

AVISO AO USUÁRIO

A digitalização e submissão deste trabalho monográfico ao *DUCERE: Repositório Institucional da Universidade Federal de Uberlândia* foi realizada no âmbito do Projeto *Historiografia e pesquisa discente: as monografias dos graduandos em História da UFU*, referente ao EDITAL Nº 001/2016 PROGRAD/DIREN/UFU (<https://monografiashistoriaufu.wordpress.com>).

O projeto visa à digitalização, catalogação e disponibilização online das monografias dos discentes do Curso de História da UFU que fazem parte do acervo do Centro de Documentação e Pesquisa em História do Instituto de História da Universidade Federal de Uberlândia (CDHIS/INHIS/UFU).

O conteúdo das obras é de responsabilidade exclusiva dos seus autores, a quem pertencem os direitos autorais. Reserva-se ao autor (ou detentor dos direitos), a prerrogativa de solicitar, a qualquer tempo, a retirada de seu trabalho monográfico do *DUCERE: Repositório Institucional da Universidade Federal de Uberlândia*. Para tanto, o autor deverá entrar em contato com o responsável pelo repositório através do e-mail recursoscontinuos@dirbi.ufu.br.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE HISTÓRIA

**A DESCONSTRUÇÃO DO LÚDICO/INOCENTE NOS
JOGOS ELETRÔNICOS: (SUB) INFORMAÇÃO E
ACULTURAÇÃO.**

GILSON RIBEIRO

GILSON RIBEIRO

A DESCONSTRUÇÃO DO LÚDICO/INOCENTE NOS
JOGOS ELETRÔNICOS: (SUB) INFORMAÇÃO E
ACULTURAÇÃO.

Monografia apresentada ao Curso
de Graduação em História, do
Instituto de História da
Universidade Federal de
Uberlândia, como exigência parcial
para obtenção do título de Bacharel
em História, sob a orientação da
Profa. Dra. Karla Adriana Martins
Bessa.

Uberlândia, Setembro de 2006.

Gilson, Ribeiro, (1971)

A desconstrução do lúdico/inocente nos jogos eletrônicos: (sub) informação e aculturação.

Gilson Ribeiro – Uberlândia, 2006

108 fl

Orientadora: Prof. Dra. Karla Adriana Martins Bessa

Monografia Bacharelado – Universidade Federal de Uberlândia, Curso de Graduação em história.

Inclui bibliografia

Palavras Chave: Jogos Eletrônico, Mídia, Indústria Cultural

GILSON RIBEIRO

A DESCONSTRUÇÃO DO LÚDICO/INOCENTE NOS
JOGOS ELETRÔNICOS: (SUB) INFORMAÇÃO E
ACULTURAÇÃO.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Karla Adriana Martins Bessa – Orientadora

Doutoranda Jeanne Silva

Profa. Dra. Josianne Francina Cerasoli

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente aos professores da Graduação do Curso de História pelo respeito e liberdade às minhas idéias e opiniões.

Agradeço a Professora Karla Bessa pela orientação neste trabalho. Suas interferências e opiniões (sem opressão e ditadura) fora um norte para repensar alguns pontos.

Ao secretário João Batista e a todos os funcionários da UFU pela presteza e educação que sempre fui atendido.

SUMÁRIO

Considerações iniciais.....	08
Capítulo 1. Surgimento e Desenvolvimento das tecnologias computacionais e dos jogos eletrônicos.....	17
1.1. Acumulação flexível: a cultura do efêmero e descartável.....	17
1.2.O desenvolvimento da indústria do software e dos microcomputadores (Microinformática).....	21
1.3. O desenvolvimento técnico dos jogos eletrônicos.....	27
1.4. Adeus inocência! Os jogos eletrônicos como veículo de Subinformação e aculturação.....	32
Capítulo 2. Os jogos eletrônicos e a ideologia norte-americana do Destino manifesto.....	43
2.1. Jogos de Guerra: Usos (e abusos) da subinformação, da História e da ideologia do destino manifesto.....	43
2.2. América's Army e Kumawar: Propaganda totalitária virtual.....	66
Capítulo 3. Os Jogos Eletrônicos como expressão do consumismo e do utilitarismo.....	77
3.1.Globalização e Neoliberalismo: Faces de uma mesma moeda?.....	77
3.2.The Sims: O paraíso Virtual do Neoliberalismo.....	82
Considerações Finais.....	97
Bibliografia.....	101
Fontes Documentais.....	105

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Imagem do Jogo <i>Pong</i>	Pág 27
Figura 2: Imagem do jogo <i>Américas Army</i>	Pág 30
Figura 3: Sítio oficial do jogo <i>Kumawar</i>	Pág 41
Figura 4: Box promocional do jogo <i>Ghost Recon</i>	Pág 50
Figura 5: Sítio Oficial do Jogo <i>Ghost Recon</i>	Pág 50
Figura 6: Box promocional do Jogo <i>Global Operations</i>	Pág 55
Figura 7: Box promocional do jogo <i>Medal of Honor (Allied Assault)</i>	Pág 65
Figura 8: Sítio oficial do jogo <i>Américas Army</i>	Pág 68
Figura 9: Imagem do jogo <i>Américas Army</i>	Pág 68
Figura 10: Sítio Oficial do jogo <i>Kumawar 2</i>	Pág 76
Figura 11: Box promocional do jogo <i>The Sims 2</i>	Pág 85
Figura 12: Imagem do jornal virtual <i>SIMPOST</i>	Pág 87
Figura 13: Diário Virtual do mundo dos <i>Sims</i>	Pág 88
Figura 14: Box promocional do jogo <i>The Sims 2 (Glamour)</i>	Pág 91
Figura 15: Box promocional do jogo <i>The Sims 2 (Vida Noturna)</i>	Pág 95

RESUMO

Este trabalho pretende uma investigação sobre os Jogos Eletrônicos e sua relação com aspectos de subinformação e aculturação. É também uma tentativa de desconstrução do lúdico e inocente que tem caracterizado esses produtos desde o seu surgimento até seu estágio atual de desenvolvimento.

Entendendo os jogos como meio de informação, colocamo-os no patamar de outros formatos de comunicação presentes na atualidade. Nesse sentido, o valor dos jogos como veículo disseminador de notícias, valores e idéias são tão importantes quanto os modelos tradicionais de informação e entretenimento, como a televisão, o rádio, a imprensa escrita, o cinema e mais recentemente a Internet.

Ao visualizar os jogos como mídia informativa essa pesquisa procura também investigar e discutir a respeito da multiplicidade de fontes e formas de conhecimento histórico postos atualmente.

Palavras chave: Jogos Eletrônicos, Mídia, Indústria Cultura.

Considerações Iniciais

*... Hoje sou costurado, sou tecido,
sou gravado de forma universal,
asio de estamparia, não de casa,
da vitrine me tiram, me recolocam,
objeto pulsante mas objeto
que se oferece como signo dos outros
objetos estáticos, tarifados.
Por me ostentar assim, tão orgulhoso
de ser não eu, mas artigo industrial,
peço que meu nome retifiquem.
Já não me convém o título de homem,
meu novo nome é coisa.
Eu sou a coisa, coisamente.¹*

Ao longo da nossa trajetória de vida e da formação acadêmica, uma das muitas angústias, preocupações e indagações fora buscar compreender os mecanismos de dominação e exploração existentes no interior da sociedade capitalista. Assim, naturalmente, os caminhos de leituras e autores trilhados por nós na graduação vieram no sentido de encontrar respostas e explicações para essas indagações.

Foi na disciplina Tópicos Especiais em História Contemporânea, que tinha como ementa discutir a produção do saber burguês e os mecanismos de dominação na sociedade contemporânea que a proposta temática desta pesquisa fora gestada. Já tínhamos uma preocupação com o nível de imersão tecnológica que a sociedade tinha chegado. O que percebemos é que os produtos ou artefatos tecnológicos estavam cada vez mais infiltrando e mediando as práticas do cotidiano, tanto na esfera do trabalho, quanto no campo do lazer e do entretenimento.

Mas esse cotidiano eletronicamente (ou tecnologicamente) mediado não era em si uma novidade. O rádio, a televisão, a música e o cinema já constituíam veículos disseminadores de novas formas de entreter e divertir.

¹ Trecho do poema Eu, etiqueta de Carlos Drummond de Andrade

Porém, o que atentamos, foi para o surgimento de novas categorias de produtos surgidos na esteira da “revolução tecnológica” e da reorganização do capital produtivo a partir da década de 1970.

Naquele instante o desenvolvimento da eletrônica e da informática possibilitou o surgimento de novos produtos e tecnologias que alterariam substancialmente os modos de vida e as relações sociais entre as pessoas. Esse desenvolvimento possibilitou, dentre outras coisas, uma nova fase do complexo midiático, informacional e do entretenimento.

Dentre os novos produtos do complexo do entretenimento os Jogos Eletrônicos nos chamaria atenção não apenas pelo chamariz consumista e popular, mas também pela despretenciosidade do seu consumo. Envolto pelo rótulo lúdico e inocente percebemos que esses jogos traziam um arcabouço de sentidos e significados, os quais deviam ser analisados à luz da ideologia do sistema capitalista.

Essa pesquisa objetiva uma investigação sobre os Jogos Eletrônicos e sua relação com os aspectos da subinformação e aculturação. É também uma tentativa de desconstrução do rótulo lúdico e inocente que tem caracterizado esses produtos desde o surgimento até seu estágio atual de desenvolvimento.

Neste sentido, os pressupostos teóricos e historiográficos serão mediados por autores e obras que abordam as “mercadorias culturais” em sua relação com os mecanismos de dominação da sociedade capitalista. Observando, não tratar aqui, do simples exercício de colagem ou montagem, são escolhas orientadas pelo entendimento de história do pesquisador e também pelo seu olhar frente à realidade.

A direção do referencial teórico, assim como a temática e o conjunto de fontes também estão envolvidos nas orientações subjetivas do pesquisador. O historiador faz suas escolhas: fontes, abordagem temática e os pressupostos teóricos que permeiam sua pesquisa. Em nosso caso, ao tratar da problemática dos Jogos Eletrônicos e inseri-los como categoria da Indústria Cultural, já constitui uma escolha, tanto da abordagem quanto do referencial teórico.

Os escritos da Escola de Frankfurt, principalmente os de Herbert Marcuse, T.W Adorno e Max Horkheimer, constituem o fio condutor das discussões postas neste trabalho. A opção pela abordagem via Teoria Crítica,

a qual a Escola de Frankfurt adota, é em primeiro lugar, uma postura política por parte do pesquisador. O Teórico Crítico é antes de tudo um contestador da teoria tradicional. Se a ideologia hegemônica burguesa, a qual é constituída pela teoria tradicional, contribui para o processo de reprodução social, no sentido de entender que as coisas são como são e não podem ser mudadas; a função da Teoria Crítica é a perturbação e contestação desse processo. Com a Teoria Crítica...

“A estrutura ideológica e institucional da opressão sempre foi trazida ao primeiro plano e transformada em alvo de ataques. Foi isso que nutriu a preocupação da Teoria Crítica com a utopia e seu compromisso inabalável com a experimentação com novas formas de experiência e análise”²

Em linhas gerais o pensamento da Escola de Frankfurt centrava-se na crítica a racionalidade capitalista. A Teoria Crítica (que constituía um conjunto de idéias comuns dos membros da Escola) buscava compreender e refutar a lógica capitalista, onde as relações humanas se reduziam cada vez mais há relações meramente entre as coisas.

A posição de Herbert Marcuse contra a sociedade opulenta, a difusão do liberalismo de direita o reformismo e o progresso tecnológico sinalizava sua preocupação com os caminhos de uma sociedade sem oposição onde reinava a paralisia da crítica frente ao *status quo* estabelecido.³

Já as reflexões de Adorno e Horkheimer – as quais entendemos essenciais para discutir os mecanismos ideológicos envolvidos na produção e disseminação das mercadorias culturais - vislumbram os produtos culturais como veículos reprodutores de idéias e valores do sistema capitalista.⁴

Saindo dos autores da Escola de Frankfurt, mas nos mesmos referenciais da Teoria Crítica a socióloga contemporânea Fátima Cabral procura situar os Jogos Eletrônicos no contexto histórico do seu surgimento e

² BRONER, Stephen Eric. **Da teoria crítica e seus teóricos**; tradução de Tomás R. Bueno, Cristina Meneguelo, Campinas : Papirus, 1997, p.12

³ MARCUSE, **A ideologia da Sociedade Industrial – O homem unidimensional**.. São Paulo: Zahar Editores, 1973

⁴ ADORNO, T.W e HORKHEIMER, Max. **A indústria Cultural**.In: LIMA, Luiz Costa (Org). Teoria da Cultura de Massa. 3ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1993

no âmbito da sua produção. Para Cabral é preciso *"[...] compreender histórica e concretamente, de que maneira a produção de qualquer produto responde, primeiramente, às necessidades de evolução e desdobramentos da base econômica capitalista"*⁵

Cabral busca também compreender o papel da cultura lúdica moderna em um meio automatizado, *caracterizado pelo encurtamento da jornada de trabalho e aumento do tempo livre*.⁶ Partindo do ponto de vista sócio-cultural a autora percebe que os jogos eletrônicos, antes de caracterizarem-se como inocentes e desinteressados podem ter um sentido claro de preparação do indivíduo para o mundo do trabalho.

Outro referencial desta pesquisa são as reflexões de Marc Ferro a respeito da apropriação e manipulação da história pela mídia e meios de comunicação. Seu pensamento é importante para pensar o quanto a história é manipulada no sentido de defender interesses econômicos e políticos de grupos hegemônicos. *Esses grupos, de posse dos meios de comunicação e aparelhos de reprodução usam a história para legitimar suas ações e ideologias*.⁷

Em artigo recente, Ferro traz reflexões a respeito da ficção histórica. Segundo ele o princípio organizador da ficção histórica é dramático e estético, neste caso, a história apresenta-se através da beleza dos quadros, do suspense e da narrativa. Porém, observa Ferro, *"A história tal qual ela foi vivida ou tal como ela se finaliza, não obedece a uma regra estética, e tampouco as leis do melodrama ou tragédia"*⁸

Já Frederic Jameson traz reflexões a respeito da imersão da cultura na lógica do mercado no atual estágio multinacional do capitalismo. Ele recupera a discussão da utilização do aparato técnico (máquina) e ficcional (tempo) como

⁵ CABRAL, Fátima Aparecida. **Estetismo e obsolescência: Princípios norteadores da cultura de consumo**. Revista Novos Rumos. São Paulo, nº 39, Ano 18, 2003. Disponível em >http://www.institutoastrojildopereira.org.br/novosrumos/artigo_show.asp?var_artigo=63> (Artigo). Acesso em: 14 de Junho de 2006.

