das pessoas.

2.2 UMA SOCIEDADE EM REDE E OS JOGOS ONLINE

Sociedade em rede consiste basicamente em um espaço virtual comum onde às pessoas se comunicam sem fronteiras físicas ou espaciais com o objetivo ou não de formar uma cultura de vivências, encontros e interações, sem a necessidade da presença física.

Os consoles de videogames há tempos fazem uso deste recurso, os da geração atual, por exemplo, possuem redes próprias para promover o encontro de jogadores. A Sony possui a rede chamada de *Playstation Network (PSN)*, a Microsoft possui rede *Live* e a Nintendo possui a rede *Nintendo Network*. O objetivo das três é exatamente o mesmo: promover e possibilitar formas de se interagir enquanto está jogando um game.

Esta interação com a tecnologia e com mundo ligado em uma rede possibilitou ainda mais à propagação dos *games* e fez com que estas redes fossem muito lucrativas. Citando valores monetários, as redes Live e PSN, que contam com serviços de assinatura, somadas renderam 3 bilhões de dólares em 2016⁸.

2.3 GAMES NO BOLSO

Durante toda a evolução dos consoles existiram os consoles de games chamados de portáteis para se jogar em qualquer lugar desde municiado de pilhas, porém eles eram vistos como brinquedos caros para crianças pela sociedade. Os adultos não viam com bons olhos se desprender do seu tempo e atenção para se entreter com consoles como o Game Boy ou Game Gear, por exemplo. Existia o

⁸ *PlayStation Plus* e *Xbox Live Gold* geraram \$3 mil milhões em 2016. 17 de janeiro de 2017. Disponível em <<http://www.eurogamer.pt/articles/2017-01-17-playstation-plus-e-xbox-live-gold-geraram-usd3-mil-milhoes-em-2016>>. Acessado em 25 de janeiro de 2017.

preconceito de que videogames eram coisas de criança, de fato o foco do mercado na época eram as crianças.

Os consoles portáteis, assim como os caseiros, foram evoluindo com o tempo e ainda persistem no mercado fazendo parte significativa do mesmo. Todavia, hoje concorrem diretamente com os celulares *smartphones* que dão a opção ao usuário de ter *games* muita das vezes sem custo algum provocando uma concorrência de certa forma desleal.

Aliado a isto, os *smartphones* estão à disposição a qualquer momento, são inseparáveis aparelhos que as pessoas levam de um lado pra outro e permitem que mais pessoas experimentem e façam uso de *games* para o seu lazer.

Visando exatamente este fato, os jogos móveis (conhecidos como *games mobile*) buscam em sua maioria serem fáceis, ou seja, ter uma dificuldade baixa enquanto o jogador busca o objetivo do jogo, tentam eliminar a complexidade e objetivam serem intuitivos, curtos e rápidos.

Toda esta facilidade de acesso proposital aliada à base instalada de pessoas que usam *smartphones* pelo mundo, permitiu uma à criação de um mercado rentável e rico em oportunidades para desenvolvedores de jogos e aplicativos. Mesmos os jogos gratuitos para se jogar, chamados de *free-to-play*, conseguem trazer um retorno financeiro considerável aos desenvolvedores através de venda de itens virtuais que são pagos com dinheiro real.

Atualmente é possível encontrar cursos de desenvolvimento de jogos especificamente para o sistema Android, sistema operacional dedicado para os celulares *smartphones*, por exemplo. É um ramo de trabalho extremamente promissor e com mercado aberto para os profissionais da área de tecnologia.

Toda essa movimentação e a busca cada vez maior por aplicativos de entretenimento nos celulares permitiu que alguns jogos virassem verdadeiras febres mundiais como, por exemplo, *Pokemon Go* (2016) que quebrou 5 recordes e atingiu a marca de 130 milhões de download nos primeiros 30 dias de lançamento, rendendo neste mesmo período a quantia de 200 milhões de dólares a sua produtora⁹.

⁹ Pokemon quebrou recordes no livro *Guinness*. 22 de agosto de 2016. Disponível em <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2016/08/pokemon-go-quebrou-cinco-recordes-no-livro-guinness-co-nheca-todos.html>>. Acessado em 02 de janeiro de 2017.

2.4 O MERCADO MILIONÁRIO DOS GAMES

Ao citar os valores comerciais envolvidos, segundo o site americano IGN, o mercado Chinês de *games* é atualmente o maior do planeta, com um faturamento em torno de US\$ 24 bilhões de dólares. O mercado americano é o segundo maior, com faturamento de US\$ 23 bilhões dólares, e o brasileiro está em décimo segundo, com um faturamento de US\$ 1.2 bilhões de dólares¹⁰. Uma matéria publicada no site O Globo reportou que o mercado de games fatura cerca de 1 bilhão de reais por ano no Brasil, sendo que os *games mobile* tiveram um crescimento de 780% de 2009 a 2014¹¹.

Com estas dimensões econômicas astronômicas, é de ser óbvio que o estímulo a inovações e tecnológicas vêm a ser algo pulsante e ativo no meio.

Referente ainda a estes valores milionários, podemos tomar o jogo *Grand Theft Auto 5 (GTA V)* (2013) como um exemplo. O jogo que esta disponível para vários sistemas de consoles, alcançou no ano de 2016 a marca de 65 milhões de cópias com um rendimento de 220 milhões de dólares, segundo o site brasileiro da IGN¹². Além disso, as vendas de conteúdo digital proporcionado para o complemento multijogador *online* do *game*, chamado de *Grand Theft Auto Online* (2013), é a maior fonte atual de lucro da desenvolvedora Take-Two que é dona da franquia.

Por este e outros motivos que milhares de pessoas estão envolvidas com o mercado ou buscando a participação nele. Profissionais como programadores, *designers*, músicos, especialistas em programação e colisão de objetos, especialistas em modelagem 3D, arquitetos de software, especialistas em captação de movimentos

¹⁰ China Ultrapassa Estados Unidos E Assume Liderança No Mercado Mundial De Jogos. São Paulo, 24 de junho de 2016. Disponível em <<http://br.ign.com/mercado/29584/news/china-ultrapassa-estados-unidos-e-assume-lideranca-no-mercado>>. Acessado em 18 de novembro de 2016.

¹¹ Mercado de games fatura cerca de US\$ 1 bilhão por ano no Brasil. 09 de outubro de 2015. Disponível em <<http://g1.globo.com/jornal-da-globo/noticia/2015/10/mercado-de-games-fatura-cerca-de-us-1-bilhao-por-ano-no-brasil.html>>. Acessado em 02 de janeiro de 2017.

¹² Gta 5 Vende Mais De 65 Milhões De Unidades. São Paulo, 18 de maio de 2016. Disponível em <<http://br.ign.com/grand-theft-auto-v/25388/news/gta-5-vende-mais-de-65-milhoes-de-unidades>>. Acessado em 24 de novembro de 2016.

para recriar os mesmo nos personagens, dentre outros profissionais extremamente qualificados¹³.

O reflexo deste efeito pode ser observado aqui no Brasil, segundo dados coletados pelo o site da Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (Abragames)¹⁴, atualmente existem dezenas de instituições que oferecem opções de cursos relacionados à área de jogos eletrônicos no país. Estes cursos buscam preparar uma infinidade de profissionais como desenvolvedores, programadores, artistas e designers, para atuar no mercado.

Além dos *games* oferecerem uma profissão em potencial e permitir um mercado promissor para os profissionais da área de tecnologia, cabe mencionar o potencial de aprendizado que os mesmo conseguem dispor.

2.5 APRENDENDO COM OS GAMES

Antes mesmo da disseminação dos jogos eletrônicos conhecidos como *games*, os jovens já demonstravam interesse em jogos como os de tabuleiro ou de cartas. Segundo Souza et al (2015, p. 47) “antes da disseminação dos jogos eletrônicos pela internet, o jovem sempre demonstrou interesse em jogos [...] seja pelo simples entretenimento ou por competitividade”, o autor afirma ainda que esta competitividade propicia o desenvolvimento de diversas capacidades cognitivas, afetivas e sociais.

É notório que seguindo estes passos os jogos eletrônicos acabaram sendo adaptados também para educar, para conceder treinamentos para profissionais das mais diversas áreas como aviação, medicina e até negócios.

Segundo Souza (2007, pág. 46) “tais jogos (eletrônicos) são elementos da cultura e também meios interativos com os quais o usuário constrói hipóteses, resolve problemas, desenvolve estratégias, aprende regras (e) simula o real”.

O próprio governo brasileiro determinou como medida de segurança que as primeiras aulas para se conseguir a carteira de motorista sejam realizadas em um

¹³ O Mercado de Games é coisa séria. 30 de julho de 2015. Disponível em <<http://www.pixstudios.com.br/blog/novidades-de-computacao-grafica-e-games/o-mercado-de-games-no-brasil-e-coisa-seria>>. Acessado em 02 de janeiro de 2017.