⁶ CABRAL, Fátima Aparecida. **Jogos Eletrônicos: técnica ilusionista ou emancipadora?** Revista da Usp n. 35, Setembro de 1997. Disponível em <<http://www.beanzaite.org.br>> Acesso em: 19 de Abril de 2005.

⁷ FERRO, Marc. **A Manipulação da história no ensino e nos meios de comunicação**. São Paulo : IBRASA, 1983. p.11

⁸ FERRO, Marc. **"O conhecimento histórico, os filmes, as mídias."** Revista Eletrônica O Olho da História, Salvador. nº 06, ano 10, 2005. Disponível em <www.olhoda.historia.ufba.br> acesso em 01 de Junho de 2005.

instrumentos de dominação e alienação do indivíduo. Jameson lança a questão *se a ficção possa ser uma construção de temporalidades fictícias encurtadas, que por sua vez são substituídas por um tempo real, o qual podemos esquecer momentaneamente.*⁹ Também direciona sua análise numa crítica ao modelo cultural norte-americano. Para Jameson, a chamada globalização, *tem se limitado a propagar para todo mundo a televisão, a música, o cinema, as roupas e a comida norte-americanas.*¹⁰

Outro crítico contemporâneo da Indústria Cultural é John B. Thompson que direciona suas reflexões a respeito do atual estágio tecnológico em que se encontra a sociedade capitalista. Para ele a lógica consumista que permeia nossa sociedade *"induz as pessoas a identificarem-se com as normas sociais existentes e a continuarem a ser o que são"*¹¹

Thompson descreve também o papel de atuação dos produtos midiáticos no estágio atual da sociedade da informação. Segundo ele *com o surgimento de novos meios de comunicação e interação surgem novas formas de ação e interpretação do real frente ao universo simbólico distribuído pelas mídias.*¹²

Na linha crítica ao neoliberalismo, a globalização e os complexos informacionais-midiáticos, autores como Chean Chesnaux, Nestor Garcia Canclini, Paul Virilo e Octávio Ianni questionam as orientações desses "modelos" e os modos que estes estão sendo impostos na sociedade.

Por Outro Lado Pierry Levy discute o papel das novas tecnologias de informação na constituição das culturas e inteligência dos grupos. Para levy *"A multimídia interativa, graças a sua dimensão reticular ou não linear, favorece uma atitude exploratória, ou mesmo lúdica, face ao material a ser assimilado"*¹³

Apesar da nossa discordância em Levy, que em vários momentos faz apologia dessas novas tecnologias, no sentido de tratá-las como benfeitoras da

⁹ JAMESON, Frederic. **Pós-Modernismo. A lógica cultural do capitalismo tardio.** São Paulo : Ática, 2000, p. 98

¹⁰ JAMESON. **A cultura do Dinheiro: Ensaio sobre a globalização.** Rio de Janeiro : Vozes, 2001, p. 19

¹¹ THOMPSON, John, B. **Ideologia e cultura Moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa.** Petrópolis : Vozes, 1995. p. 133

¹² THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia;** Tradução de Wagner de Oliveira Brandão, Petrópolis : Vozes, 1998, p. 85-88

¹³ LEVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência. O futuro do pensamento na era da informática.** Rio de Janeiro. Ed. 34, 1993. p. 40

humanidade, seu trabalho merece atenção por abordar a formação de grupos culturais associados às tecnologias eletrônicas da modernidade.

As concepções de David Harvey são importantes para pensar as mudanças nas práticas culturais, políticas e econômicas que vem ocorrendo a partir de 1972. Segundo ele essas mudanças estão vinculadas às novas maneiras pelas quais experimentamos o tempo e o espaço. Para Harvey *existe uma relação entre a ascensão das formas culturais pós-modernas, a emergência de modos mais flexíveis de acumulação de capital e nosso ciclo de “compressão do espaço-tempo” na organização do capitalismo.*¹⁴

Nesta mesma linha Stuart Hall trata da identidade cultural na pós-modernidade. Segundo Hall *os artefatos ideológicos da modernidade provoca uma separação entre espaço e lugar, no sentido de reforçar relações entre os que estão distantes do espaço material.*¹⁵

Com relação à ideologia e a política externa norte-americana Noam Chomsky traz importante estudo para pensar a hegemonia política, militar e econômica dos Estados Unidos. Chomsky analisa os discursos e documentos oficiais ao lado da fala de intelectuais e jornalistas norte-americanos, numa tentativa de teorizar o arcabouço ideológico dessas manifestações. Nessa análise, lança a tese da invenção e construção do inimigo por parte dos norte-americanos, como *estratégia ideológica no sentido de manter sua hegemonia política e econômica no cenário mundial.*¹⁶

Em linhas gerais, este conjunto de autores constitui o corpo teórico desta pesquisa. Lembrando que a temática não esgota com a análise dos jogos, parte dela para entender a dimensão da sociedade dita pós-moderna, onde o consumismo, o utilitarismo, *o bombardeamento cultural e a mercantilização universal da imagem mediam a vida social.*¹⁷

Este trabalho se organiza em três capítulos. No primeiro recuperamos o surgimento e desenvolvimento das tecnologias computacionais e dos jogos eletrônicos. Este mapeamento, antes de ser entendido como linearidade da

¹⁴ HARVEY, David. **Condição Pós-Moderna. Uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural.** São Paulo : Loyola, 1994

¹⁵ HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. Rio de Janeiro: DPLA, 2001.

¹⁶ CHOMSKY, Noam. **Contendo a Democracia.** Rio de Janeiro, Record, 2000

¹⁷ HALL, op. cit. p. 74-75

história, aparece no sentido de explicar quanto no sistema capitalista às forças produtivas estão em constante revolução.

Partindo das reflexões de David Harvey, buscamos compreender como a transição do sistema fordista para a chamada acumulação flexível propiciou o surgimento de novos produtos e novos hábitos de consumo. Dentre esses produtos, destacam-se os da indústria eletroeletrônica, a qual fomentou, por sua vez, o surgimento da microinformática trazendo atrelados os produtos de software e hardware.

Nesse contexto surge a indústria dos jogos eletrônicos, a qual representa, no seu âmago, a união entre software e hardware materializado num produto voltado para o entretenimento. O conseqüente desenvolvimento técnico dos jogos alteraria substancialmente as formas de interação com o receptor. Se nos jogos produzidos nas décadas de 1970 e 1980 os elementos visuais e sonoros dos jogos remetiam o jogador apenas a significados e representações abstratas, os jogos atuais, com as modernas técnicas da computação gráfica, incorporam elementos visuais que projeta para o jogador, quase que instantaneamente, a mimese do mundo real. Assim, os jogos ganham status de produtos midiáticos pertencentes ao complexo informacional e da indústria de bens culturais.

No segundo capítulo abordamos os jogos em sua relação com a ideologia norte-americana do destino manifesto. Através das análises dos chamados “jogos de guerra”, buscamos compreender o quanto este gênero de jogo reforça a ideologia imperialista e intervencionista no sentido de reproduzir, na esfera do simulacro, práticas e ações norte-americanas em todos os cantos do planeta.

Com o uso constante de modernas técnicas visuais e sonoras, e com enredos e ambientações propensos a recuperar uma “verdade” dos fatos, estes jogos descaracterizam o conhecimento histórico e esvaziam o sentido crítico das questões geopolíticas colocadas hoje. Neste sentido, esses jogos podem ser entendidos como veículos de uma subinformação, a qual se caracteriza por uma informação insuficiente e, em alguns casos, por um total falseamento da verdade.

Por fim, no terceiro capítulo, nossa análise caminha na direção do entendimento dos jogos como expressão do consumismo e do utilitarismo.

Partindo da análise do jogo The Sims 2, o qual se intitula um “simulador de vida”, abstraímos de sua dinâmica e jogabilidade aspectos que vislumbram certo apologismo ao individualismo, ao consumismo e a ostentação material.

Neste sentido apontamos o jogo como representação de uma sociedade pautada nos valores defendidos pelo neoliberalismo e pelo discurso globalizante da atualidade. The Sims parece instituir uma dinâmica única para o sentido de vitória; Individualismo, riqueza e consumo constituem o tripé existencial dos personagens (Sims) comandados pelo jogador.

Em relação às fontes, grande parte delas encontra-se em meios eletrônicos, especialmente na Internet. Assim, devido ao volume e distribuição desses dados na rede, foi necessária uma seleção do material efetivamente usado. Procuramos adotar um critério na seleção dos sítios usados, pois alguns são muitos “instáveis”, por estarem disponíveis hoje, e amanhã, por algum motivo, não poderem mais ser acessados. Neste sentido priorizamos sítios institucionais mantidos por empresas privadas ou ligados a órgãos públicos.

Nos sítios de desenvolvedores e distribuidores de jogos eletrônicos encontramos um vasto material: tutoriais e manuais dos jogos, entrevistas de idealizadores, imagens e vídeos, além de informações que recuperam as orientações dos enredos e falas e comentários de usuários e jogadores. Os manuais foram essenciais para entender a dinâmica dos jogos, bem como recuperar falas e discursos escamoteados meio a explicações da jogabilidade e do enredo.

Outras fontes eletrônicas foram incorporadas a essa pesquisa. Como por exemplo, a Revista Eletrônica da Política Externa dos Estados Unidos, onde recuperamos falas e discursos atuais da classe política norte-americana. Usamos também as publicações on-line das revistas Veja e Carta Capital, as quais trazem dados e informações a respeito do consumo, do mercado e de novas tecnologias incorporadas à indústria dos jogos.

Com relação às fontes impressas foi de grande utilidade o suplemento de informática do jornal A Folha de São Paulo. Além de subsidiar com mais informações sobre o mercado e consumo dos jogos, este material trouxe aspectos dos enredos e informações a respeito do universo dos jogadores.

Outras fontes impressas usadas foram os discursos e falas da classe política norte-americana (Capítulo II). Como fonte primária, usamos o discurso de posse do segundo mandato do Presidente dos Estados Unidos George W. Bush. Como fonte secundária, recuperamos as falas de políticos, jornalistas e ideólogos norte-americanos trazidos por autores que tem abordado a posição hegemônica dos Estados Unidos nas questões econômicas e geopolíticas mundiais.

Será através do diálogo e interação entre fontes documentais e bibliografia que pretendemos caminhar e pautar nossa investigação. Não é nossa pretensão responder ou dar conta de todas as questões postas neste trabalho, tão pouco considerar nossas análises como verdades hermeticamente fechadas. É uma posição, um olhar sobre a realidade, talvez utópica, mas válida, no sentido de pensar alternativas para o futuro da humanidade.

Capítulo I – Surgimento e Desenvolvimento das tecnologias computacionais e dos jogos eletrônicos.

‘A informática opera na imaterialidade. Seus instrumentos e seus produtos querem sejam base de dados, programas de simulação, sistemas especializados, quer hologramas, representam bens e serviços de uma natureza completamente nova, e que colocam em questão nossas categorias de análise e de pensamento.’¹

1.1– Acumulação Flexível: A Cultura do efêmero e do descartável

Segundo o historiador inglês Eric Hobsbawm², *vivemos hoje num mundo transformado e desenraizado fruto do “titânico” processo tecnocientífico e econômico que dominou os dois ou três últimos séculos*. Porém, em nossa análise, foi somente no século XX que esse desenvolvimento tecnocientífico engendrou mudanças substanciais nos modos de vida e nas relações sociais entre as pessoas. Paralelo às disputas políticas e ideológicas, esse desenvolvimento representou um dos pilares de sustentação e desenvolvimento do sistema capitalista.

O advento da energia elétrica criará condições e desafios para o desenvolvimento de produtos que pudessem consumi-la. Na lógica da produção - consumo surgia o telefone, o cinema e o rádio e na metade do século a televisão e os primeiros projetos de computadores eletrônicos. Com o desenvolvimento da eletrônica, na década de 1950, o paradigma da produção-consumo em torno da energia elétrica era substituído pelo paradigma da produção-consumo em torno da eletrônica.

Na esteira desse novo paradigma o transistor é desenvolvido em substituição à válvula, esta, por sua vez, seria substituída pelo *chip* a partir da década de 1960. O desenvolvimento do *chip* ou microprocessador inaugura um processo de miniaturização dos componentes e produtos eletroeletrônicos (computadores, televisores, rádios, aparelhos de som, telefones, etc.) Esse processo (ou conceito) reelabora o paradigma da produção-consumo em torno

¹ CHESNEAUX. Jean. **Modernidade-mundo**, Tradução: João Da Cruz, 2ª edição, Vozes, Petrópolis, Pág. 114

² HOBBSAWM. Eric. **A era dos extremos (O breve século XX: 1914-1991**, Tradução de Marcos Santarrita e Maria Célia Paoli, Companhia das Letras, São Paulo, 1995. p.562

da eletrônica. Nesse novo paradigma (que em nossa análise é o paradigma atual) não bastava somente à produção desses equipamentos, o *chip* possibilitou a diminuição física dos aparelhos e conseqüentemente sua melhoria estética e funcional.

A década de 1970 parece inaugurar a aplicação desse paradigma na produção de artefatos eletroeletrônicos. A reorganização do setor produtivo e a reelaboração de conceitos aplicados à administração empresarial ajustava-se perfeitamente à produção dessas novas mercadorias.

Porém, as condições do desenvolvimento tecnocientífico não podem ser analisadas somente à luz do desenvolvimento econômico do capitalismo. O século XX foi palco de disputas entre projetos políticos e ideológicos que buscavam a hegemonia de duas idéias no interior da sociedade. O embate entre Capitalismo x Socialismo, o surgimento de ideologias étnicas e religiosas, as disputas territoriais, dentre outros fatores, suscitou uma corrida de grupos e nações a implantar complexos industriais bélicos e militares.

O desenvolvimento da indústria bélica, fomentada em sua grande parte pelas duas Guerras Mundiais e depois pelo conflito ideológico entre EUA e Ex-URSS, possibilitou altos investimentos em equipamentos e mão de obra técnica especializada (Matemáticos, Físicos, Químicos e Engenheiros). O *Know-how* tecnológico adquirido desse aparato ultrapassaria as fronteiras da produção armamentista chegando aos mais diversos ramos da indústria de bens de capital e de consumo.

“A guerra, com suas demandas de alta tecnologia, preparou vários processos revolucionários para posterior uso civil, embora um pouco mais do lado britânico (depois assumido pelos E.U.A que entre os alemães com seu espírito científico: radar, motor a jato, e várias idéias e técnicas que prepararam o terreno para a eletrônica e a tecnologia da informação no pós-guerra”³

Em nossa análise o século XX foi o cenário perfeito para o desenvolvimento tecnocientífico. De um lado a burguesia com sua razão iluminista na fé no progresso técnico e disponibilidade de capital, do outro, o aparato estatal financiando pesquisa e saber especializado em nome da defesa de interesses econômicos e ideológicos. Neste sentido, em última análise, o

³ HOBBSAWM. Eric. Op. Cit, p. 260

conjunto desses fatores criará condições para implantação, crescimento e desenvolvimento da indústria tecnológica⁴ e de todo movimento social e cultural que giraria em sua volta.

Outras conjunturas econômicas, ou mesmo sistemas de administração empresarial ou estatal como o Fordismo e o Keynesianismo também compõem esse cenário de implantação da indústria tecnológica. Porém, nossa pesquisa não objetiva uma análise mais profunda desses processos de administração e de políticas macroeconômicas.

Partimos desse ponto, nas reflexões de David Harvey (a qual consideramos pertinentes) para compreender os processos de mudança do capital produtivo envolvendo a esfera da produção e do consumo.

“A acumulação flexível, como vou chamá-la, é marcada por um confronto direto com a rigidez do Fordismo. Ela se apóia na flexibilidade dos processos de trabalho, dos mercados de trabalho, dos produtos e padrões de consumo. Caracteriza-se pelo surgimento de setores de produção inteiramente novos, novas maneiras de fornecimento de serviços financeiros, novos mercados e, sobretudo, taxas altamente intensificadas de inovação comercial, tecnológica e “organizacional”⁵

Continuando essa análise, vislumbramos aqui uma necessidade natural de expansão do capital produtivo. Talvez a palavra chave flexibilização (de produção e consumo) possa ser substituída pela “universalização” (de produção e consumo). Ao que tudo indica o Fordismo, com sua rigidez nos investimentos de produção em massa, não daria conta de universalizar produção e consumo. Por outro lado, a flexibilidade aplicada aos processos produtivos estava diretamente relacionada com a automação industrial e ao uso de modernos equipamentos; como robôs industriais e com novos processos de gerenciamento de estoque e controle de produção, o famoso “*just in time*”, o que nada mais é a racionalização do processo produtivo.

Olhando o Fordismo e os processos de acumulação flexível somente pelo prisma da administração empresarial (que também é ideológico) não percebemos mudanças substanciais entre esses modelos. Em nossa análise, o

⁴ A partir daqui nos referimos exclusivamente à indústria de eletroeletrônicos de bens de consumo: televisores, rádios, telefones, etc. e também a indústria de computadores que englobam o Software (programas) e Hardware (Elementos físicos do computador)

⁵ HARVEY, David. **Condição Pós-Moderna**. Uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. São Paulo: Loyola, 1994, p. 140

que diferenciaria efetivamente à acumulação flexível do modelo fordista seria sua orientação da produção, quase que exclusiva, para a fabricação de produtos de consumo de massa.

Mas a ênfase na produção de produtos de consumo de massa tinha que ter uma contrapartida do consumo. E isso aconteceu. Com a diminuição do tempo de vida útil do produto (em geral dois a três anos menos, se comparando com produtos típicos do Fordismo)⁶ o modelo de produção flexível reforçava o consumo de bens descartáveis, performáticos e supérfluos.

“A estética relativamente estável do modernismo fordista cedeu lugar a todo o fermento, instabilidade e qualidades fugidas de uma estética pós-moderna, que celebra a diferença, a efemeridade, o espetáculo, a moda e a mercadificação das formas culturais”⁷

A abrangência das orientações do modelo flexível de organização do capital produtivo não chegava somente na esfera das relações de produção e consumo. Esse modelo enfatizava a livre iniciativa e o empreendedorismo como atitudes positivas ao executivo, funcionário ou pequeno empresário, o que de certa forma explicava o surgimento de pequenas empresas de microinformática fundada por estudantes universitários.⁸

Essa apologia ao individualismo pregava que o indivíduo era o único responsável pelo seu sucesso profissional. Não por acaso, essas orientações ideológicas (se podemos chamar assim) englobariam um dos pilares do neoliberalismo, que por sinal já começava a ganhar vigor nesse período.

Foi nesse contexto de transformações nos processos de produção e consumo que surgia a Microinformática⁹. Naquele instante seu surgimento se daria mais pela iniciativa individual que por estratégias das grandes corporações. O surgimento da Microinformática (com seus produtos de Software e Hardware) é o que melhor sintetiza a reorientação do capital

⁶ Ibid, p. 148

⁷ Ibid. loc.cit.

⁸ Referimos aqui ao parque tecnológico de Palo Alto (Vale do Silício) em São Francisco, Califórnia – E.U.A

⁹ Este termo evidencia a chegada dos Microcomputadores (Computador pessoal ou de mesa) em oposição aos Mainframes (Grandes computadores que ocupavam salas inteiras)

produtivo e expressa as transformações decorrentes do modelo de acumulação flexível.

1.2 – O desenvolvimento da Indústria do Software e dos Microcomputadores (Microinformática)

O desenvolvimento do *Software* e da indústria de microcomputadores tem uma relação direta com nosso objeto de pesquisa. Foi através da evolução técnica do *software*¹⁰ e dos microcomputadores que foi possível o surgimento e crescimento da indústria dos jogos eletrônicos. Do ponto de vista técnico os jogos eletrônicos constituem um subproduto da microinformática, pois reúne, como um computador, elementos de *software* e *hardware*.

A respeito do software ele merece aqui uma reflexão mais filosófica do que propriamente técnica. O software é algo incomum, ele inexiste na materialidade, é produzido pelo intelecto humano e sua essência é matemática. O princípio de qualquer sistema computacional é o princípio matemático. “[...] independente do tipo de informação que está sendo manipulada pelo computador, essa informação tem que ser representada por padrões de zeros e uns”¹¹. Grosso modo, é a alternância entre os números 0 e 1 mediado pela eletrônica e pelas linguagens de programação, que cria para nós, simples “usuários mortais”, as janelas saltitantes, os ícones maravilhosos da área de trabalho, a praticidade do e-mail, a diversão do Orkut¹², dentre outras “maravilhas” dos sistemas computacionais atuais. Mas não nos enganamos! Seu princípio, ou essência é matemático, lógico, racional, ordenado.

Essa definição ou reflexão a respeito do software no contexto do desenvolvimento do sistema capitalista (político, econômico e ideológico) remete nosso pensamento a entender o software como expressão dos valores e desejos da sociedade burguesa. “A tecnologia não pode, como tal, ser

¹⁰ Software: Em sua definição técnica o software seria um conjunto de instruções numéricas e textuais (linguagens de programação). O Software pode ser um Sistema Operacional (como o Windows), um jogo eletrônico, um editor de texto ou qualquer atividade de interação entre o computador e o usuário.

¹¹ MURDOCA, Miles J e HENRING, Vincent P. **Introdução à arquitetura dos computadores**: tradução Sérgio Val Aguiar, Campos, RJ, Campus, 2000. p.18

¹² Orkut: Sítio de relacionamento na Internet onde pode se criar comunidades em diversas áreas de interesses ou com gostos e aptidões comuns.

*isolada do uso que lhe é dado, a sociedade da tecnologia é um sistema de dominação que já opera no conceito da elaboração das técnicas*¹³. Entendendo o software como técnica, ele expressa a apropriação do saber por parte de um grupo, que de posse do aparato produtivo (capital, matéria prima e mão-de-obra) direciona a produção (e o produto) ao encontro de seus anseios e ideologias.

O software mostraria sua força lucrativa. Codificado em formato textual (arquivo), transportado para uma mídia (disquetes, CDs, DVD'S, etc), construiu impérios empresariais. Foi pelo e para o software que as indústrias eletroeletrônicas e do entretenimento transformaram-se em complexos que faturam bilhões de dólares atualmente.

O surgimento de toda essa indústria (software e microcomputadores) tem também uma relação estreita com a indústria bélica e militar. Como já observamos as conjunturas do século XX deram vez a governos e nações a investimentos pesados na tecnologia de guerra e de defesa estratégica. Nesse contexto o desenvolvimento da eletrônica e dos computadores tornara-se o carro chefe dessa indústria sendo tratados como assunto de segurança nacional. Nos EUA um *sistema de gestão industrial Estado-empresa respaldava a indústria de alta tecnologia*¹⁴ onde financiava pesquisa e desenvolvimento não só para o complexo bélico-militar, mas também para produtos eletroeletrônicos e outros ramos da indústria tecnológica.

O primeiro computador eletrônico binário surgiu em 1946. Construído exclusivamente para fins militares, O ENIAC¹⁵ funcionava com 18.000 válvulas, pesava cerca de 30 toneladas, e ocupava uma sala de 180 m². Em 1947 o surgimento do transistor significava a primeira etapa da diminuição dos componentes usados na produção de computadores. Em 1960 surgia o microprocessador. Esse componente de silício, também chamado de Chip,

¹³ MARCUSE, **A ideologia da Sociedade Industrial – O homem unidimensional**.. São Paulo: 1973, Zahar Editores. p.19

¹⁴ CHOMSKY, Noam. **Contendo a Democracia**. Rio de Janeiro, Record, 2000. p 37

¹⁵ ENIAC (Eletronic Numeral Integrator and Computer) foi concebido pelo exercito americano em 1946. Porém existem registros de um dispositivo semelhante criado pelo Alemão Konrad Suze em 1941 e possivelmente destruído em 1944 durante bombardeios em Berlim.

Fonte: ARANHA, Gláucio (2004). **O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento**. Ciências e Cognição; Ano 1, Vol 03, pp 21-62. Disponível em <<http://www.cienciasecognicao.org/pdf/v03/m34421.pdf>>. Acesso em 14 de Junho de 2006.

concentrava todos os circuitos básicos necessários ao funcionamento do computador. O *Chip*, ou microprocessador possibilitaria a partir da década de 1970 a fabricação de uma máquina infinitamente superior ao ENIAC quanto à capacidade de armazenamento e processamento, com uma diminuição absurda na escala de tamanho. Se o ENIAC ocupava cerca de 180 m², o microcomputador não ocupava mais que 1 m².

Analisando do ponto de vista puramente técnico, o termo revolução tecnológica ilustra perfeitamente a comparação entre o ENIAC e os microcomputadores surgidos a partir da década de 1970; não apenas pela capacidade de processamento e armazenamento, mas também pela forma estética, funcional e pelo melhoramento da interface¹⁶ com o uso de sistemas operacionais¹⁷ mais intuitivos.

“A interface atua como uma espécie de tradutor, mediando entre duas partes, tornando uma sensível para outra. Em outras palavras, a relação governada pela interface é uma relação “semântica”, caracterizada por significados e expressão, não por força física”¹⁸

Mesmo que naquele momento (década de 1970) não tivéssemos um sistema de interface gráfica como conhecemos hoje; os sistemas operacionais produzidos para microcomputadores substituíam a intervenção física e mecânica do usuário (como o uso de cartões perfurados com instruções que eram inseridos manualmente) pelo uso de instruções textuais (comandos) na operação do computador.

Foi a partir desta década que foram desenvolvidos os primeiros jogos eletrônicos para fins comerciais. Como os jogos incorporam os mesmos elementos da microinformática (software e hardware) os processos de evolução técnica e de consumo desses produtos se interdependem e se completam.

“É importante ter em mente, nestas condições preliminares, que ao tratar da tecnologia dos jogos eletrônicos, como espaço de produção de sentidos, não estamos lidando com outra coisa senão com dispositivos

¹⁶ Interface: Sistema de comunicação visual entre o software e o usuário.

¹⁷ Sistemas Operacionais: Software responsável pelo gerenciamento de informações do computador como copiar arquivos, instalar impressoras, dentre outras funções.

¹⁸ JHONSON, 2001 apud ARANHA, op.cit. p.17

computacionais, portanto não há de se pressupor um distanciamento radical, por exemplo, entre computador e jogos eletrônicos”¹⁹

O modo de produção flexível evocava o espírito empreendedor e a livre iniciativa valorizando o “espírito inovador e esperto”²⁰. E os que melhores incorporavam esse “espírito” eram os jovens estudantes americanos das Universidades do Vale do Silício em Palo Alto na Califórnia.

Na metade da década de 1970, os jovens estudantes de engenharia Paul Allen e Bill Gates desenvolveram a linguagem de programação BASIC para um protótipo de computador pessoal denominado ALTAIR 8800. Este dispositivo equipado com o microcomputador Intel 8080, trabalhava com uma memória de 256 bytes (cerca de ¼ de 01 Megabyte que equivalem 1024 bytes)²¹ e conseguia armazenar aproximadamente uma folha digitada em papel A4.²²

Estamos falando da metade da década de 1970, somente três décadas atrás! Observando o patamar tecnológico dos sistemas informacionais atuais e de toda a parafernália eletrônica ao seu redor percebemos a insaciabilidade desta indústria de bens tecnológicos e como seus produtos, softwares e equipamentos, são descartados e inutilizados em tão pouco tempo.

A vida útil da maioria dos softwares atualmente não ultrapassa um ano e já se faz necessário sua atualização. Cada vez mais os sistemas informacionais necessitam de máquinas mais “potentes”, ou seja, novos processadores, novos monitores de vídeo, novos chips de memória e novas formas de armazenamento de dados. O disquete, com capacidade para armazenar 1,4 Megabyte foi substituído pelo CD, com capacidade de armazenamento cerca de 600 vezes maior. Atualmente o CD cede espaço para o DVD que pode armazenar aproximadamente 6 à 7 vezes mais. Mas não fiquemos por aí! A novo formato de armazenamento de dados e conteúdo multimídia (vídeos e sons), o formato HD-DVD ou Blu-ray²³ promete armazenar até 5 vezes mais que o formato DVD em uso atualmente.