¹⁴ ABRAGAMES - Associação Brasileira Das Desenvolvedoras De Jogos Eletrônicos. Disponível em <<http://www.abragames.org/>>. Acessado em 10 de novembro de 2016.

simulador, ou seja, um *game* que imita um trajeto e os elementos presentes nos carros reais no mundo real.

Aguilera e Méndiz (2003, apud Pinto e Ferreira, 2005, pág. 02) fizeram levantamentos que constataram que jogos eletrônicos são capazes de desenvolver habilidades como: leitura; pensamento lógico; observação; localização e representação espacial; resolução de problemas e tomadas de decisões e planejamento de estratégias. Sendo possível deduzir que uma pessoa exposta a toda esta interação proporcionada por um *game* consegue lidar com mais destreza as situações reais, como ocorre no caso do simulador usado para se obter a carteira de motorista.

Indo além no assunto, estudos de Shawn e Baveller (2003, apud Pinto e Ferreira, 2005, p.03) constataram que os jogadores de videogames apresentaram melhora na percepção visual. Outros estudos realizados por Griffith e cols. (1983, apud Pinto e Ferreira, 2005, p.04) também constataram melhoras nas habilidades motoras quando compararam com indivíduos que não possuem esse hábito.

Segundo ainda Pinto e Ferreira (2005, p. 04) “o jogador é convidado a explorar novos mundos complexos e o aprendizado se torna obrigatório”, ou seja, um *game* tem a capacidade de forçar o jogador a explorar novos e complexos mundos e isso acaba tornando aquele aprendizado algo obrigatório para avançar no jogo. Esta ocorrência é comum em *games* que exigem a exploração do mundo virtual para que seja possível progredir, estes jogos eletrônicos são chamados de *Role-Playing Game* (RPG) que significa jogo de interpretação de personagens¹⁵.

Referente aos estímulos proporcionados por um *game*, ao entreter com um *game*, através da imersão que ele proporciona no mundo virtual, a pessoa tem sua imaginação estimulada, pois eles permitem que a fantasia se torne interativa e algo que parece impossível na vida real possível naquele contexto.

Um exemplo disso é proporcionado pelo *game* do estilo RPG, *Kingdom Hearts* (2002) se passa nos mundos mágicos construídos pela Disney. O jogo permite a interação com personagens como Mickey, Pateta e Donald dentro de seus próprios mundos, respeitando a características intrínsecas definidas a cada mundo, enquanto se busca o objetivo de entender o enredo e a superar dos desafios ali impostos.

¹⁵ Significado de RPG. Disponível em <<https://www.significados.com.br/rpg/>>. Acessado em 03 de janeiro de 2017.

Reforçando o que foi descrito acima e citando Cruz Junior e Silva (2011, p. 101, apud Souza et al, 2015, p. 47):

Assim, jogo eletrônico do século XXI, mediado ciberneticamente, deixou de ser somente um sinônimo de distração, que tem o lazer como finalidade legitimadora única, tornando-se verdadeiras formas alternativas de viver em sociedade, que, por sua vez, **atraem promessas de viver o impossível, o excêntrico e o (in) imaginável.** É inegável que estes artefatos culturais, assim como outras mídias, estão repletos de valores, práticas e mensagens que perspectivam, por intermédio da insinuação de que o corpo é lugar de incompletude/imperfeição, promover a sua mercantilização. **(grifo meu).**

A ideia de que os *games* podem ensinar parte da própria ciência¹⁶. A ciência explica que toda manifestação passível de observação objetiva é definido como comportamento. O indivíduo aprende a comportar-se de uma determinada maneira através das consequências de seus atos, estas consequências são chamadas de reforço e punição¹⁷.

O reforço vem a ocorrer quando o indivíduo tem um comportamento positivo e a punição vem a ocorrer diante um comportamento que não se deve executar. Assim, podemos definir que o aprendizado, neste caso de maneira específica, é um comportamento emitido e em seguida reforçado. Caso contrário, o indivíduo recebe então uma punição. Seguindo esta ideia, segundo Pinto e Ferreira (2005, p.10) “o reforço é a palavra de ordem dos jogos”.

Esse sistema de reforço e punição é amplamente utilizado para guiar o jogador pelo o universo do *game*, a cada esforço realizado em um combate ou plataforma de difícil acesso alcançada em determinado ponto do cenário existem recompensas oferecidas pelo *game* em forma de itens ou experiência, ou seja, o jogador é recompensado depois de muito treino (reforço). Se o jogador morrer no processo ele é impedido de continuar, ou seja, recebe uma punição e precisa refazer o procedimento desde o começo.

¹⁶ Game brasileiro ensina física de partículas através de missões para colonizar Marte. Disponível em <<http://revistagalileu.globo.com/Ciencia/Espaco/noticia/2015/02/game-brasileiro-ensina-fisica-de-particulas-atraves-de-missoes-para-colonizar-marte.html>>. Acessado em 03 de janeiro de 2017.

¹⁷ O condicionamento operante: definição e aplicações. 24 de fevereiro de 2012. Disponível em <<http://cafe-com-ciencia.blogspot.com.br/2012/02/o-condicionamento-operante-definicao-e.html>>. Acessado em 03 de janeiro de 2017.

De início é comum que o reforço ocorra normalmente de maneira contínua e com uma frequência alta, ou seja, no começo de um *game* é normal ele recompensar o jogador frequentemente para estimular, por exemplo, a exploração e a evolução do personagem. Com o passar do tempo e o desenrolar dos eventos, esta recompensa se torna cada vez mais rara com o objetivo de se evitar o efeito da saciedade no jogador, ou seja, se busca evitar que o personagem evolua rápido demais e o jogo tenda a perder o seu desafio. Se isso ocorrer pode acontecer do jogador perder o foco para cumprir as missões ou que isso se torne algo entediante esgotando o interesse do jogador naquele determinado jogo. É algo comum o jogador ter de passar por momentos de planejamento, formulação de hipóteses e ter de experimentar estratégias na base da tentativa ou erro para avançar.

Nos *games* do gênero *RPG*, a conduta do reforço supracitada é amplamente utilizada. O jogador passa por objetivos escalonados e a cada objetivo concluído, seja de derrotar um inimigo ou cumprir uma determinada missão, recebe o reforço em forma de pontos de experiência, cuja serve para elevar o nível do personagem. Com o desenrolar do *game*, se torna mais trabalhoso conseguir subir de nível e esta dificuldade tem por objetivo instigar o jogador a derrotar inimigos mais fortes ou enfrentar desafios mais complexos que lhe possam garantir melhores recompensas.

Aliado a esta questão, os *games* de *RPG* geralmente nos apresentam um mundo grande, novo e complexo para ser explorar, esta dinâmica acaba forçando a nossa capacidade de memorizar e de reter informações.

O *game* pode ainda apresentar dezenas de personagens controlados pelo computador e conhecidos como NPC (*Non-Player Character*), que são personagens não manipuláveis e que estão ali para cumprir uma determinada função no enredo. Esta interação com os NPC auxilia no desenvolvimento e na dinâmica dos jogos eletrônicos, em *Final Fantasy 7* (1997), por exemplo, quando um NPC informa que uma cidade ao sul sofreu uma explosão, o jogador, como participante ativo daquela história, deduz que no Sul a partir daquela região deva existir uma cidade em ruínas ou em chamas e quando chega ao local indicado é possível constatar a informação ao ver uma cidade destruída se materializar virtualmente na tela.

Todavia, quando este reforço é buscado de maneira constante pelo o jogador isso pode ocasionar a ele problemas de ordem social e até de saúde. Existem pessoas que ficam horas a jogar de maneira compulsiva e perniciosamente buscando recompensas

de maneira constante. Quando isso ocorre temos sintomas semelhantes a um vício, uma dependência, e pode se tornar um problema quando ocupa em excesso o tempo das pessoas.

2.6A DEPENDÊNCIA (VÍCIO) NOS GAMES

No que diz respeito à ideia de dependência de *games*, atualmente é possível se afirmar que os jogos mais suscetíveis a causar estes efeitos são os que mais demandam de tempo para serem explorados. Isso ocorre geralmente com os RPG e suas variações.

O ato de superar etapas e desafios neste tipo de *game* exige sessões de jogatinas longas, assim como nos jogos do gênero estratégia. Uma variação dos games RPG são os popularmente conhecidos *Multi Massive Online Role-Playing Games* (MMORPG). Eles funcionam como os *games* de RPG tradicional em sua mecânica, porém eles se apresentam em um ambiente online e com o jogador interagindo com pessoas do mundo todo enquanto busca cumprir objetivos de ordem quase infinita.