¹⁹ ARANHA, op. cit. p.22

²⁰ HARVEY, op. cit. p.149

²¹ Para efeito de comparação, os computadores pessoais “populares” atualmente possuem cerca de 500 Megabytes de memória.

²² ARANHA, op. cit. p.23

²³ HD-DVD e Blu-Ray - Estes dois formatos de armazenamento estão na disputa pelo padrão de mídia que poderá substituir o padrão DVD. Eles prometem maior definição nas imagens e maior fidelidade de som podendo armazenar cerca de 5 vezes mais que os DVD,s atuais.
Fonte: Jornal Folha de São Paulo, 11/01/2006. p. F3,

Qual o sentido dessa tecnologia? Ou melhor, qual o sentido deste consumo? Entendemos que a cadeia reprodutiva desses produtos vem sendo alimentada pelo discurso das possibilidades do desenvolvimento social e humano via capacidade informacional e comunicacional do indivíduo²⁴. Assim esses produtos, além do apelo estético e fetichista, possuem também grande apelo utilitário, no sentido do indivíduo – a partir do contato com essas tecnologias - sentir-se preparado para disputa no mercado de trabalho.

Não esqueçamos também do aspecto homogeneizador desse consumo tecnológico, o qual Jean Chesnaux²⁵ nos chama atenção. Segundo ele essas novas tecnologias atuam de forma uniforme em todos os aspectos da sociedade (político, econômico e cultural) cegando outros olhares há respeito do papel dessas tecnologias.

Por outro lado às bem-aventuranças desses produtos e máquinas são defendidos pelo filósofo Pierry Levy:

“A toda uma dimensão estética ou artística na concepção das máquinas ou dos programas, aquela que suscita o envolvimento emocional, estimula o desejo de explorar novos territórios existenciais e cognitivos, conecta o computador a movimentos culturais, revoltas, sonhos. Os grandes atores da história da informática, como Alan Turing, Douglas Engelbart ou Steve Jobs, conceberem o computador de outra forma que não um autômato funcional. Eles trabalharam e viveram em sua dimensão subjetiva, maravilhosa e profética”²⁶

Nosso embate com Levy é com sua descrição maravilhada e maravilhosa das possibilidades estéticas, artísticas e comunicacionais das máquinas, não dando importância aos aspectos culturais e sociais no sentido uniformizar culturas e hábitos; isso pode levar o indivíduo a mero reprodutor de instruções de sistemas informacionais carregados de signos e símbolos de uma cultura e de um cotidiano que não é o seu.

Não tenha certeza quanto as inocentes pretensões de Esteve Jobs ou mesmo Bill Gates. Ambos acumularam fortunas pessoais e construíram impérios empresarias provenientes em grande parte do monopólio de seus produtos. Nossa abordagem continua no sentido de ver esse movimento

²⁴ Cf. Pág. 32 deste trabalho.

²⁵ CHESNEAUX, op. cit. p. 127

²⁶ LEVY, Pierre. **As tecnologias da Inteligência. O futuro do pensamento na era da informática**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. Pág. 57

tecnológico na esfera da lógica da cadeia de reprodução do sistema capitalista. Produção – Consumo – Lucratividade.

No início da década de 1980 a pequena Microsoft de Bill Gates unia-se a IBM (Com *Know-how* na produção de computadores para uso militar) para produção de microcomputadores. Surgia o Padrão IBM-PC, tendo como concorrente direto o padrão Machintosh da Apple. A IBM produzia o Hardware e a Microsoft fornecia o sistema operacional (MS-DOS). Pelo acordo a IBM não comprará o sistema operacional da Microsoft, mas alugava-o, retornando para Gates um percentual sobre as máquinas vendidas. A IBM apostava erroneamente no hardware, pois seria o software o diferencial para atrair consumidores e maximizar os lucros.

Enquanto isso a Microsoft abria a arquitetura interna de seu sistema operacional. Na prática isso significava que os fabricantes de hardware e os desenvolvedores de software poderiam desenvolver produtos compatíveis com o sistema operacional de Bill Gates. Já a Apple, mesmo tecnicamente à frente com o uso de interfaces gráficas, não abria seu sistema para outros desenvolvedores. Resultado. Ela não conseguia produzir hardware e software para seu padrão de microcomputador ficando à margem do mercado com apenas uma pequena fatia.

Definido (ou imposto) o padrão de microcomputadores praticamente em todo mundo, a indústria do software começa a produzir incansavelmente, incluindo, os jogos eletrônicos para PC (Computador Pessoal). Inaugurava-se o processo de descarte do software e hardware. Cada novo jogo ou programa requeria novo hardware. Por sua vez esse novo hardware tinha que ser explorado ao máximo pela indústria do software. Essa lógica movimentou e movimenta toda indústria do hardware do software (incluindo aí os jogos eletrônicos).

Um exemplo dessa corrida de “gato e rato” é que hoje a Microsoft tem um sistema operacional pronto para substituir o atual Windows XP, o chamado Windows Vista. Porém para que a maioria dos computadores de hoje consigam “rodar” esse novo sistema será necessário uma atualização das máquinas. Um novo processador, mais memória e mais capacidade de armazenamento. Pelo visto, é uma corrida sem fim.

1.3 – O Desenvolvimento técnico dos Jogos Eletrônicos

O desenvolvimento da Indústria dos Jogos eletrônicos e do mercado de entreter e consumir formado ao seu redor precisa ser analisado à luz das disputas individuais e empresarias que fomentou esse lucrativo negócio desde a década de 1970.

Os primeiros protótipos de jogos eletrônicos surgiram no decorrer das décadas de 1950 e 1960 nos EUA em meio a pesquisas tecnológicas em computadores para o exército norte-americano. A partir da década de 1970, com os primeiros jogos comerciais, o Japão com um surpreendente parque tecnológico em expansão, entraria nessa disputa na própria casa do adversário. (EUA).

O que presenciamos ao longo dessas década foi (e ainda é) uma acirrada disputa de mercado e tecnologia num cenário de surgimentos, quebras, fusões e uniões de indústrias do entretenimento eletrônico. De um lado, às disputas de mercados entre os jogos produzidos para máquinas Árcades, os Consoles e os Jogos produzidos para Computadores Pessoais²⁷, do outro, a disputa entre os próprios fabricantes de consoles e entre os desenvolvedores de jogos. Essa batalha tecnológica, a qual Fátima Cabral chama de “a fabulosa guerra dos botões”²⁸ tornava cada vez mais curta a vida útil de equipamentos(consoles) e software de jogos eletrônicos.

Em 1972 a Atari inaugura a primeira geração de jogos eletrônicos com o desenvolvimento do jogo Pong (Figura 1). Esteticamente pouco intuitivo, sua imagem era formada por elementos retangulares que se moviam na tela como blocos numa plataforma. Sem perspectiva ou plano, jogos como o Pong, quando comparados com os produzidos atualmente, não davam conta de

²⁷ Os Jogos Eletrônicos são distribuídos em três grupos conforme natureza e nicho de mercado:

Máquinas Árcades: São máquinas de jogos produzidos exclusivamente para casas de divertimento eletrônico, boates e hotéis. Estas máquinas tiveram seu auge até início da década de 1990 onde foram sendo substituídas pelos computadores e pelas lan-house.

Consoles: São também chamados de computadores de Jogos Eletrônicos. “Rodam” os jogos disponíveis em cartuchos, CDs e DVD’s. São conhecidos popularmente como Videogames.

Jogos para PC(Computador Pessoal): São desenvolvidos exclusivamente para “rodarem” em computadores. Porém, a tendência atual dos desenvolvedores é a produção comum de títulos tanto para PC quando para os Consoles.

²⁸ CABRAL, op. cit

imersão o jogador na esfera da ficção e fantasia, pois não produziam nenhuma (ou quase nenhuma) relação de verossimilhança entre a realidade e o universo lúdico do jogo



Figura 1 – Tela do Jogo Pong.(Atari 1972)

Fonte:< <http://www.cienciasecognicao.org/pdf/v03/m34421.pdf>>

Observando a figura 1 mal percebemos a intenção de simular uma partida de tênis. Na verdade, só nota-se o entendimento de se estar jogando tênis pelo vai e vem do quadrado (entenda-se bola) de um lado a outro da tela. Não existe profundidade visual da imagem (perspectiva em dimensões) no sentido de imersão do jogador no cenário simulado do jogo. Observamos que a “rede” fica no mesmo plano que os “jogadores” (espécie de uma barra em cada canto da tela). Os efeitos sonoros praticamente não existiam, o que se ouvia era o som agudo de um apito que correspondia ao bater da “bola” no piso da “quadra”.

No decorrer da década de 1970 as empresas japonesas consolidavam sua posição na indústria dos jogos eletrônicos no mercado norte-americano iniciando uma disputa de tecnologia que culminará num processo de miniaturização dos consoles. Surgiam novos processadores e as constantes melhorias da interface gráfica, com maior entrelaçamento nas imagens, e maior número de cores, abria a possibilidade da construção de cenários mais realistas, ambientados numa história ou enredo, possibilitando uma inserção maior de virtualidade do jogador no simulacro do jogo.

Essa segunda geração de jogos eletrônicos inaugura o início do desenvolvimento de jogos exclusivamente para os Computadores Pessoais. A partir da década de 1980 com a popularização dos PC's (especificamente nos países desenvolvidos) o mercado dos jogos eletrônicos ganharia mais uma possibilidade de expansão. A produção dos jogos para PC's aumentava consideravelmente, aproveitando ao máximo as possibilidades técnicas dos

processadores e monitores de vídeo. A popularização dos jogos para PC's provocaria um "crash" momentâneo na produção de arcades e consoles. Porém, a partir da metade desta mesma década, os consoles reafirmariam sua posição com o desenvolvimento de novos produtos e novas tecnologias.²⁹

O jogo *The Legend of Zelda* marca a chegada dos jogos eletrônicos da terceira geração. Ele inovava pela construção narrativa e na interação do jogador com os personagens do jogo no estilo RPG³⁰. As novas tecnologias dos consoles incorporavam a tecnologia do CD em substituição aos cartuchos como nova mídia de armazenamento dos jogos.

Com maior capacidade de armazenamento do CD e uma nova geração de microprocessadores possibilitava o desenvolvimento de jogos com maior interatividade com o jogador. O uso da computação gráfica possibilitava a inserção de animações mais realísticas, incluindo o uso de vídeos com atores reais e a utilização de efeitos sonoros gravados externamente.

Nos jogos da quarta geração as melhorias técnicas dos processadores continuavam em ritmo frenético. Surgem os chamados jogos em primeira pessoa. O uso da técnica de perspectivas isométricas possibilitava a visão do jogador em ângulos de 360° do ambiente visualizando noções reais de espaço (altura, profundidade e distância.) O contorno e as sombras dos objetos remete o jogador a identificá-los como reais (Figura 2). Veículos, fumaça, fogo, chuva e demais elementos do cenário são constituídos com perfeição, enganando os olhos se não seria uma cena cinematográfica ou um produto da computação gráfica. A sonoplastia, com o uso de sons de eventos reais, completa a imersão visual do jogador na simulação proposta pelo jogo.

Foi também pelo refinamento dos enredos e ambientações que os jogos eletrônicos desta geração se destacavam dos anteriores. A partir deste momento os desenvolvedores e produtores buscavam nos acontecimentos históricos e geopolíticos inspiração para o desenvolvimento de novos jogos. Essa tentativa de imitação da realidade alterava substancialmente a relação

²⁹ ARANHA, op. cit. Pág. 37 a 48

³⁰ RPG: Role Playing Game é uma abreviação desta expressão inglesa que significa "jogo de interpretação". Surgiu pela primeira vez nos E.U.A com um jogo denominado Dungeos e Dragons (Dragões e Masmorras). Em um grupo (ou sessão) de RPG, participam o mestre (ou narrador), que estará apresentando uma trama com enigmas, charadas e situações que deverão ser resolvidas pelos jogadores.

Fonte: http://www.matta.pro.br/pdf/prod_8_jogos.pdf acesso em: 14 de Junho de 2006.

meio x receptor em relação às primeiras gerações dos jogos. Se nos jogos da primeira, segunda e até mesmo os da terceira geração, o receptor não abstraía aspectos de uma realidade vivida ao jogar, com os jogos da quarta geração em diante, a ligação entre o universo lúdico do jogo e a realidade do jogador é imediata.



Figura 2: Tela do jogo Américas Army produzido pelo exercito norte-americano em2002.
Fonte: <http://www.americasarmy.com/gallery/> Acesso em 14 de Junho de 2006.

Os jogos da quinta geração (jogos atuais) inauguram o conceito de jogo on-line e multi-player. Com o substancial crescimento da internet (Rede mundial de computadores) no decorrer da década de 1990, o jogo multi-player redefine o conceito de jogo eletrônico pela possibilidade de se jogar on-line (ao vivo, ao mesmo tempo) com outros jogadores via internet ou rede local.

Essa nova possibilidade deslocava o indivíduo do espaço privado para o espaço público da rede; forjando relações de solidariedade entre pessoas distantes no espaço físico, porém próximos no espaço virtual ou ciberespaço. Surgem os mundos virtuais onde os jogadores encarnam um personagem em

mundos ou sociedades que se dizem alternativas. Porém, seguindo a lógica utilitária dessa indústria, as comunidades virtuais se transformariam em possibilidades de ganhos para produtores e jogadores com a venda de personagens ou acessórios para os jogos.

O desenvolvimento tecnológico continuava. O CD era substituído pelo DVD. Surgem novos controles, novas tecnologias de imagem (novas placas de vídeo). A “fabulosa guerra dos botões” continuava a bombardear os consumidores com novidades intermináveis.

Na E3 2006³¹ às três gigantes do mercado dos consoles (Nintendo, Sony e Microsoft) mostravam suas armas para seduzir o público. A Nintendo promete mais imersão virtual com um novo controle que se transforma em raquete, volante, espada e até mesmo revolver. A Sony com o Playstation 3 traz novo processador e a possibilidade de rodar os DVD’s de alta definição (formato Blu-ray). A Microsoft, com o XBOX 360 investe na qualidade gráfica e promete realismo nunca visto nos jogos eletrônicos. Em clima de guerra, ao contrário da Sony, ela pretende usar o formato HD-DVD em seu novo console.