Neste tipo de jogo eletrônico os jogadores são atraídos pelo prazer de superar etapas em um jogo interminável e acabam por passar horas em frente ao computador disputando com outros jogadores online. Um exemplo disso foi um jogador confessou ter jogado o game *League of Legends*, um dos mais populares MMORPG, por 18 horas ininterruptas. O jovem disse que não sabia lidar com os problemas familiares e se viu seguro e reconhecido dentro do ambiente do jogo¹⁸.

Segundo Suzuki et al (2009, pág. 167):

Acredita-se que os MMORPG possuem um alto potencial de provocar dependência por promover uma contingência de condicionamento operante intermitente, por serem imprevisíveis, por promoverem laços sociais e por possuírem um forte potencial imersivo.

¹⁸ "Passava 18 Horas Jogando Lol"; Conheça as Histórias de Viciados em Games. São Paulo, 21 de dezembro de 2015. Disponível em <http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2015/12/21/passava-18-horas-jogando-lol-conheca-as-historias-de-viciados-em-games.htm>. Acessado 22 de novembro de 2016.

No caso supracitado ficou constatado que o fato do jogo oferecer um ambiente confortável permitiu uma fuga de sua realidade, porém esta fuga não foi motivada pelo o jogo eletrônico em si e sim por problemas de ordem pessoal e emocional, como o próprio jogador confessou ao ser entrevistado. O jogo acabou se tornando somente uma válvula de escape para problemas sociais do jogador.

Além disso, existem casos de pessoas que gastaram muito dinheiro em jogos de celulares que vendem “facilidades” para se completar um objetivo no *game*, ou seja, a necessidade de “recompensa” por um determinado esforço, quando não alcançada dentro do jogo pelo próprio esforço daquele que joga, força as pessoas a fazerem de tudo para concluir determinado nível ou superar determinado desafio nem que para isso a pessoa a precise pagar de dinheiro real.

Neste mesmo sentido, citando o trabalho de Abreu et al (2008, pág. 164) “A maioria dos estudos refere-se a esse comportamento excessivo como dependência, embora os próprios autores questionam se estão frente um verdadeiro transtorno”, deste modo é possível deduzir que os estudos que tentam indicar que o uso excessivo de jogos eletrônicos (*games*) pode se transformar em transtorno psiquiátrico na linha das dependências são preliminares e inconclusivos. O autor (2008, pág. 164) ainda reforça “parece difícil de imaginar que uma em cada 3 a 5 crianças sofra de um transtorno de dependência” por fazer uso de *games* e, obviamente, precisem de tratamento especializado para solucionar a situação. Como pode ser observado é preciso de cautela antes de classificar os jogadores como dependentes e apontar os jogos eletrônicos como causadores.

Em todo caso os *games* já são classificados hoje conforme o grau de violência que exibem em uma clara tentativa de regular o conteúdo que naturalmente estarão em mãos de crianças e adolescentes em idade de desenvolvimento. Se não está claro que os jogos são capazes de provocar a dependência, para os órgãos reguladores eles podem sim influenciar no desenvolvimento dos mais jovens e, por este motivo, carece de uma regulação.

2.7 OS GAMES E A LIGAÇÃO COM COMPORTAMENTOS VIOLENTOS

O debate sobre a influência dos *games* ganhou força depois do lançamento de jogos violentos como o game *Mortal Kombat* (1992). O jogo, que é do gênero de luta,

exibia gráficos realistas, muito sangue e contava com movimentos definidos como fatalidades onde o personagem realmente matava o seu oponente ao término da luta quase sempre dilacerando ou arrancando parte do corpo do adversário.

A violência exposta neste e em outros games lançados na década de 90 levou a criação nos Estados Unidos da *Entertainment Software Rating Board* (ESRB)¹⁹, esta instituição teve e tem como objetivo a análise e a classificação da faixa etária indicada para determinado jogo eletrônico.

Evidentemente por este motivo existem estudos que buscam definir se existe uma ligação entre comportamento violento e o fato do jogador fazer uso de jogos violentos²⁰.

As críticas focam no fato dos jogos eletrônicos glorificarem a violência e encorajarem o comportamento virtual antissocial do jogador. Personagens como o Trevor em *Gran Theft Auto 5* (GTA 5), resolvem tudo com violência. Outros exemplos de jogos que o protagonista chega ao êxito através da violência são os *games* da série *Doom* (1993) e os *games* da série *Call of Duty* (2003).

Atualmente existem órgãos pelo mundo todo com a responsabilidade de classificar a faixa etária dos games, a PEGI (Pan-European Game Information - Informação Pan-Europeia sobre Jogos), a exemplo da ESRB, é responsável por avaliar o conteúdo e indicar qual público é recomendável ter acesso a aquele determinado game na Europa. Esta classificação também ocorre através da faixa etária dos jogadores.

Neste sentido e citando o estudo realizado por Suziki et al (2009 p. 163), onde discutiu-se a influência dos games no comportamento do jogador, foi questionado se

¹⁹ *Entertainment Software Rating Board* (ESRB). Disponível em < <https://www.esrb.org/>>. Acessado em 05 de janeiro de 2017.

²⁰ Estudo aponta que jogos violentos influenciam comportamento agressivos. 18 de agosto de 2015. Disponível em <<http://www.opovo.com.br/app/maisnoticias/tecnologia/2015/08/18/noticiastecnologia,3489219/estudo-aponta-que-jogos-violentos-influenciam-comportamento-agressivos.shtml>>. Acessado em 05 de janeiro de 2017.

Jogos violentos não têm relação com comportamento de crianças, diz estudo. 01 de abril de 2015. Disponível em < <https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/77596-jogos-violentos-nao-tem-relacao-comportamento-criancas-diz-estudo.htm>>. Acessado em 05 de janeiro de 2017.

existia a probabilidade dos jogos violentos induzissem os jogadores a ter comportamentos violentos:

Discute-se a influência de jogos eletrônicos sobre o comportamento do jogador, questionando-se a probabilidade de jogos com temas violentos induzirem seus usuários a emitir comportamentos violentos. Revisões de literatura indicam resultados divergentes. Alguns estudiosos afirmam que videogames com conteúdo violento têm relação com um aumento de comportamentos, pensamentos e afetos violentos, aumento de excitação fisiológica e diminuição de comportamentos pró sociais. Outros atentam para o fato de que a suposição de que jogos com conteúdo violento levam a conduta violenta pode estar baseada na ideia de que, ao jogar, o indivíduo identifica-se com o personagem, libertando-se das amarras sociais que o impediam de entrar em um estado selvagem de violência. Outros autores, por sua vez, lançam a hipótese de que a prática de jogos eletrônicos seria válvula de escape de pensamentos e condutas agressivas. No entanto, há quem sustente a tese de que o jogo violento pode não ter uma consequência direta na agressividade do jogador, porém, pode provocar hostilidade dele com o mundo a sua volta. O jogo violento poderia estimular o indivíduo a imaginar que há riscos e perigos escondidos pelo mundo inteiro, diminuir sua capacidade de julgamento e provocar ideias agressivas.

Segundo Sarmet & Pilati (2016, p.20) o questionamento sobre a violência apresentada nos *games* tem como escopo a associação direta de atos violentos cometidos por uma pessoa com os *games* violentos que ela pode vir ou está a jogar. Este argumento usa como base a falta de motivos para que determinada pessoa tido como calma cometa um crime, ou seja, busca ligar o consumo dos *games* de temática violenta como incentivo para o cometimento de crimes.

Uma ligação como a descrita acima ocorreu no Brasil, um adolescente de 13 anos que, segundo a polícia militar, matou os pais, sua tia e a sua avó e depois se matou sem ter motivos aparentes para realizar tamanha atrocidade. O adolescente que assassinou a família usava a imagem de um personagem chamado Altair do game *Assassin's Creed* (2007), que significa Credo dos Assassinos, em seu perfil de redes sociais, o personagem do *game* é um assassino habilidoso que busca fazer justiça com as próprias mãos matando os seus inimigos friamente²¹.

O pesquisador Ferreira et al (2006, p.199) relata que “em síntese, os estudos realizados em crianças, sugerem que jogar jogos eletrônicos de conteúdo violento

²¹ Suspeito de matar pais usa foto de assassino no *Facebook*. 06 de agosto de 2013. Disponível em < <http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2013/08/suspeito-de-matar-pais-pms-usa-foto-de-game-de-assassino-no-facebook.html>>. Acessado em 05 de janeiro de 2017.

conduz a um aumento, a curto-prazo, dos comportamentos agressivos”, como pode ser averiguado o aumento do comportamento agressivo ocorre em um curto-prazo e não se estende se pode determinar sua extensão.

Por outro lado, existem aqueles que defendem que o efeito provocado é totalmente o contrário, pesquisadores citados por Ferreira et al (2009, p.200) afirmam que os jogos violentos permitem a descarga da agressividade em um ambiente seguro. Neste mesmo sentido, em um estudo realizado por Suzuki et al (2009, pág. 166) entre os universitários da Universidade São Paulo, ficou registrado que quando “questionados sobre a influência de jogos violentos sobre o seu comportamento, a maioria dos estudantes relatou sentir-se indiferente após jogar um jogo violento”, ou seja, que o estado de excitação provocada pela violência propiciada no *game* não influenciava os entrevistados.

Estudos levantados por Sarmet e Pilati (2016, p.21) pressupõem que a experiência com jogos influenciam na percepção da realidade, isto ocorreria por causa do treino recorrente diante à situação apresentada no jogo. Vale ressaltar que devido ao realismo atualmente proporcionado pelos jogos eletrônicos, o possível potencial negativo dos jogos eletrônicos pode ser aumentado, vide que existe hoje todo um trabalho de aprimoramento da tecnologia para o aumento da imersão do jogador.

Aliado a tecnologia para entregar uma experiência imersão mais profunda, vale ressaltar que existem jogos tão ou mais complexos para serem produzidos do que uma obra de um filme ou obra de arte, por exemplo, e por este motivo acabam sendo comparados e considerados com uma obra de arte pela mídia especializada²².

2.8 GAMES COMO UM PRODUTO ARTÍSTICO

Durante a produção de algumas obras, os *games* podem consumir anos de produção e precisam de equipes com profissionais qualificados maiores do que as utilizadas para confecção de um filme de grande orçamento. Devido à quantidade de profissionais e elementos artísticos envolvidos, existem estudos sobre o fato dos jogos eletrônicos serem considerados produtos artísticos.

²² Games são obra de arte. Disponível em <<http://link.estadao.com.br/noticias/geral,games-sao-arte,10000034149>>. Acessado em 06 de janeiro de 2017.

Neste sentido temos o texto da publicação Warpzone (2016, p. 26) “dentro dos jogos vemos, intrinsicamente ligados, a música, as construções arquitetônicas e esculturas, os elementos cinematográficos e literários e, por que não, a dança e a pintura”. Como pode ser observado, os *games* acabam por abranger várias artes e não somente uma. Segundo o autor da publicação, Denis Bortolaço, talvez seja por essa falta de definição e por ter estes elementos misturados que os *games* não consigam ser reconhecidos como uma arte de forma específica.

Em grandes produções como *The Witcher 3 (2015)*, *Final Fantasy 15 (2016)*, *Halo 5 (2015)*, *Gears of War 4 (2016)*, *Castlevania Symphony of The Night (1997)*, dentre outros, temos universos recriados nos mínimos detalhes. As desenvolvedoras precisaram criar a arte, o ambiente, a arquitetura, o enredo, as roupas dos personagens, o *gameplay* (que vem ser a forma de como se jogar o *game*), as músicas, os sons, as personalidades dos personagens, a história e demais elementos que tornam o universo crível e que permita uma imersão do jogador dentro do *game*. Todos estes elementos demandam de grande quantidade de mão de obra extremamente qualificada.

Recentemente o mercado se deparou com a expansão dos *games* produzidos por empresas independentes e pequenas, estes jogos eletrônicos chamados de *indie (independent video game)*, cujos consomem orçamentos bem menores, têm explorado melhor o lado artístico dos jogos e, conseqüentemente, os aspectos técnicos. Como os *games indie* são produzidos por estúdios pequenos, eles possuem e precisam usar a liberdade de criação, ou seja, precisam ousar na liberdade de inovar e de buscar novas soluções em matéria de *gameplay* e desenvolvimento de enredo para se destacar no mercado. Em jogos como *Journey (2012)*, por exemplo, temos uma viagem até um ambiente desértico que por vezes lembra uma pintura paisagística. Os cenários do *game* possuem o mesmo nível de detalhes quanto os jogos que consumiram muito mais recursos e profissionais.

Fica evidenciado que o desenvolvimento dos *games* é realizado por profissionais amplamente qualificados em suas áreas. Alguns deles como Hideo Kojima, *designer* de *games* e criador da franquia de jogos *Metal Gear (1987)*, tem status de estrela no meio dos jogos eletrônicos devido a tamanha competência. O

reconhecimento parte de sua genialidade²³ em construir histórias que permitem uma imersão e, ao mesmo tempo, de tornar o imaginário e fantástico algo interessante e cativante. Kojima inclusive foi nomeado como o 21º membro da *The Academy of Interactive Arts & Sciences* (AIAS), instituição fundada em 1996 e considerada o “Hall da Fama dos Videogames”.

Outro exemplo de designer de games e produtor bem sucedido é Shigeru Miyamoto, criador dos icônicos personagens Mario e Luigi. Os irmãos encanadores são referência nos jogos eletrônicos desde o lançamento do mundialmente conhecido *Super Mario Bros* (1985), sendo que neste ano os irmãos Mario vão ganhar uma área dedicada a sua franquia nos parques de diversão da Disney.

Citando mais artistas como exemplo, temos os músicos compositores das trilhas sonoras e dos efeitos sonoros dos jogos. Nesta área temos o cultuado Barry Leitch, compositor das músicas do jogo *Top Gear* (1992) do Super Nintendo que se tornaram marcantes nos anos 90, cuja foram executadas pela orquestra Filarmônica do Lord Vinheteiro²⁴.

Outro artista de destaque no meio dos games é o Yoshitaka Amano, *designer* de personagens e ilustrador responsável pela arte da série *Final Fantasy* (1987), o mesmo possui diversos livros de arte publicados e é reverenciado mundialmente pelo o seu trabalho²⁵.

Os brasileiros estão bem representados neste meio artístico, Antonio Teoli, compositor de trilhas sonoras e de efeitos sonoros para jogos eletrônicos, tem seu trabalho mundialmente reconhecido e atualmente participa de vários projetos²⁶.

²³ Heróis do Mundo *Nerd* Especial – Hideo Kojima, o Gênio que criou *Metal Gear*. 31 de janeiro de 2013. Disponível em <<http://www.arkade.com.br/herois-mundo-nerd-especial-hideo-kojima/>>. Acessado em 06 de janeiro de 2017.

²⁴ Música do *Top Gear* Orquestrada. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=c04d17cGuog>>. Acessado em 06 de janeiro de 2017.

²⁵ As visões Oníricas de Yoshitaka Amano. Disponível em <<http://lounge.obviousmag.org/matchbox/2012/04/os-mundos-oniricos-de-yoshitaka-amano.html>>. Acessado em 06 de janeiro de 2017.

²⁶ *Chips* à brasileira: entrevista com o Antonio Teoli. 12 de fevereiro de 2015. Disponível em <<http://www.redbull.com/br/pt/games/stories/1331704835771/chips-%C3%A0-brasileira-entrevista-com-antonio-teoli>>. Acessado em 06 de janeiro de 2017.

Dentre seus trabalhos já publicados se destacam as trilhas sonoras dos jogos *Galaxy 11 Invasion (2015)* e *Bloodgate Age of Alchemy (2016)*.

Como pode ser constatado fazer *games* não resume a só colocar personagens saltitantes em uma tela e dar a eles um objetivo (ou não), existe toda uma dinâmica para que o jogo se torne algo relevante e que faça a pessoa se desprender do seu tempo para se dedicar a aquela atividade. Na atual correria do mundo moderno, essa atenção é cada vez mais disputada por outros meios de entretenimento, logo a qualidade final e os seus aspectos técnicos de um *game* acaba tendo sempre que superar as expectativas daquele que vai jogar.

Neste sentido, citando novamente a publicação da Warpzone (2016, p. 27), seriam justamente estes aspectos técnicos inerentes a cada jogo que tornam possível considerarmos um *game* como produto artístico. Um exemplo seria o jogo *Xenogears (1998)* que, segundo o autor da matéria Denis Bortolaço, chega a utilizar “vários conceitos e faz muitas referências aos psicanalistas Sigmund Freud e Carl Gustav Jung e, também, ao filósofo Friedrich Nietzsche.”

Diante o exposto, é perceptível que os *games* atuais não são somente voltados ao lazer e para a simples descontração, pois além dos profissionais que trabalham para que os mesmos existam outros profissionais possuem os jogos como profissão e esporte (*e-sport*), estes são os denominados de atletas eletrônicos ou *cyber* atletas.

2.9O E-SPORT E OS ATLETAS ELETRÔNICOS

Os jogos eletrônicos desde os seus primórdios foram responsáveis pela organização de grandes campeonatos virtuais onde os competidores recebiam prêmios reais.

Em 1982 a produtora de videogames que estava no auge na época, a Atari, promoveu um concurso que se chamava *Swordquest*. Neste concurso os jogadores competiam entre si por prêmios reais. Os prêmios eram relacionados com o universo dos jogos *Earthworld (1982)*, *Fireworld (1983)*, *Waterworld (1983)* e *Airworld (não*

lançado) como espada e coroa banhadas a ouro e cravejados de pedras preciosas, ou seja, verdadeiras joias²⁷.