O sentido dessa tecnologia parece ser corroborado pelos executivos das gigantes do entretenimento eletrônico. Segundo o presidente da Nintendo Satoru Inata *“Para expandir o número total de jogadores, precisamos tornar nossa experiência mais amigável e envolvente”*³². Nessa busca interminável de “novas experiências” os jogos eletrônicos vão consolidando-se como um dos mais lucrativos segmentos da indústria do entretenimento, desbancando, com alguns jogos, a bilionária indústria do cinema.

A geração atual dos consoles e dos jogos eletrônicos ganha status de veículo de mídia informativa. Se antes (décadas de 1970 e 1980) essas mercadorias ficavam restritas ao entretenimento infantil, hoje são veículos que oferecem plataformas de notícias, acesso à Internet e jogos com alto grau de abstração longe do entendimento de crianças e adolescentes.

O casamento lucrativo entre o cinema hollywoodiano e os jogos eletrônicos transformaram os jogos em verdadeiras produções cinematográficas. Como é o caso do jogo Age of Empires III (Jogo de

³¹ E3 – Feira internacional de Jogos Eletrônicos Realizada anualmente nos Estados Unidos

³² AZEVEDO, Theo. **“Controle sem fio vira faca, raquete, volante e revolver”**. Jornal Folha de São Paulo – Caderno de Informática, 17/05/2006. p. F2.

estratégia em tempo real da Microsoft) que teve um orçamento de US\$ 30 milhões, com trilha sonora de orquestra sinfônica exclusiva para a produção do jogo.³³ Filmes como O Poderoso Chefão, Matrix, O Código da Vinti, X-Men, dentre outras dezenas já tem versões em formato de jogo eletrônico. O mercado de publicidade também agita ao redor desta indústria. A *advergaming como é chamada*, pretende movimentar até 2008 cerca de US\$ 4 bilhões, tendo como público alvo à faixa etária entre 18 e 34 anos.³⁴

1.4 – Adeus inocência! Os jogos eletrônicos³⁵ como veículo de subinformação e aculturação.

O jogo, em suas diversas modalidades, está presente em nossa civilização desde os primórdios da organização do homem em sociedades. Para Huinzinga “ é no jogo e para o jogo que a civilização se desenvolve”³⁶. Porém, não vamos a tanto. Em nossa análise, concordamos com Huinzinga no sentido de entender o jogo como elemento da cultura humana e que tenha uma função social em sua prática. Mas não encaramos o jogo como preponderante ou determinante no desenvolvimento das sociedades. Caminhamos ao lado de sua análise quando afirma que o jogo é mais que um fenômeno fisiológico, psicológico ou biológico e possua uma função significativa³⁷, ou seja, que revele um sentido para quem joga. É nesse ponto que o jogar adquire uma função social, e como tal, reelabora hábitos e relações do cotidiano, criando novos espaços de sociabilidade entre pessoas que tenham gostos e aptidões comuns.

Os jogos eletrônicos expressam bem essa função significativa. Ele parece potencializar a vontade de ser ou estar do indivíduo frente a uma tela de

³³ RIBEIRO, Igor. “Os jogos agora são obra de arte” Veja on-line. Disponível em www.veja.abril.com.br/idade/exclusivo/natal_digital_2005/p_038.html Acesso em: 18 de Maio de 2006.

³⁴ MENDONÇA, Felipe Marra. “A Prova de Fuga”. Revista Carta Capital on-line. 17/05/2006, Ano XII, Nº.393 Disponível em: <http://www.cartacapital.com.br/index.php?funcao=exibirmateria&id_materia=3892#>. Acesso em 18 de Maio de 2006.

³⁵ Nos referimos aos Jogos Eletrônicos produzidos atualmente ou jogos eletrônicos da quinta geração produzidos para PC ou Console.

³⁶ HUINZINGA, Johan. **Homo Ludens. O jogo Como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1993. Prefácio.

³⁷ HUINZINGA, op.cit. pág. 04

vidro composta por sinais luminosos, mesmo sabendo se tratar de uma simulação, ou seja, algo que não existe.

Os jogos permitem ao jogador experimentar, 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 exercer 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.³⁸

Os jogos eletrônicos absorvem (no âmbito da sua produção) concepções políticas, históricas e culturais que se condensam numa mercadoria de entretenimento que será consumida despretensiosamente como diversão. Essa característica dos jogos eletrônicos (de ser consumido despretensiosamente), facilita o processo de transferência e assimilação de elementos culturais que são exteriores a realidade do indivíduo. Mesmo que esse processo tenha se tornado mais visível nos jogos eletrônicos atuais devido as melhorias técnicas, ele vem se expandido com a universalização dos jogos e dos modismos culturais nascidos ao seu redor.

Em fins da década de 1970 surgia nos Estados Unidos surgia o *Chuck e Chesse*, uma espécie de lanchonete e casa de jogos eletrônicos³⁹. No Brasil a onda dos fliperamas⁴⁰ copiava a mania norte-americana. O frenesi dos freqüentadores era pelas novidades das máquinas arcades importadas dos EUA e Japão. Como os PC's e consoles tinham uma penetração ainda tímida nos lares brasileiros, os fliperamas tornavam-se ponto de encontro e entretenimento para crianças, jovens e adultos.

³⁸ Fátima Cabral em entrevista ao Sítio da 4ª Cúpula Mundial de Mídia para crianças e adolescentes.

Disponível em: <http://www.riosummit2004.com.br/entrevista.asp?id_noticias=401&idioma=por&forum=> Acesso em 08 de Junho de 2006

³⁹ ARANHA, op. Cit.

⁴⁰ Os Fliperamas se popularizam no Brasil em fins da década de 1970 até aproximadamente a metade da década de 1990. Essas casas ofereciam (e ainda oferecem) jogos eletrônicos nos formatos arcades. Se os jogos eletrônicos tiveram uma “época romântica” podemos dizer que está foi na década de 1980 com os Fliperamas. O ambiente dessas casas (com o som das máquinas, o burburinho dos freqüentadores) criava um espaço de sociabilidade mais próximo (diferente do jogo em rede). Além disso, Os jogos da época eram tecnicamente inferiores e não conseguiam um alto grau de virtualidade e imersão como os jogos atuais. De certa forma os jogos ficavam reservados somente no espaço da loja. Hoje, com os jogos em rede, o mesmo jogo pode ser jogado em vários locais ao mesmo tempo.

No Brasil a propagação dos consoles e dos computadores pessoais só ganharia força a partir da década 1990. O advento da internet e a promulgação de novas leis⁴¹ que regiam o mercado de informática propiciaram à abertura do mercado interno o que culminou com aumento da oferta e conseqüentemente do consumo. Nesta mesma década o Brasil se tornaria um dos grandes mercados consumidores mundiais representando cerca de 50% do mercado latino-americano.⁴²

A internet chegaria aqui na metade da década de 1990. Apesar do seu início tímido, teve um crescimento espetacular (como também a venda de computadores) nestes últimos dez anos. Em 2005 tínhamos 24 milhões de PC's em uso no Brasil, 5.6 milhões de lares tinham micro conectado à internet. Se em 1998 ocupávamos o 19º lugar no número de sítios (117.200) em 2005 éramos o 8º com aproximadamente 3 milhões.⁴³

Com o advento da Internet à distribuição e disseminação dos jogos eletrônicos atingia números nunca visto antes. A facilidade de se obter gratuitamente uma cópia “demo”⁴⁴ via Internet possibilitava ao usuário conhecer e experimentar o jogo antes da compra da versão completa. *“[...]antes da rede, a principal opção para fazer uma avaliação prévia de jogos eram revistas com CD's encartados ou mesmo disquetes. Com a popularização da internet tudo ficou mais simples.”*⁴⁵

Com a Internet chega também à pirataria on-line. Usuários disponibilizavam jogos via rede que podiam ser copiados gratuitamente. O surgimento do CD como mídia para os jogos possibilitava ainda a cópia ilegal feita a partir de gravadores. Com isso proliferaram-se as pequenas lojas de vendas de jogos e consoles (camelôs), em sua maioria, comercializando jogos pirateados. Se por um lado à pirataria fazia diminuir a venda formal dos jogos,

⁴¹ Referimos exclusivamente da Lei 8.248/91 – de outubro de 1991 - que eliminava restrições para o capital estrangeiro no mercado de informática.

⁴² Fátima Cabral em entrevista ao Sítio da 4ª Cúpula Mundial de Mídia para crianças e adolescentes. Disponível em http://www.riosummit2004.com.br/entrevista.asp?id_noticias=401&idioma=por&forum= Acesso em 08 de Junho de 2006.

⁴³ **Fonte:** Jornal Folha de São Paulo–Caderno Especial de Informática, 25/05/2005, págs 2 e 4.

⁴⁴ Cópia demo: Trata-se de uma versão limitada de um software distribuída gratuitamente

⁴⁵ AZEVEDO, Theo “**Rede viabilizou partidas coletivas**” Jornal Folha de São Paulo – Caderno de Especial de Informática, São Paulo. 25/05/2005. p. 8

por outro, universalizava o acesso e consumo por praticar preços cerca de 90% mais barato que as cópias registradas.

Mesmo com toda pirataria, os números desta indústria impressionam. Em 2005 seu faturamento médio foi de aproximadamente US 10 bilhões, até 2004 foram vendidos 87 milhões do console da Sony Playstation 2, Calculasse que a Nintendo já comercializou 2 bilhões de jogos e 365 milhões de consoles, o X-box 360 da Microsoft já tem aproximadamente 2 milhões de usuários on-line.⁴⁶

Essa disponibilidade de acesso e os constantes saltos tecnológicos da indústria dos jogos eletrônicos criaram um consumidor ávido por novidades. Organizados em comunidades ou clãs através de programas de relacionamentos (ICQ, Orkut, Messenger) estão sempre em busca de novas versões, novos “macetes” para vencer os jogos e novos produtos criados para o ambiente do jogo.

Nessa mesma lógica as “arcaicas” casas de fliperama cedem lugar às modernas *Lan-Houses*. Equipadas com computadores que não só disponibiliza jogos, como também acesso à Internet, essas franquias instalaram-se inicialmente em Shoppings ou áreas centrais das pequenas, médias e grandes cidades. Logo depois começaram a serem instaladas também em áreas periféricas, atingindo um novo público consumidor.

Diferente das casas de fliperama da década de 1980 as *Lan-houses* Tornará o ambiente de jogar frio e silencioso. (pelo jogo on-line e o uso de fones de ouvido) Não existe mais o contato verbal e físico entre os jogadores, a comunicação entre eles se restringe unicamente ao simulacro do jogo em rede.

A universalização da oferta e do consumo provocou um fenômeno impensável quando do surgimento dos jogos eletrônicos. A profissionalização dos jogadores. Financiados por grandes empresas do entretenimento como Samsung ou Intel, os ciberatletas (como são chamados os jogadores profissionais) são remunerados, ganham inscrições, material de treino e disputam torneios milionários.⁴⁷

⁴⁶ Fonte: Jornal Folha de São Paulo – Caderno de Informática, 25/05/2005. p. F1, F2 e F3

⁴⁷ AZEVEDO, Theo. “**Atletas do Teclado são estrelas de filme**”, Jornal Folha de São Paulo – caderno de Informática, 06/04/2005. p. F6

Segundo o jornalista e documentarista Flávio Soares, autor do documentário GamesBR,⁴⁸ “[...] antes, o game era principalmente diversão, agora é um trabalho, que até é divertido, mas não despreocupado”⁴⁹. No campeonato realizado no Rio de Janeiro em 2005 foram distribuídos mais de R\$ 192 mil em prêmios em forma de patrocínio. Para o jogo Painkiller (Jogo de tiro em primeira pessoa) o prêmio total chegou a US 1 milhão.⁵⁰ Em Belo Horizonte o Governador de Minas Gerais Aécio Neves recebia em julho deste mesmo ano o vice-presidente da Samsung para novos negócios da América Latina. Ele veio convidar pessoalmente o governador para abertura da fase brasileira WCG 2005 (Word Cyber Games). Para o então Secretário de Desenvolvimento Econômico de Minas Gerais, Wilson Bruner, A realização do torneio em Belo Horizonte consolidava a posição de Minas como um estado diferente, no qual a alta tecnologia tem um lugar de destaque.⁵¹

Em 2004 o Ministro da Cultura Gilberto Gil, em discurso de Abertura na EGS 2004 (Feira de jogos eletrônicos) anunciava a aproximação do MEC com o universo dos Jogos Eletrônicos. *“Venho dizendo que é preciso reconhecer o mundo dos jogos, dos games [sic], como um universo cultural... independente do que se joga, do que se vê na tela, o que está em jogo é uma cultura da paz, da troca e da amizade”*⁵².

Em nossa análise o excelentíssimo senhor Ministro só poderia estar fazendo lobby com a indústria do entretenimento. Fazer tal afirmativa, ou seja, deslocar a lógica do lucro e da competição presente na indústria dos jogos eletrônicos para o sentido da paz e da amizade, seria o mesmo que colocar o lobo para dormir com a ovelha acreditando na regeneração de seus instintos selvagens. Deixando analogias de lado, percebe-se que os discursos oficiais a respeito dos jogos começam a sair da esfera do entretenimento infantil e entrar na esfera da tecnologia, da cultura e da possibilidade de investimentos.

⁴⁸ Documentário que mostra o universo dos jogadores profissionais no Brasil. Disponível Em: http://www.archive.org/download/Gamer_Br_Alta_Portuguese/Gamer_Br_Alta_Portugues.avi

⁴⁹ AZEVEDO, loc. cit

⁵⁰ AZEVEDO, Theo. **“Ciberesporte: Brasileiros irão disputar etapa nos EUA”**. Jornal Folha de São Paulo, 01/06/2005. F4

⁵¹ IMPRENSA OFICIAL DE MINAS GERAIS. **“BH Sediara final nacional de games”**. Minas Gerais – Órgão Oficial dos Poderes do Estado. 15/07/2005. Ano CXIII, Nº 130. p. 3

⁵² Disponível em: <http://www2.cultura.gov.br/scripts/discursos.idc?codigo=1346>. Acesso em : 13 de Junho de 2006.