Os campeonatos, no decorrer do tempo, acabavam sendo promovidos pelas próprias empresas desenvolvedoras de jogos e/ou consoles de videogame como uma forma de *marketing*. Os que se destacavam eram os campeonatos realizados no pequeno mundo das locadoras de videogame e, posteriormente, nas chamadas *lan-houses* (o termo *lan* vem da abreviação de *Local Area Network*, ou seja, Área com Rede Local) e foi exatamente no período da expansão destas *lan-houses*, em meados dos anos 2000, que os jogadores começaram a se organizar em times para participar de torneios de *games* como *Counter Strike*²⁸ (2000), jogo que ficou popularmente conhecido como “CS”.

Counter Strike (2000) é uma modificação do jogo eletrônico *Half-Life* (1998,) desenvolvido pela Valve, e juntamente com *Starcraft* (1998,) desenvolvido pela empresa Blizzard, se tornou sucesso por ter exatamente o foco na jogatina em rede, ou seja, tinham como foco com várias pessoas competindo entre si via internet ou em uma rede local.

Estes campeonatos começaram a se tornar interessantes e as empresas envolvidas viram um nicho de mercado a ser explorado dando origem assim aos chamados esportes eletrônicos²⁹ (*e-sports*) e aos atletas eletrônicos.

Tratados como esporte, jogadores chegam a treinar horas por dia e recebem financeiramente por isso através de patrocinador e ou através de contratos lucrativos. Atualmente os campeonatos de *e-sports* conseguem movimentar uma imensidão de público e de dinheiro.

Segundo o site MYCBN, o campeonato mundial de *League of Legends* realizado nos Estados Unidos, cujo é disputado em times, tinha como premiação o

²⁷ *The Quest For The Real-life Treasures of Atari's Swordquest*. Disponível em <<http://www.atlasobscura.com/articles/the-quest-for-the-reallife-treasures-of-atari-swordquest>>. Acessado em 10 de janeiro de 2017.

²⁸ *Lan House e Sua História*. Disponível em <<http://abcdid.forumotion.com/?pid=7>>. Acessado em 10 de janeiro de 2017.

²⁹ Entenda o que é *e-Sport* e saiba como ele virou febre mundial. Disponível em <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/10/entenda-o-que-e-esport-e-saiba-como-ele-virou-uma-febre-mundial.html>>. Acessado em 10 de janeiro de 2017.

valor de 1 milhão de dólares para o primeiro colocado neste ano de 2016³⁰. Junto a este valor de prêmio ressalto que outros valores estão ligados diretamente ao evento como propagandas de marcas, a divulgação de patrocínios e destaque na mídia mundial. Jogadores de games como *League of Legends*, *Dota 2 (2011)*, *Counter Strike* e *Halo 5* possuem técnicos especializados, contratos e fama internacional.

Recentemente o jogador brasileiro Marcelo "Coldzera" David foi eleito pela The Game Awards como o melhor esportista eletrônico de 2016, segundo o site SportTV³¹.

Ao citar nicho de mercado, existe uma que esta despontando neste mundo onde a tecnologia é a alma dos negócios. Os *games* estão começando a explorar o campo da imersão total através de óculos de realidade virtual, também chamados de Óculos de Realidade Virtual (em inglês a sigla é VR - *Virtual Reality*).

2.10 Games e novo nível de imersão (Óculos de Realidade Virtual)

Quando citamos o tema imersão no mundo dos *games*, devemos ter em mente que a ideia é se sentir dentro do jogo e/ou fazendo parte dele. Neste sentido temos hoje os óculos de realidade virtual que permite uma total imersão em um mundo virtual, pois o jogador pode literalmente entrar e ver o ambiente de maneira verossímil os elementos que fazem parte dele, inclusive a si próprio como personagem.

Os óculos basicamente são capacetes com lentes que cobrem toda a visão e apresentam imagens em perspectiva de profundidade. Eles captam os movimentos da cabeça e, alguns deles, das mãos e dos pés dos jogadores, por este motivo são capazes de transportar os usuários para outra localidade/dimensão sem ele ter que sair de sua sala.

³⁰ Mundial De League Of Legends 2016 Terá Premiação de US\$ 2,13 Milhões. Disponível em <<http://mycnb.uol.com.br/noticias/4598-mundial-de-league-of-legends-2016-tera-premiacao-de-us-2-13-milhoes>>. Acessado em 08 de dezembro de 2016.

³¹É do Brasil! Coldzera é Eleito O Melhor Jogador do Ano no "Oscar dos Games". Disponível em <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/12/e-do-brasil-coldzera-e-eleito-o-melhor-jogador-do-ano-no-oscar-dos-games.html>>. Acessado em 10 de dezembro de 2016.

Os mais conhecidos no mercado são: Oculus Rift e HTC Vive³². Ambos contam com games dedicados aos sistemas.

Segundo o blog Rilix para conseguir oferecer este tipo de simulação os óculos trabalham com a captação e sobreposição de duas imagens em 2D e nosso cérebro entende que é uma imagem 3D. Essa imagem é então sincronizada com o movimento da cabeça do usuário dando a possibilidade de liberdade e de realmente ver as imagens de todos os pontos de vista³³. A tecnologia em muito se difere dos famigerados óculos 3D que buscou, sem sucesso, o seu espaço no mundo dos games em mais de uma ocasião através de diferentes tecnologias³⁴.

A indústria dos videogames e do entretenimento, sempre atentas a novas tecnologias, já apresentaram seus produtos desenvolvidos para esse novo nicho de mercado. Elas estão a trabalhar com a esta nova tecnologia, pois os óculos de Realidade Virtual conseguem realmente proporcionar a imersão e a sensação de você estar realmente naquele local. O mercado buscou então a ideia de podermos visitar locais ou países com uma imersão e imagens que beiram ao perfeccionismo. O objetivo, logicamente, é fazer com que você esqueça onde se encontra no mundo real e se concentre no mundo virtual.

Neste sentido, a Sony foi a primeira a apresentar seus óculos de realidade virtual, chamados de *Sony VR*, em 2014 dedicados somente aos jogos eletrônicos. Ele foi criado para ser compatível com o videogame *Sony Playstation 4*. Sua apresentação foi realizada na tecnologia chamada de E3 (uma abreviação de *Electronic Entertainment Expo*) que ocorre todos os anos em Los Angeles, Califórnia. Na época o dispositivo recebeu o nome de Projeto Morpheu e já se demonstrava bastante promissor. Atualmente existem dezenas de jogos e demonstrações do potencial de tecnologia na rede virtual da Sony, a PSN.

³² Guerra da Realidade Virtual: qual óculos você deve escolher? Disponível em <<https://www.tecmundo.com.br/realidade-virtual/102788-guerra-realidade-virtual-oculos-voce-deve-escolher.htm>>. Acessado em 10 de janeiro de 2017.

³³ Como Funcionam os Óculos de Realidade Virtual. São Paulo, 24 de maio de 2016. Disponível em <http://blog.rilix.com.br/como-funcionam-os-oculos-de-realidade-virtual/>. Acessado em 18 de novembro de 2016.

³⁴ Conheça a história de dois séculos de 3D. Disponível em <<https://tecnologia.terra.com.br/conheca-a-historia-de-dois-seculos-de-3d,a008144ec81ea310VgnCLD200000bbcceb0aRCRD.html>>. Acessado em 10 de janeiro de 2017.

Citando a aplicação da tecnologia especificamente nos *games*, atualmente já temos opções de jogos que nos permitem visitar um reino semelhante à Islândia e que precisa dos poderes mágicos do jogador para se restabelecer, por exemplo, existe outro *game* que lhe possibilita entrar no *cockpit* de uma nave interplanetária e atirar nos inimigos que buscam te destruir, existe ainda um *game* te coloca na pele de um detetive que precisa investigar um assassinato como se estivesse dentro do local do crime, dentre outros³⁵. Todos estes games apresentam localidades que você pode apreciar como se estivessem lá e as ações ocorrendo diante de seus olhos e “acessíveis as suas mãos”.

Todavia, segundo Jeong et al (2016 apud Sarmet & Pilati, p.23), toda essa imersão e esse nível de realismo tem o seu preço, ela pode exercer influência maior sobre o comportamento dos jogadores.

Neste sentido, usando como base uma matéria publicada no site Tecmundo (2016), um *modder* (programador que altera ou insere novas opções em jogos já existentes) chamado de Joseph Delgado criou uma experiência de realidade virtual extrema para o jogo *GTA 5*. Joseph tornou possível usar os óculos de realidade virtual para ter total imersão no game e ainda programou o controle que se assemelha a uma arma para funcionar com o dispositivo. Ocorreu que o próprio *modder*, ao usar sua modificação e matar civis pelo game com uma arma virtual, declarou: "Eu não tenho certeza sobre isso. Eu me senti horrível em fazer isso. Eu realmente me senti culpado. Meu queixo caiu depois que eu atirei em alguém"³⁶.