Os jogos eletrônicos ocupam hoje uma posição de destaque na indústria do entretenimento. Se antes eram vistos com reservas por governos e por grandes conglomerados do cinema e da mídia, hoje estão na linha de frente nas estratégias de lucro dessas empresas. Com a maximização da oferta e a universalização do consumo (principalmente pela diminuição dos custos e o advento da pirataria) a partir da década de 1990, os jogos eletrônicos consolidavam-se como um produto de consumo de massa⁵³ sendo consumidos cada vez mais nos países subdesenvolvidos e em todas as esferas sociais.

Em meio a esse processo os jogos eletrônicos tornaram-se palco de inúmeros debates entre legisladores, jornalistas, pedagogos, psicólogos e cientistas sociais. Esse debate não é relativamente novo, desde a década de 1980 se investiga e se fala das possíveis conseqüências dos jogos no indivíduo e na sociedade. Porém, essas abordagens sempre privilegiaram uma análise comportamental do indivíduo no sentido de relacionar os jogos a crimes violentos ou a condutas socialmente inaceitáveis.

Mesmo com a evolução das técnicas de som e imagem, com novas narrativas e novos enredos e ambientações, a mídia, os legisladores e à comunidade acadêmica em geral, continuam a abordar os jogos quase que exclusivamente em sua relação com possíveis distúrbios psíquicos que aflorariam no indivíduo⁵⁴. Por outro lado, alguns apologistas desta nova tecnologia entendem os jogos eletrônicos como uma ferramenta de educação e aprendizagem, pois favorece a experimentação, a comunicação e cria novos espaços de aprendizagem.

Percebemos nessas interpretações (não querendo tirar seus méritos) um ar romântico e pueril a respeito dos jogos eletrônicos. Porém essas são características dos jogos produzidos nas décadas de 1970 e 1980 onde seus elementos gráficos remetiam o jogador a um universo infantil. Os personagens dos jogos apareciam em formas descaracterizadas, os enredos e ambientações raramente relacionavam o jogo a símbolos da realidade do jogador. Mas adeus inocência! Os jogos eletrônicos atuais são povoados de

⁵³ Consumo de massa no sentido de estar presente em todos os níveis de classe (Apesar da presença desses produtos ser mais comum nas classes economicamente mais favorecidas)

⁵⁴ Em nosso trabalho na busca de fontes e na pesquisa bibliográfica (incluindo Internet e Publicações impressas) encontramos apenas os trabalhos da socióloga da Unesp – Fátima Aparecida Cabral que sinaliza uma nova abordagem a respeito dos jogos eletrônicos.

simbolismos e significados construídos já na esfera da produção. E eis que surge a questão: quem são seus principais produtores?

Essa forma de abordagem em leis, matérias e pesquisas acadêmicas, antes de se desvencilhar os jogos eletrônicos deste rótulo pueril, reforça-o, no sentido de privilegiar crianças e adolescente como seus únicos sujeitos. No mais, este tipo de abordagem, ao “maravilhar-se” com as possibilidades de comunicação e aprendizagem ou reduzir a análise a possibilidades de reações violentas por parte dos jogadores, esquecem do conteúdo informativo e cultural que esses jogos estão disseminando.

Nesse sentido, os jogos serão analisados no âmbito da sua produção, pois entendemos que seja neste momento que inicia um processo de aculturação através da representação da mimese da sociedade e do sistema social vigente.

*“O aparato produtivo e as mercadorias e serviços que ele produz “vendem” ou impõem o sistema social como um todo. Os meios de transporte e comunicação em massa, as mercadorias casa, alimento e roupa, a produção irresistível da indústria de diversões e informação trazem consigo atitudes e hábitos prescritos, certas reações intelectuais e emocionais que prendem os consumidores mais ou menos agradavelmente aos produtores e, através destes, ao todo”*⁵⁵

Saindo do âmbito da produção esse processo ou sentido se escamoteia, ou seja, não é visualizado pelos consumidores, ele é silencioso, velado, divertido e despreocupado. É administrado em doses homeopáticas como um poderoso veneno que dia-a-dia vai definhando o indivíduo que quando morre os médicos talvez nem consigam decifrar a causa da morte. Porém, às vezes ele é visualizado e até entendido, mas os consumidores se identificam com ele, e querem mais.

*“Os produtos da indústria cultural [o qual situamos os jogos eletrônicos] podem estar certos de serem jovialmente consumidos, mesmo em estado de distração, mas cada um deles é um modelo do gigantesco mecanismo econômico que desde o início mantém tudo sob pressão tanto no trabalho, quanto no lazer que lhe é semelhante”*⁵⁶

⁵⁵ MARCUSE, op. cit. pag. 32

⁵⁶ ADORNO, T.W e HORKHEIMER, Max. **A indústria Cultural**. In: LIMA, Luiz Costa (Org). Teoria da Cultura de Massa. 3ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1993 p. 165

Esse processo também faz parte de um contexto maior que vêm se desenhando ao longo das últimas décadas remodelando-se em várias terminologias como: “mundo sem fronteiras”, “aldeia global”, “tecnologias da informação”, e na sua forma mais usual, a globalização.

Assim visualizamos nos jogos eletrônicos uma íntima relação com os processos de globalização em suas varias formas (tecnológica, ideológica, econômica e cultural). Mas falamos de um movimento desequilibrado, coercitivo e que acontece em via de mão única no sentido centro-periferia. Falamos da *desintegração de identidades nacionais, de homogeneização cultural*⁵⁷ e de algo imposto pelos produtores (países desenvolvidos ou centrais como queiram) para os consumidores (países subdesenvolvidos ou periféricos). *Assim pode-se construir (e consumir) produtos simbólicos - que se dizem globais*⁵⁸ -, (música, filmes hollyodianos e os jogos eletrônicos) como algo presente na cultura cotidiana do indivíduo, estando ele nos Estados Unidos ou em alguma região da África, da Índia ou mesmo da América do Sul.

A mídia, com suas redes de comunicação tecnológica desempenham um papel de agente disseminador desse processo globalizante. A sociedade da informação, termo surgido com a globalização, originou o discurso do informacionalismo *onde a criação de códigos culturais e o exercício de poder são proporcionais à capacidade tecnológica do estado e do indivíduo*.⁵⁹ Não por caso que o discurso das bem-aventuranças da tecnologia ganha força entre políticas governamentais ou estratégias empresariais⁶⁰. E essa é uma política que parece não ter opositores. Afinal quem iria contra as maravilhas do progresso tecnológico neste mundo “moderno” e globalizado. Por outro lado as multinacionais do entretenimento saboreiam esse discurso, pois vislumbra a possibilidade de novos mercados e novo público consumidor para seus produtos e serviços.

Na “onda” da tecnologia da informação e do informacionalismo os jogos eletrônicos vêm se tornando cada vez mais veículos de informação e

⁵⁷ HALL, Stuart. **A identidade Cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro:DPLA, 2001 p. 74 e 75

⁵⁸ A esse respeito ver: CANCLINI, Nestor Garcia. **A Globalização Imaginada**. Tradução Sérgio Molina. São Paulo, Iluminuras, 2003.

⁵⁹ CASTELLIS, Manoel. **O fim do milênio**. Volume 3,Lisboa, Editora Fundação Gelouste Gulbenkian, 2005 p.459

⁶⁰ São exemplos dessa política os projetos Inclusão Digital e/ou Computador para todos do Governo Federal.

transmissão de culturas. Os enredos e ambientações agora imbricam ficção e realidade com o uso cada vez mais freqüente de formatos de telejornal ou documentários na produção dos jogos.

É o caso do jogo KumaWar que antecipa acontecimentos geopolíticos em sua ambientação. Enquanto a mídia noticiava que os Estados Unidos poderiam invadir o Irã como forma de represália a uma possível pretensão do governo iraniano de enriquecer urânio para fins bélicos, no jogo, soldados norte-americanos invadem a instalação nuclear de Natanz localizada cerca de 240 km da capital iraniana com o objetivo de encontrar e destruir todos os equipamentos para enriquecimento do urânio.⁶¹

Na página oficial do jogo (que lembra mais um portal de notícias e propaganda do exército norte-americano) tudo parece girar em torno das missões no golfo pérsico. Do Lado esquerdo a nova missão está em destaque “Assault on Irã”. No centro a foto do corpo do líder da Al Qaeda Abu Musab al-Zarqawi, morto pelo exército norte-americano, é exibida como troféu. Abaixo, vem o relato das circunstâncias da sua morte e o histórico de suas ações, mais parecendo com um comunicado do exército do que uma matéria jornalística.

⁶¹ Fonte: Sítio oficial do Jogo: <http://www.kumawar.com/assaultoniran/overview.php> Acesso em: 13/06/2006



Figura 3 - Sítio do Jogo Kumawar. No lado esquerdo-acima a chamada “Assaut on Iran” leva o visitante a conhecer a mais nova missão disponível.

Fonte: <http://www.kumawar.com/> Acessado em 18 de Julho de 2006.

Esses construtos ideológicos usados na elaboração deste sítio e também no enredo e ambientação do jogo caminha no sentido de um veículo formador de opinião que manipula e “naturaliza” as informações e a ação norte-americana, descontextualiza o processo histórico da formação desses povos e legitima uma invasão que nem ainda aconteceu.

Esse pretensão status de “verdade” nas ambientações e enredos perseguidos pelos desenvolvedores tem ampliado o grau de verossimilhança⁶² da ficção do jogo com acontecimentos históricos e atuais. Essa busca pela verdade histórica (verdade interpretada pelos produtores), tão combatida por nós historiadores, faz parte do manual dos roteiristas quando da elaboração dos enredos e ambientações.

⁶² A verossimilhança às vezes pode subter um certo “ar” de verdade. Mas não nos enganamos, o verossímil é pior que a mentira, pois se caracteriza por uma falsa verdade ou aquilo que apenas pode ser verdadeiro ou provável.

No sítio do jogo Medal-of-honor: Pacific assault⁶³ a Eletronic Arts conclama “você” [a] “destruir o império japonês, defendendo a linha de batalha em Pear-harbour” [o desenvolvedor promete ainda retratar] “a verdadeira segunda guerra mundial” [através de] “informações fornecidas pela Sociedade Medalha de Honra e pelo veterano de guerra Capitão Dale Pye”⁶⁴

Para os desenvolvedores a verdade já esta pronta. Lembrando os extensos manuais de história universal do início do século XX. As informações dos veteranos de guerra completam o pretenso universo de verdade única, que enredo e ambientação tentam demonstrar. Mas como diz o historiador inglês Marc Ferro “História não é simplesmente conhecimento do passado, mas a relação desse passado com o nosso tempo, a análise das continuidades e rupturas”⁶⁵.

Nestes jogos a história já esta pronta, acabada, imutável. Diferente do cinema (que deixa uma margem a interpretações) no jogo a linearidade dos acontecidos e o estado hipnótico do indivíduo provocado pela tensão do jogo não deixam margem a outras formas de interpretação. O fato impera. Ele é o “dono” da “verdade”, lembrando a historiografia positivista do início do século XX.⁶⁶ Notemos aqui como essas interpretações são ideológicas e não apenas ficção! São visões de história e de realidade dos desenvolvedores.

Entendemos os jogos eletrônicos como mercadorias de informação e aculturação pertencentes ao eixo da Industrial Cultural e, inseridos no contexto do processo de globalização. Nesse sentido, nossa pesquisa objetiva desconstruir o rótulo de brinquedo infantil e despreocupado dos jogos eletrônicos. Todos os argumentos, números e reflexões relatados nesta pesquisa são no sentido de desnudar a áurea lúdica e inocente que vem envolvendo estes jogos desde o surgimento dos primeiros formatos até os produzidos atualmente.

⁶³ Jogo produzido pela norte-americana Eletronic Arts ambientando na Segunda Guerra Mundial.

⁶⁴ ELETRONIC ARTS. “Lute pela vitória no pacífico”.

Disponível em: <http://brasil.ea.com/games/6496/KeyFeatures/> Acesso em: 14 de Junho de 2006

⁶⁵ FERRO, Marc. “O conhecimento Histórico, os filmes, as mídias. “Revista Eletrônica. O olho da história”. Salvador, nº 06, ano 10, 2005, p. 4 (artigo).

Disponível em: <http://www.oohodahistoria.ufba.br/artigos/sobremidiasconhecimento.pdf>. Acesso em: 14 de Junho de 2006

⁶⁶ No capítulo II, onde abordaremos a ideologia norte-americana e sua relação com os jogos eletrônicos, retomaremos essas discussões e análises.

CAPÍTULO II – Os Jogos Eletrônicos e a ideologia norte-americana o destino manifesto.

2.1 – Jogos de Guerra: Usos (e abusos) da (sub)informação, da história e da ideologia do destino Manifesto.

*“Quando a declaração de independência foi lida pela primeira vez, o sino da liberdade soou em comemoração e uma testemunha declarou que ‘soou como se significasse alguma coisa’. Em nossa era continua a significar alguma coisa: os Estados Unidos, neste jovem século, **proclamam a liberdade em todo o mundo e para todos os seus habitantes.** Renovados em nossa força testados, mas não esgotados, estamos prontos para as maiores realizações na história da liberdade”.*¹

Com essas palavras George W. Bush assumia pela segunda vez o cargo de presidente dos Estados Unidos. Nesse discurso, que encarna uma posição ideológica, a reafirmação do papel e do destino da nação norte-americana é recuperada no sentido de justificar a ação dos Estados Unidos no destino geopolítico, econômico e cultural de todos os povos do mundo.

Porém, às variantes desse discurso (ou ideologia) transpassa toda a história dos Estados Unidos, sua Gênese encontra-se nos chamados “Pais Fundadores”, baluartes da declaração de independência e da constituição norte-americana. Ela percorreu os dois últimos séculos com uma força revigorante, sendo incorporada a falas e discursos oficiais, na mídia, na história e no ideal de grande parte da sociedade estadunidense que acreditava, e acredita, em suas premissas, como fator de união do povo Americano, ou seja, como fator de uma “americanidade”.²

A construção, o rebaixamento, e a satanização do inimigo torna-se um dos pilares de sustentação do arcabouço doutrinário desta ideologia, pois a universalização da proteção e da liberdade só tinha sentido num mundo inseguro e tirano. Nesse sentido, a justificativa dos Estados Unidos já estava pronta.