A mundialmente conhecida dona do sistema Windows, a Microsoft, também está a trabalhar em um dispositivo de realidade virtual chamado de *Hololens*. Diferentemente do conceito apresentado pela Sony, o projeto *Hololens* vem a ser um óculos de realidade aumentada, ou seja, ele permite que imagens sejam projetadas no mundo real como se fossem projeções holográficas visíveis somente ao portador

³⁵ Os 10 mais incríveis jogos para o Samsung VR. 10 de junho de 2016. Disponível em <<https://www.tecmundo.com.br/realidade-virtual/105916-10-jogos-incriveis-samsung-gear-vr.htm>>. Acessado em 11 de janeiro de 2017.

³⁶ Fã Faz GTA em Realidade Virtual e se Arrepende por Causa do Realismo. 20 de fevereiro de 2016. Disponível em <<https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/100921-fa-gta-realidade-virtual-arrepende-causa-realismo.htm>>. Acessado em 10 de dezembro de 2016.

dos óculos³⁷. Esta tecnologia, em tese, permite trabalhar com telas ou mesmo jogos manipulando com as mãos os elementos apresentados diante do usuário, só que ainda está em fase de testes e disponíveis só para empresas e meios acadêmicos.

3 PESQUISA DE CAMPO

3.1 METODOLOGIA

Este trabalho fez uso de levantamento bibliográfico para entender o tema central e, a partir deste, obter uma base para que a pesquisa de campo fosse possível.

O procedimento consistiu em uma entrevista estruturada com questões organizadas em forma de questionário, este questionário, por sua vez, foi entregue aos alunos da área de tecnologia da Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas de Extrema – FAEX.

As perguntas que compuseram o documento foram baseadas nos temas desta pesquisa, sendo que foi oferecido espaço aberto para respostas diversas. O objetivo era permitir aos entrevistados fornecer um breve relato sobre a questão abordada sem se prender a uma resposta pré-moldada.

Como foco, esta entrevista buscou captar dos consultados aquilo que os jogos eletrônicos representam para cada um e se os mesmos influenciam/influenciaram as suas vidas de alguma forma.

Como objetivo secundário da pesquisa, o questionário buscou explorar como os *games* atingem o campo do imaginário e do lúdico dando a liberdade, de forma opcional, para que falassem sobre suas experiências e observações de forma expressa caso se acreditassem serem pertinentes.

A seguir temos então a apresentação do resultado e as análises dos conteúdos levantados.

³⁷ Microsoft apresenta o Hololens; óculos de realidade virtual. 29 de abril de 2015. Disponível em <<http://link.estadao.com.br/noticias/geral,microsoft-apresenta-o-hololens-oculos-de-realidade-virtual,10000029418>>. Acessado em 11 de janeiro de 2017.

3.2 RESULTADOS E A EXPLORAÇÃO DAS ANÁLISES

Ressalto que o questionário foi respondido por 35 alunos do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas da FAEX e, de início, foi questionado à média de idade dos entrevistados:

- 21 responderam ter de 17 a 20 anos;
- 13 responderam ter de 21 a 30 anos;
- 01 respondeu ter mais de 31 anos.

A importância deste campo parte da ideia de que os entrevistados se encaixam na geração que já cresceu em um mundo onde os jogos eletrônicos já faziam parte dele.

Essa informação permitiu também entender outro resultado da entrevista onde se registrou que 34 dos alunos confirmam ter jogado algum tipo de *game*, restando somente um único aluno afirmando que não faz uso de jogos de eletrônicos em sua vida.

Um fato que chamou a atenção durante a realização da pesquisa foi que 34 dos 35 entrevistados são do sexo masculino, ou seja, somente uma pessoa do sexo feminino respondeu a pesquisa. É notório que a presença masculina prevaleça no curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas na instituição FAEX e isso provocou uma distorção, uma falta de uniformidade na pesquisa deste trabalho. Atualmente, segundo o portal de notícia G1, 52,6% do público que faz uso de *games* no Brasil é formado pelo público feminino³⁸.

Superada a questão descrita acima, esta pesquisa buscou posteriormente abordar os alunos que possuem computador voltado para jogos, ou seja, computadores potentes e caros conhecidos no meio como “*Pc Gamer*”. Pois bem, 30 dos 35 entrevistados disseram que possuem um computador voltado para jogos, enquanto os demais responderam que não possuem um computador dedicado para esta finalidade. Vale ressaltar que a função primordial dos computadores não é o de

³⁸ Mulheres são 52,6% do público que joga games no Brasil, diz pesquisa. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/03/mulheres-sao-526-do-publico-que-joga-games-no-brasil-diz-pesquisa.html>>. Acessado em 18 de maio de 2017.

rodar jogos eletrônicos, eles não são construídos especificadamente com este intuito e precisam de uns equipamentos específicos e caros para atingir este objetivo.

Partindo deste princípio é notável que o número de entrevistados donos de um “Pc Gamer” foi alto. Este fato demonstra que os *games* já fazem parte da vida dos entrevistados a ponto deles desprenderem de um valor considerável em prol de sua experiência e entretenimento.

Seguindo com o questionário, foi perguntado o total de tempo que os entrevistados desprendem para jogar diariamente:

- 28 responderam jogar de 0 a 05 horas por dia;
- 07 responderam jogar mais de 05 horas por dia.

Quando questionado aos entrevistados se fazem uso de jogos no celular, a pesquisa teve o seu primeiro revés, pois dos 35 que responderam o questionário somente 04 confirmaram fazer uso do aparelho celular para jogar algum tipo de jogo e somente estes afirmaram gastar dinheiro com os mesmos. Fato que contrasta com o que foi encontrado no levantamento bibliográfico que constatou que os celulares conhecidos como *Smartphones*, de certa forma, são responsáveis pela expansão dos jogos eletrônicos. Essa expansão ocorre porque em suma maioria os jogos destinados aos aparelhos apresentam possuem como características serem gratuitos (conhecidos como “*free-to-play*” ou pela sigla F2P) e por serem de fácil acesso, ou seja, contam com desafios simples para cativar os que procuram um entretenimento rápido e fácil. Todavia, este fato não foi confirmado pela entrevista presente neste trabalho.

Assim, o questionário prosseguiu então com o levantamento sobre quantos dos entrevistados se consideram jogadores aficionados, ou seja, quantos deles consideram “*gamers*”:

- 17 responderam que são aficionados;
- 18 responderam que não são aficionados;

Nestes dados existe um equilíbrio. Há de ressaltar que algumas pessoas não gostam do termo “*Gamer*” ou mesmo confessar que é um aficionado por medo do preconceito da sociedade que ainda vê jogos eletrônicos como “coisa de criança”.

Neste sentido, o questionário buscou abordar então a idade com que os entrevistados tiveram contato com os jogos eletrônicos pela primeira vez:

- 09 responderam ter tido contato entre 0 a 5 anos;
- 23 responderam ter tido contato entre 06 e 10 anos;
- 03 responderam ter tido com mais de 10 anos.

Observando os dados é possível deduzir que os entrevistados tiveram contato com jogos eletrônicos quase na totalidade no período da infância. Por este motivo, os jogos eletrônicos frequentemente são ligados a um sentimento positivo que fica guardado na memória, é muito comum resgatar esses sentimentos de nostalgia ao jogar novamente os mesmo *games* em um futuro.

Buscando saber o que os jogos eletrônicos representam para cada entrevistado, o questionário seguiu perguntando de forma aberta o que os jogos eletrônicos significavam para eles:

- 28 responderam ser uma forma de lazer;
- 02 responderam ser uma forma de aprendizado;
- 02 responderam ser uma forma de arte;
- 01 responderam ser uma forma de representar uma emoção;
- 01 responderam ser uma oportunidade de emprego;
- 01 respondeu que eles não significam nada.

Como constatado, o campo dos jogos eletrônicos é extenso e eles podem abranger todas estas áreas. Em tese os jogos eletrônicos através da interação com o mundo virtual pode nos oferecer uma forma de lazer que busca nas emoções a imersão do jogador em um mundo imaginário criado por uma equipe de profissionais devidamente qualificados e competentes.

Esse mundo imaginário e imersivo tem a capacidade de prender a atenção dos jogadores por horas por apresentar a eles um lugar o qual se sintam confortáveis, um

local onde se sintam refugiados e felizes. Alguns jogadores podem passar horas ou mesmo dias jogando uma única partida sem se dar conta do tempo decorrido. Buscando esta constatação, foi perguntado aos entrevistados o total de horas jogadas de uma partida única:

- 18 responderam que participaram de partidas de 0 a 10 horas;
- 14 responderam que participaram de partidas com mais de 10;
- 03 respostas foram inconclusivas.