¹ BUSH, George W. “**Discurso de posse em seu Segundo mandado para o cargo de presidente dos Estados Unidos**”. Jornal Folha de São Paulo, 21/01/2005, pág. A14. (Grifo nosso)

² SEMPRINI, Andréa. **Multiculturalismo**. Tradução: Laureano Pelegrin, Bauru, SP. GDUSC, 1999. p. 178. Essas e outras questões a respeito da cultura norte-americana são discutidas nesta obra.

Qualquer invasão ou anexação a outro território estava legitimada por pretensas práticas de coerção e cerceamento das liberdades individuais.

O que pretendemos mostrar nesse capítulo é que essas práticas e ideologias vêm sendo reproduzidas e incorporadas no interior de alguns gêneros e títulos de jogos eletrônicos os quais, são consumidos de forma inocente e despretensiosa.

Neste sentido, nossa estratégia foi buscar nas fontes documentais (manuais, tutoriais) e nas fontes visuais - que inclui os elementos gráficos dos jogos e também as peças publicitárias dos produtores e desenvolvedoras - o maior número de informações a respeito da construção dos enredos e das ambientações. O número de títulos de jogos encontrados que contempla o gênero de jogo escolhido por nós, ultrapassaria facilmente a casa das centenas, neste sentido, fez-se necessário um recorte e seleção dos títulos que seriam efetivamente objetos da nossa pesquisa.

Por outro lado não foi intenção nossa esmiuçar exhaustivamente um determinado título. Buscamos privilegiar uma análise mais profunda na concepção dos roteiros, pois entendemos que seja nesse momento que os desenvolvedores apropriam-se da história e da realidade para construir (com ajuda das técnicas visuais e sonoras) o ambiente virtual do jogo.

Calcando nossa análise no âmbito da produção, entendemos que já nessa etapa os jogos descaracterizam-se puro e simples como produtos de entretenimento, tornando-se produtos de subinformação (tanto da história como de fatos atuais) e de aculturação. Neste sentido a pesquisa nos enredos pretende identificar os caminhos e fontes inspiradoras de produtores e roteiristas quando da elaboração de determinado jogo.

Ao tratarmos os jogos como veículos de subinformação, colocamo-os no patamar de mídia informativa pertencente ao complexo industrial midiático da atualidade. Assim seu valor como veículo disseminador de notícias é tão importante como os veículos tradicionais como a televisão, o rádio, a imprensa escrita e mais recentemente a Internet.

Do mesmo modo que as grandes corporações da indústria da informação privilegiam uma forma de abordar os fatos e a história, (muita das vezes sendo manipuladas) no sentido de defender os mais diversos interesses (políticos, econômicos, ideológicos); os Jogos Eletrônicos também absorvem as interpretações (históricas e da realidade) e as representações (políticas e culturais) do universo de seus produtores e desenvolvedores. Assim o produto final, no caso os jogos eletrônicos, sintetizará o entendimento e conhecimento histórico, bem como as interpretações e representações da realidade dos agentes que detém o aparato técnico da produção.

Ao visualizar os Jogos Eletrônicos como produto da mídia, da cultura e da indústria informacional o debate aproxima-se do campo da multiplicação dos diversos meios de conhecimento histórico surgidos atualmente. O historiador Francês Marc Ferro, em artigo recente, levanta essa preocupação face ao surgimento de várias fontes que tem tratado o conhecimento histórico.

“A multiplicidade das formas de informação das mídias [o qual situamos os Jogos Eletrônicos atuais e o complexo informacional], dos filmes, coloca hoje novos obstáculos a inteligibilidade dos problemas históricos posto que cada um produz diferentes elementos de conhecimento os quais raramente são colocados em relação uns com os outros”³

Esse bombardeamento da informação de fatos atuais e de acontecimentos históricos (multiplicada pelo desenvolvimento tecnológico dos meios de comunicação) tem produzido uma espécie de conhecimento amorfo, tanto da realidade vivida, quanto da história. A grande quantidade de informação produzida é, na maioria das vezes, descontextualizada do processo histórico que a originou. Neste sentido, cada vez mais a história tende a ser interpretada e entendida como algo pertencente único e exclusivamente ao passado, algo longínquo, algo morto; sem qualquer relação de continuidade com o tempo

³ FERRO, Marc. **“O conhecimento Histórico, os filmes, as mídias.”**Revista Eletrônica. O olho da história”. Salvador, nº 06, ano 10, 2005, P. 2 (artigo).
Disponível em: <<http://www.oohodahistoria.ufba.br/artigos/sobremidiasconhecimento.pdf>>
Acesso em: 14/06/2006.

presente.⁴ Em outros casos o conhecimento e o contexto histórico são manipulados e colocados a serviços de interesses políticos, econômicos e ideológicos da classe dominante (incluindo o Estado), que por sua vez, monopoliza todo complexo informacional, midiático e educacional.⁵

Nessa conjuntura de inúmeros interesses escusos e de relação promíscua entre Estado e mídia qual garantia temos de uma informação imparcial e legítima? Qual garantia temos que a abordagem dos fatos não privilegia este ou aquele grupo político? Essas questões levam-nos a questionar se tudo que recebemos destes veículos seriam realmente informação ou um subproduto dela; a subinformação, que nada mais é, que a distorção e/ou a redução da informação, e no seu extremo, *o total falseamento da verdade*.⁶

Parece que o recurso da imagem em movimento, mais que as transmissões radiofônicas e a impressas seriam mais suscetíveis à absorção da subinformação por parte do receptor. A televisão (como veículo de comunicação de massa) e recentemente os recursos multimídias e a Internet tem, na imagem em movimento (sem desconsideramos o recurso sonoro), o poder de transformar uma subinformação em informação, que por sua vez será entendida como verdade pelo receptor. Em parte isso pode ser explicado pelo que diz Giovanni Sartori sobre o sentido da visão: *“O fato é que o olho acredita naquilo que vê; e portanto, a autoridade mais acreditada se torna a realidade vista. Aquilo que se vê aparece como real, implicando simultaneamente a aparência de ser verdadeiro”*⁷

Quando falamos do complexo informacional e midiático não nos referimos somente aos veículos de comunicação que tem a notícia como mercadoria. Falamos também do complexo industrial do entretenimento eletrônico incluindo a música, a televisão, o cinema e mais recentemente os jogos eletrônicos. Esse conjunto de conglomerados, cada um em seu ramo, transformou-se nos mais poderosos formadores de opinião da atualidade.

⁴Cf, FERRO P. 27 nesta Pesquisa.

⁵ Sobre a questão ver: FERRO, Marc. **A Manipulação da história no ensino e nos meios de comunicação**. São Paulo, IBRASA, 1983. P.. 11

⁶SARTORI, Giovanni. *Televisão e pós-pensamento*: Tradução de Antonio Angonese, Bauru, EDUSC, 2001. P. 65

⁷ ibid. P. 52

Em tempos de globalização e de neoliberalismo, estes grupos já se posicionaram na defesa e universalização destes modelos como únicas alternativas de organização da sociedade. E é nos Estados Unidos, um clássico representante deste modelo, que se encontra grande parte desse complexo.

É também em solo norte-americano que iremos encontrar as gigantes do entretenimento eletrônico, tanto do cinema, quanto dos jogos eletrônicos. A respeito de produtores e desenvolvedores de jogos uma maioria maciça encontra-se nos Estados Unidos. Dentre elas está a multinacional de software e agora do entretenimento eletrônico (Microsoft) e uma das maiores (se não a maior) desenvolvedora e produtora de jogos eletrônicos da atualidade: A Electronic Arts.

Foi a partir da constatação da concentração da indústria do entretenimento eletrônico nos Estados Unidos é que partimos para uma averiguação mais profunda do conteúdo dos jogos eletrônicos; especialmente aqueles ambientados em conflitos bélicos históricos e geopolíticos. Naquele momento a posição imperialista, intervencionista e militar dos Estados Unidos já nos instigava a compreender melhor o corpo doutrinário que impulsionava e legitimava essa ambição expansionista.

Como já foi salientado, devido ao grande número de títulos e temáticas encontradas, privilegiamos nosso recorte em cima de jogos que estivessem mais expostos em sítios específicos, como também os mais comentados e citados em publicações impressas especializadas.

Nas análises dos enredos e ambientações desses popularmente chamados jogos de guerra⁸ o que primeiro nos chamou atenção é a frequência que os Estados Unidos aparecem como protagonista nos enredos dos jogos. Foi raro encontrar um título (dentre os jogos ambientados na história e na geopolítica) que o enredo não contemplasse a ação do exército ou de grupos especiais do exército norte-americano como os eleitos na resolução dos mais diversos conflitos históricos e geopolíticos.

Essa orientação na construção e desenvolvimento dos jogos já sinalizava um correlato entre o discurso oficial (distribuída entre a classe política, a mídia e

⁸ Tecnicamente são chamados de First Person Shooter – FPS - (Tiro em Primeira Pessoa).

intelectuais) e o sentido e orientação do enredo. O arcabouço da ideologia do destino manifesto ganhará mais um veículo disseminador. Além dos discursos político, acadêmico e jornalístico agora ele iria reproduzir-se despretensiosamente como entretenimento no interior dos jogos eletrônicos.

É o caso do jogo Ghost Recon ambientado num futuro próximo (2013). No enredo a força especial norte-americana (Ghost) é chamada a intervir em solo mexicano para prender dois oficiais acusados de vendas ilegais de tecnologia a rebeldes colombianos. Este enredo, que ganha status de ficção no campo do entretenimento, parece inspirado nas orientações oficiais da agência de segurança norte-americana. O Relatório de Estratégia de Segurança Nacional de 1990, já sinalizava uma preocupação com as nações do terceiro mundo (no caso do jogo México e Colômbia):

*“[As forças militares dos Estados Unidos], [...] devem ser capazes de lidar eficazmente com toda a **gama de ameaças, inclusive a insurgência e o terrorismo** [...]. As forças terão que se adaptar ao ambiente austero, a estrutura imatura das bases e as áreas significativas que comumente se encontram no terceiro mundo (...) o treinamento, a pesquisa e o desenvolvimento deverão ser mais compatíveis com as necessidades dos conflitos de baixa intensidade”⁹*

No jogo, os combates acontecem na Cidade do México (Terceiro Mundo), e também em áreas urbanas que são características de conflitos de “baixa intensidade” como descreve o relatório. No sítio oficial do jogo são apresentadas as justificativas para a ação norte-americana legitimando pela retórica da segurança a intervenção dos Estados Unidos ao país vizinho.

*“ O presidente dos Estados Unidos da América, junto com o ministro canadense e o presidente mexicano reuniram-se para assinar o NAJSAC (Acordo de Segurança Comum norte-americano) uma política para controlar a **imigração ilegal** e o movimento **de traficantes e terroristas** do hemisfério.”¹⁰*

⁹ Citado por: CHOMSKY, **Contendo...** op cit. Pág. 47 (Grifo Nosso)

¹⁰ UBISOFT. Sítio Oficial do Jogo. Disponível

em: <<http://www.ghostrecon.com/us/ghostrecon3/story.php>>. Acessado em 20/07/2006. (Grifo Nosso) (Tradução on-line usando software próprio)

Observem os três grifos de nossa autoria. Três principais problemas que afligem os Estados Unidos atualmente. A imigração, principalmente pela fronteira do México, vem sempre sendo debatida pelo Congresso, inclusive aventando a possibilidade da construção de um muro nos moldes do muro de Berlim. A guerra contra as drogas tem sua variante real no Plano Colômbia, uma desculpa de acabar quimicamente com as plantações de coca para legitimar mais uma invasão. Por fim a cruzada contra o terrorismo, um inimigo constante, que devido a suas práticas consideradas cruéis e covardes pelos Estados Unidos é sempre o escolhido como o causador de todos os males que assolam o “mundo da liberdade”.

Mas essas justificativas não são produtos ficcionais. São criações reais buscadas no interior da ideologia norte-americana. Seus idealizadores e/ou desenvolvedores beberam em alguma fonte para criar um produto de entretenimento consumido praticamente em todos os cantos do mundo.

Não é por acaso que o ex-militar norte americano Tom Clancy é o responsável pelo roteiro e ambientação deste jogo. Clancy é um os mais consagrados escritores de ficção geopolítica para os jogos eletrônicos atuais. Suas histórias e enredos são as mais requisitadas por produtores e desenvolvedores, pois seu conhecimento como ex-militar seria a garantia de um produto com maior grau de “realismo”. Junto com o enredo, a qualidade estética (com excelentes gráficos, cores e textura) e sonora completa um ambiente de simulação que lembra mais trechos de filmes no mais clássico estilo do cinema hollyodiano.

O jogador na pele do Capitão Scott Michell (apresentado como um estrategista militar e líder nato, possuidor de inúmeras condecorações pelos seus serviços prestados aos Estados Unidos em todos os cantos do planeta) tem a mis-



Figura 4. Box promocional do jogo Ghost Recon. O soldado não lembra um típico Mariner norte-americano?. Fonte: <http://brasil.ea.com/games/8538/#> Acesso em: 31/07/06

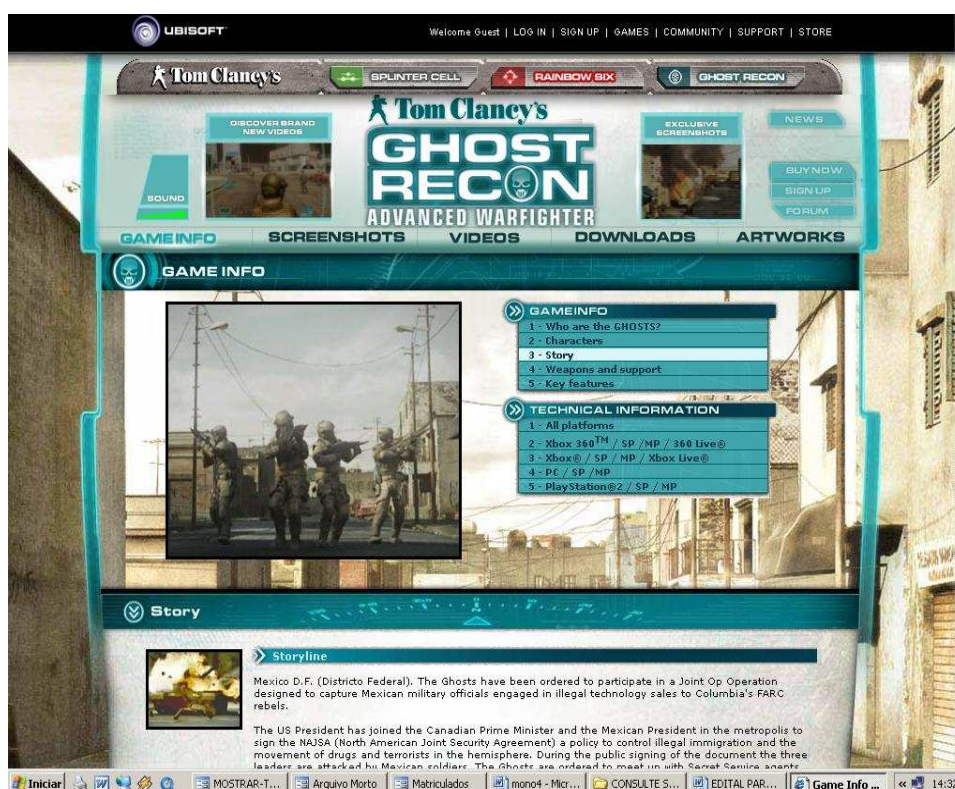


Figura 5. Imagem recuperada do Sítio Oficial do Jogo Ghost Recon. No jogo as paisagens urbanas do Terceiro Mundo e os conflitos de baixa intensidade são reproduzidos com perfeição. Fonte: <http://www.ghostrecon.com/us/ghostrecon3/story.php>. Acesso em 31/07/2006.

são de restaurar a “ordem democrática” em solo mexicano e debelar os focos de narcotraficantes e terroristas. E tem mais! Terá também que libertar o Presidente norte-americano, seqüestrado pelos “malvados” inimigos da liberdade.