Um dos entrevistados confirmou ter jogado o total de 50 horas de um jogo MMORPG em uma única partida, ele afirma ainda que quando levantou da cadeira veio a desfalecer, provavelmente por causa de fraqueza e desgaste físico ocasionado por ficar tanto tempo acordado e sem se alimentar.

Grandes períodos de *gameplay* em uma única partida, como o descrito acima, ocorrem com jogadores que se aventuram no mundo dos jogos que não tem possuem como finalidade a conclusão de uma história como os do estilo MMORPG e MOBA. Estes estilos não buscam a conclusão de uma história, mas sim de várias histórias menores ou partidas curtas de jogador versus jogador que incentivam a competitividade sem nunca buscar ter um final ou conclusão.

Os games destes estilos oferecem em sua maioria um mundo amplo com uma infinidade de escolhas e acontecimentos, eles são atualmente extremamente populares e o questionário buscou saber se os entrevistados conhecem jogos desses estilos:

- 31 responderam que conhecem MMORPG/MOBA;
- 04 responderam não conhecer MMORPG/MOBA.

Ainda no sentido de que os games influenciam o comportamento das pessoas, o questionário abordou então os jogos violentos que acabam sendo comuns na biblioteca de títulos de um jogador. Foi questionado então se os entrevistados jogam/jogaram jogos violentos:

- 33 confirmaram que jogaram ou jogam *games* com temas violentos;

- 02 disseram que não jogam/jogaram *games* com temas violentos.

Vale ressaltar que os jogos violentos com o passar do tempo acabaram recebendo classificação de recomendação de faixa etária. Essa preocupação surgiu da possibilidade de que jovens ainda em fase de desenvolvimento podiam/podem ser influenciados negativamente pelo conteúdo exposto no contexto dos *games*. Diante destes fatos, restou a essa pesquisa questionar aos entrevistados se eles acreditam que *games* podem influenciar no comportamento de uma pessoa:

- 12 responderam que sim, que *games* influenciam as pessoas;
- 23 responderam que não, que *games* não influenciam as pessoas.

A pesquisa não buscou entrar no mérito de qual seria esta influência, se seria positiva ou não, pois o foco era saber se as pessoas se dão conta de que estão ou podem estar sendo influenciadas enquanto se entretém com um jogo eletrônico. Este fato foi verificado tendo em vista que 12 entrevistados afirmaram acreditar que os atos na vida virtual podem influenciar os atos na vida real.

Aprofundando o assunto e chegando a questão da imersão no mundo virtual, o questionário abordou ainda a questão dos óculos de Realidade Virtual que se apresentam hoje como um novo meio de imersão completa no mundo dos jogos. Apesar de ser uma tecnologia nova e cara, o resultado da pesquisa demonstrou que ela já é popular:

- 34 entrevistados disseram que conhecem a tecnologia;
- 01 entrevistado disse que não conhece a tecnologia.

Continuando a falar sobre esta questão, foi abordada a febre atual dos chamados “*Youtubers*”, que são pessoas produtoras de conteúdo e que postam vídeos no canal de internet chamado *Youtube*. Os *Youtubers* são seguidos por milhares de pessoas e influenciam toda uma legião de fãs. No caso dos jogos o conteúdo apresentado pode ser sobre notícias ou mesmo a apresentação de *gameplays* demonstrando como um jogo funciona.

No mundo dos *games* os *Youtubers* se tornaram rapidamente conhecidos e alguns, como PewDiePie, um suco de 27 anos, se tornaram tão famosos e bem sucedidos quanto celebridades³⁹ ao promover uma intensa interação social entre os fãs. Sabendo deste fato, a entrevista questionou se os alunos conhecem um *Youtuber*:

- 23 dos entrevistados confirmaram que conhecem;
- 12 dos entrevistados disseram que não conhecem;

Abrangendo a questão dos jogos em redes online e sobre a interação social, vale ressaltar que as redes como a Playstation Network e Xbox Live foram fundamentais para o desenvolvimento e a interação entre os jogadores do mundo. As redes promoveram a expansão dos jogos com suporte multijogador (em inglês *multiplayer*) influenciando diretamente os *gamers* conectados à internet. Ao serem questionados se usam estas redes virtuais destinadas para jogar videogames os entrevistados responderam:

- 23 confirmam fazer uso das redes virtuais;
- 12 informaram não fazerem uso.

Estas redes permitiram, por sua vez, oferecer uma experiência de interação entre jogadores pelo mundo, ou seja, promoveram uma interação entre pessoas criando novos círculos de amizade ao redor do mundo. Questionados se além de fazerem uso das redes, os mesmo possuem amigos os entrevistados responderam:

- 22 confirmam que possuem amigos nas redes online;
- 13 informaram não possuírem amigos.

Seguindo o questionário, foi apresentada uma série de perguntas que indicam indiretamente a influencia dos jogos eletrônicos nas pessoas e de início foi possível

³⁹ Assediados feito celebridades e influentes, YouTubers dominam o universo gamer. Disponível em: <<http://zh.clicrbs.com.br/rs/entretenimento/noticia/2014/10/assediados-feito-celebridades-e-influentes-youtubers-dominam-o-universo-gamer-4629837.html>>. Acessado em 19 de maio de 2017.

registrar a afirmação de todos os 35 entrevistados que jogos eletrônicos podem ser considerados obra de arte.

Diante o exposto, o questionário abordou a questão dos jogadores prestarem atenção nos elementos apresentados pelos os jogos, sendo possível coletar as seguintes informações:

- 33 dos entrevistados afirmaram prestar atenção nas músicas;
- 01 entrevistado disse que não presta atenção;
- 01 entrevistado respondeu de forma inconclusiva.

As músicas e os elementos sonoros dos jogos são aspectos marcantes na vida de um jogador. Prova concreta disso ocorreu com os consoles da década de 90, cujo desenvolvimento era limitado pela capacidade dos sistemas e os jogos acabam por serem lembrados até hoje pela sua trilha sonora (chamada em inglês de *soundtrack*).

Abordando os elementos de um *game*, temos a questão do enredo e de como o conteúdo do jogo se apresenta ao jogador. Questionados se prestam atenção a isso nestes elementos:

- 32 confirmaram que se atentam ao enredo;
- 02 disseram que não se atentam;
- 01 entrevistado apresentou uma resposta inconclusiva.

É notório que as músicas e o enredo de um jogo são elementos marcantes, tanto que a maioria dos entrevistados responderam que prestam atenção nestes elementos. Alguns *games* possuem enredos tão ou mais complexos do que obras literárias, pois partiram de uma obra ou demandaram de muito mais conteúdo do que uma obra literária devido à necessidade de se abranger todo o universo do jogo eletrônico. Em jogos com o RPG *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) o enredo é tão complexo que conta com livros dentro do próprio jogo que podem ser lidos pelo jogador e que auxiliam no entendimento daquele mundo virtual.

Ainda falando de influência indireta, não se pode ignorar a questão da arte gráfica apresentada pelos os jogos eletrônicos, ou seja, aquilo que os jogadores estão

a ver na tela de seu dispositivo eletrônico enquanto estão em uma partida de videogame.

A arte apresentada em um jogo pode representar influências de obras de artistas famosos e/ou podem representar elementos decorrentes do enredo. Como o gráfico de um jogo é algo que chama atenção, seja em um jogo de corrida que busca apresentar-se como o mais real possível, ou em um jogo de RPG com seu universo lúdico que busca nas cores encantar o jogador, foi questionado se os entrevistados prestam atenção neste elemento:

- 28 disseram que prestam atenção na arte gráfica dos jogos;
- 02 disseram que não prestam atenção;
- 05 entrevistados foram inconclusivos.

Diante tantos elementos e de tantos universos abrangidos pelos games, era de se esperar que os jogos eletrônicos influenciassem a escolha de carreira profissional dos estudantes de tecnologia. O ramo de desenvolvedor de *games* tem se demonstrado como uma oportunidade bastante promissora de carreira profissional. Seguindo esta premissa foi questionado se os jogos eletrônicos influenciaram a carreira dos entrevistados:

- 13 disseram que os games influenciaram a sua escolha profissional.
- 17 disseram que não influenciaram.
- 05 entrevistados apresentaram respostas inconclusivas.

Abordando a questão do profissionalismo no mundo dos games, o questionário então fez menção à questão dos *e-sports*. Buscou-se saber se os estudantes da área de tecnologia consideram os jogos como um esporte:

- 26 disseram que os *games* podem ser considerados esporte;
- 08 disseram que não podem ser considerados como um esporte;
- 01 entrevistado foi inconclusivo.

Foi questionado também se conhecem times profissionais de *e-sport*.

- 17 disseram que conhecem times profissionais;
- 18 disseram que não conhecem.

O trabalho de pesquisa finalizou com esta pergunta. A análise dos dados levantados foi realizada e interpretada sem que a essência dos mesmos fosse alterada. As comparações realizadas foram realizadas com base nos dados levantados durante a pesquisa bibliográfica, o objetivo foi de buscar um melhor entendimento do conteúdo e das situações apresentadas.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa, ao seu término, foi capaz de identificar que os *games* hoje já são entendidos e apresentados como algo mais sério do que somente um brinquedo infantil. Atualmente os jogos eletrônicos são considerados, além de lazer e entretenimento, como um esporte e uma oportunidade de emprego.

Foi possível identificar neste trabalho a influencia dos jogos eletrônicos de maneira direta e indireta na vida das pessoas, seja através de jogos educacionais e simples ou jogos complexos que forçam o desenvolvimento do intelecto do jogador.

Este trabalho levantou também o fato de que ainda é cedo para termos uma análise completa sobre os impactos da influência direta ou indireta sobre o comportamento e hábitos humanos, porém não há como ignorar as novas influências que as novas tecnologias podem nos oferecer no futuro, como os jogos que fazem uso dos óculos de Realidade Virtual por exemplo. Definir se estas influências são positivas ou negativas, só o tempo poderá nos demonstrar.

Por fim, podemos concluir que os *games*, dentro de um determinado limite, podem alterar a forma como entendemos o mundo que nos rodeia. Graças à tecnologia, hoje é possível viver vários mundos e várias realidades e sofrer influências diretas ou indiretas deste universo virtual que se encontra nossa disposição. Universo virtual este que se torna mais “real” a cada dia graças aos avanços da tecnologia e graças a todo o investimento financeiro e pessoal que o setor recebe.

REFERÊNCIAS

ABREU, Cristiano Nabuco de; KARAM, Rafael Gomes; GÓES, Dora Sampaio; SPRITZER, Daniel Torniaim. Arquivo PDF. *Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão*. **Revista Brasileira de Psiquiatria** 30(2):156-67. 2008. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S151644462008000200014&tlng=pt>. Acesso em: 10 nov. de 2016.

BARBOSA, Maria Carmem Silveira Barbosa. *Resenha do livro de Kishimoto, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação***. Arquivo PDF. São Paulo, Cortez, 183 p. 1996. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73301997000200011>. Acesso em: 10 nov. de 2016.

COMO FUNCIONAM OS ÓCULOS DE REALIDADE VIRTUAL. São Paulo, 24 de maio de 2016. Disponível em: <<http://blog.rilix.com.br/como-funcionam-os-oculos-de-realidade-virtual/>>. Acesso em: 18 nov. de 2016.

É DO BRASIL! COLDZERA É ELEITO O MELHOR JOGADOR DO ANO NO "OSCAR DOS GAMES". Disponível em: <<http://sportv.globo.com/site/games/noticia/2016/12/e-do-brasil-coldzera-e-eleito-o-melhor-jogador-do-ano-no-oscar-dos-games.html>>. Acesso em: 10 nov. de 2016.

FÃ FAZ GTA EM REALIDADE VIRTUAL E SE ARREPENDE POR CAUSA DO REALISMO. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/100921-fa-gta-realidade-virtual-arrepende-causa-realismo.htm>>. Acesso em: 10 dez. de 2016.

FERREIRA, Patrícia Arriaga; CARNEIRO, Maria Paula; MIGUÉIS, Maria Lurdes; SOARES, Sandra; ESTEVES, Francisco. Arquivo PDF. *Jogos de Computador Violentos e Seus Efeitos na Hostilidade, Ansiedade e Ativação Fisiológica*. **Revista Lusófona de Ciências da Mente e do Comportamento**. 2006. Disponível em: <<http://recil.grupolusofona.pt/handle/10437/296>>. Acesso em: 18 nov. de 2016.

HIDEO KOJIMA TORNOU-SE MEMBRO DO HALL DA FAMA DOS VIDEOGAMES. Disponível em: <<http://dropsdejogos.com.br/index.php/indie/videos/item/1263-hideo-kojima-tornou-se-membro-do-hall-da-fama-dos-videogames>>. Acesso em: 08 nov. de 2016.

MULHERES SÃO 52,6% DO PÚBLICO QUE JOGA GAMES NO BRASIL, DIZ PESQUISA. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/03/mulheres-sao-526-do-publico-que-joga-games-no-brasil-diz-pesquisa.html>>. Acesso em: 10 dez. de 2016.

O MERCADO DE 'GAMES' NO MUNDO FATURA MAIS QUE CINEMA E MÚSICA, SOMADOS. São Paulo, 25 de maio de 2015. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/economia/o-mercado-de-games-no-mundo-fatura-mais-que-cinema-musica-somados-16251427>>. Acesso em: 24 nov. de 2016.

PINTO, Rodrigo Diniz; FERREIRA, Livia Freire. Arquivo PDF. **CIÊNCIA DO COMPORTAMENTO E APRENDIZADO ATRAVÉS DE JOGOS ELETRÔNICOS.** Texto apresentado no Primeiro Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação - construindo novas trilhas, no GT2 – Jogos Eletrônicos e Educação. UNEB, Salvador – Bahia, outubro/2005. Disponível em: <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/novastrilhas/textos/rodrigopinto.pdf>>. Acesso em: 05 nov. de 2016.

SARMET, Mauricio Miranda Sarmet; PILATI, Ronaldo. Arquivo PDF. *Efeito dos jogos digitais no comportamento: análise do General Learning Model.* **Temas psicologia [online]**. Vol.24, n.1, pp. 17-31. ISSN 1413-389X.<http://dx.doi.org/10.9788/TP2016.1-02>. 2016. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-389X2016000100002>. Acesso em: 20 nov. de 2016.

SOUZA, Carlos Avelar Martins de; MELO, Júlia Martins e; SILVA, Wesley Marques da; SILVA, Cinthia Lopes. Arquivo PDF. *Os Significados Dos Jogos Eletrônicos Para Jovens De Uma Escola Técnica De Campinas –Sp.* **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**. Belo Horizonte, v.2, n.1, p.44-63, jan./abr. 2015. Disponível em: <<https://seer.ufmg.br/index.php/rbel/article/view/1171>>. Acesso em: 02 nov. de 2016.

SUZUKI, Fernanda Tomie Icassati; MATIAS, Marcelo Vieira; SILVA, Maria Teresa Araujo; OLIVEIRA, Maria Paula Magalhães Tavares de. Arquivo PDF. *O uso de videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo.* Arquivo PDF. **Jornal Brasileiro de Psiquiatria**, v.58, n.3, p.162-168, 2009. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/jbpsiq/v58n3/04.pdf>>. Acesso em: 17 nov. de 2016.

JOGOS CITADOS

Airworld. Atari Inc.: Atari Inc, unreleased.
Assassins Creed. Ubisoft Montreal: Ubisoft, 2007.
Bloodgate Age of Alchemy. Outsmart: Outsmart, 2016.
Call of Duty. Infinity Ward: Activision, 2003.
Castlevania Symphony of The Night. KCE Tokyo: Konami, 1997.
Counter Strike. Valve Software: Vivendi, 2000.
Doom. id Software: id Software, 1993.
Dota 2. Valve Corporation: Valve Corporation, 2011.
Earthworld. Atari. Inc.: Atari Inc, 1982.
Final Fantasy 15. Square Enix: Square Enix, 2016.
Final Fantasy VII. Square Soft: Sony Computer Entertainment, 1997.
Final Fantasy. Square Enix: Square Enix, 1987.
Fireworld. Atari Inc.: Atari Inc, 1983.
Galaxy 11 Invasion. Samsung Sport Marketing, 2015.
Gears of War 4. The Coalition: Microsoft Studios, 2016.
Grand Theft Auto 5 (GTA V). Rockstar North: Rockstar Games, 2013.
Grand Theft Auto Online. Rockstar North: Rockstar Games, 2013.
Half-Life. Valve: Sierra Studios, 1998.
Halo 5. 343 Industries: Microsoft Studios, 2015.
Hitman. IO Interactive: Eidos Interactive, 2000.
Journey. Thatgamecompany, 2012
Kingdom Hearts. Square Enix: Square Enix, 2002.
League of Legends. Riot Games: Riot Games, 2009.
Metal Gear. Konami: Konami, 1987
Mortal Kombat. Midway Games: Midway Games, 1992.
Pokemon Go. Niantic, Inc.: The Pokemon Company, 2016.
Spacewar!. MIT, 1961
Starcraft. Blizzard Entertainment: Blizzard Entertainment, 1998.
Super Mario Bros. Nintendo Creative Department: Nintendo, 1985.
Tennis for Two. Brookhaven National Laboratory, 1958.
The Elder Scrolls V: Skyrim. Bethesda Game Studios, 2011.
The Walking Dead Season One. Telltale Games: Telltale Games, 2012.
The Witcher 3. CD Projekt RED: WB Games, 2015.
Top Gear. Gremlin Graphics: Kemco, 1992.
Waterworld. Atari Inc.: Atari Inc, 1983.
Xenogears. Square, 1998.