Mas neste momento vem uma questão. Será que o receptor meio que paralisado ao estímulo óptico, sonoro e motor provocado pela velocidade da ação do jogo será estimulado cognitivamente pelo enredo do jogo? Uma das características dos jogos atuais é reunir não só os tradicionais confrontos de campo de batalha como também interpor simultaneamente um estilo RPG no desenrolar e prosseguimento do jogo.

Os manuais e/ou tutoriais dos jogos são cada vez mais extensos e complexos ¹¹. Necessariamente o jogador, para conseguir avançar no jogo tem que se debruçar na leitura do manual e conhecer a história, os personagens e as missões. Os manuais são concebidos com características de treinamento militar, com justificativas históricas e ideológicas, apresentação do armamento, como operá-lo e um completo “raio-x” do inimigo.

Neste sentido, em resposta a questão levantada, a leitura do manual já predispõe o receptor a uma assimilação de conhecimento histórico e de ideologias já previamente construídas. Mesmo consumido como ficção¹² este conhecimento pode ser considerado e reconhecido pelo receptor tão verdadeiro quanto o conhecimento adquirido de outras fontes (Sala de aula, livros, Telejornalismo e outros meios de comunicação).

Além dos minuciosos manuais que acompanham os jogos, são usados com frequência à inclusão de vídeos reais ou dramatizados na lustração do enredo e da ambientação. Essa técnica possibilita mais veracidade e credibilidade nas ambientações, e forma, ao lado dos manuais e os elementos lúdicos (imagem e som) um ambiente simbólico que predispõe ainda mais o receptor na assimilação do conteúdo do jogo.

¹¹ Alguns Manuais e tutoriais ultrapassam facilmente a barreira das cem (100) páginas. Além das informações técnicas esses manuais recuperam o contexto histórico ou atual no sentido de buscar uma justificativa do enredo e da ambientação.

¹² Ficção: 1. Simulação, fingimento 2. Criação da Fantasia. 3. Literatura [história] cujo enredo centra-se em fatos imaginários. Fonte: XIMENES, Sergio. Minidicionário da Língua Portuguesa. 2ªed. São Paulo: Ediouro, 2000.

Nos termos dessas análises este estilo de jogo se aproxima de outras fontes e formas de informação e comunicação tradicionais. Falamos mais especificamente da comunicação de massa representada pela televisão e por um de seus mais rentáveis produtos: o telejornalismo que, como os jogos, constroem o ambiente simbólico para o receptor em cima da imagem, do som e da narrativa.

Para John B. Thompson a televisão tem uma grande capacidade de produzir e deixar deixas simbólicas visuais:

“Uma das conquistas técnicas da televisão é sua capacidade de utilizar uma grande quantidade de deixas simbólicas tanto do tipo sonora quanto visual enquanto a maioria dos meios dos meio técnicos restringe a variedade de deixas simbólicas a um único tipo de forma simbólica”¹³

Para nós os jogos eletrônicos, além da produção de deixas simbólicas visuais e sonoras, incorporam também um universo de deixas simbólicas textuais no uso da estrutura narrativa trazida pelos manuais.

No campo das reflexões da informação e subinformação ambos os modelos midiáticos – jogos eletrônicos e telejornalismo – gesta a informação moldada numa realidade social política, ideológica e cultural do cotidiano de seus produtores. Assim como sugere Thompson, *“embora os receptores não estejam fisicamente presentes na esfera da produção e não interfiram exatamente o curso e conteúdo da representação os produtores orientam o próprio comportamento para o receptor”¹⁴*, e mais, como questiona Paul Virilio, *“como distinguir entre o que cremos real, e portanto, verdadeiro, e o que um outro indivíduo pode tomar como real e verdadeiro?”¹⁵*

Essas “orientações” já constituem aqui, pelo menos em nossa análise, uma descaracterização da informação genuína (se é que podemos chamá-la assim) para transformá-la em algo insuficiente, manipulado e que falseia a realidade, ou seja, transformá-la em subinformação.

¹³ THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia**; Tradução de Wagner de Oliveira Brandão, Petrópolis:Vozes, 1998, P. 85

¹⁴ ibid. P. 93

¹⁵ VIRILIO, Paul. **A arte do Motor**. Tradução de Paulo Roberto Pires, São Paulo:estação Liberdade, 1996. P. 134

Não vamos aqui desconsiderar por completo o papel do receptor nesse processo. Entendemos que a assimilação ou não dessa subinformação passa também pelo crivo intelectual e inteligível de quem recebe o noticiário ou consome jogos eletrônicos. Mas convenhamos, no atual estágio de expansão dos complexos informacionais, e da universalização dos valores neoliberais e globalizantes (que manipula as diferenças e contradições), em contraponto ao declínio das posições críticas e contestadoras (em todos os setores da vida social); qual seria o universo dos nossos receptores críticos e/ou contestadores da realidade? Pois como sugere Marcuse:

*“A produção e a distribuição em massa [que incluímos aqui as mercadorias midiáticas e informacionais] reivindicam o indivíduo **inteiro** e a psicologia industrial deixou de há muito tempo limitar-se a fábrica. Os múltiplos processos de introjeção parecem ossificados em reações quase mecânicas. O resultado não é o ajustamento, mas a **mimese**, uma identificação imediata do indivíduo com a **sua** sociedade e através dela, com a sociedade em seu todo”¹⁶ (grifo do autor)*

Nestes termos, não seria o processo de assimilação imperceptível por parte do receptor?

Outro jogo que é ambientado em conflitos geopolíticos da atualidade é o denominado Global Operations (Operação Global). Produzido e desenvolvido pela Eletronic Arts, o jogo transporta para o campo do entretenimento eletrônico várias situações de conflito geopolítico desencadeados em todos os cantos do planeta. Neste jogo, além das forças norte-americanas protagonizarem o jogo, outras nações encapam a luta dos Estados Unidos no combate aos inimigos da ordem e da liberdade.

No manual do jogo, a Eletronic Arts “deseja-nos” boas vindas...

“[...]ao mundo do combate especializado[...] [“você se junta”] a vinte e seis (26) forças de elite para envolver-se em missões altamente secretas em todo o mundo. Resgate reféns, capture equipamentos de pesquisa,

¹⁶ MARCUSE, **A ideologia da Sociedade Industrial – O homem unidimensional**.. São Paulo : Zahar Editores, 1973. p. 31

*desarme bombas e escolte **vips** em 13 zonas de conflito diferentes ambientadas no mundo real*¹⁷

No grifo de nossa autoria já subentende-se que a ambientação fora produzida no contexto dos acontecimentos e situações observadas pelos desenvolvedores. O sentido das missões proposta pelo enredo já predispõe ou sinaliza um entendimento de realidade que está posto atualmente, tanto pela mídia, quanto pelas potências hegemônicas (principalmente os Estados Unidos). No enredo, a função das forças de elite do “bem” (especialmente as norte-americanas e aliadas) se resume a neutralizar a ação de rebeldes-terroristas e abafar insurgências em regiões do terceiro mundo.

Uma característica deste jogo (também verificamos essa possibilidade em alguns outros jogos) é que o jogador pode “escolher” qual dos lados ele vai defender: o lado dos “heróis” representados pelos norte-americanos, canadenses, israelenses, australianos e outros defensores da liberdade espalhados pelo mundo ou encarnar o papel dos “vilões” representando grupos revolucionários, narcotraficantes e terroristas cujo único intuito (descrito nas missões) seria desestabilizar a ordem democrática através de seqüestros, roubos e assassinatos.

Nesta lista de “virtudes” dos heróis, e de atributos e funções, nada politicamente corretos por parte dos vilões, o desenvolvedor já predispõe uma escola para o jogador. Sem contar que no jogo, a superioridade e variedade de armamentos dos heróis em relação aos vilões, são preponderantes para a escolha do papel por parte do jogador.

Enquanto que as...

*“[...]forças especiais do exército dos E.U.A tem a missão de treinar , organizar, equipar, dirigir e controlar as forças locais em táticas de guerrilha e operações **contra subversões e conduzir operações de guerra não convencionais**”, um grupo denominado Corações e Armas ou CYA é descrito como uma grande e bem equipada **facção marxista**[que] possui ligação bem documentadas com traficantes, principalmente através do fornecimento de proteção armada”.¹⁸*

¹⁷ ELETRONIC ARTS. **Manual on-line do jogo Global Operations**. Disponível em: <http://brasil.ea.com/downloads/1794>. Acessado em 21/06/2006. P. 01.(Grifo Nosso)

¹⁸ Ibid, P. 21

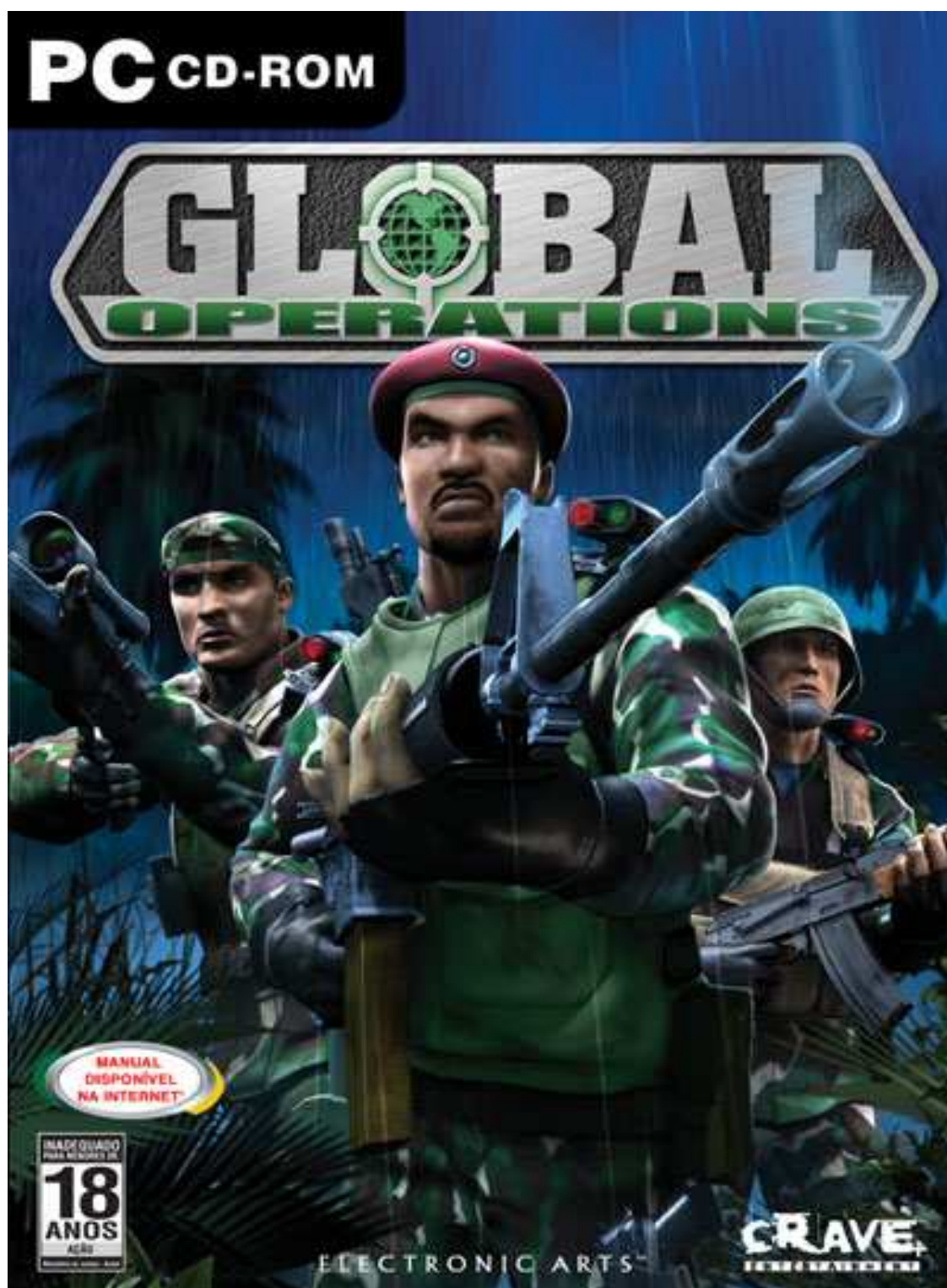


Figura 6. Box promocional do jogo Global Operations. O soldado a frente com “cara de mal” não lembra à figura de um revolucionário latino-americano?

Fonte: <http://brasil.ea.com/games/8760/#> Acesso em 31-07/2006

Outro grupo rebaixado à categoria de “vilão” é a Frente Revolucionária Peruana. *“Esta facção política marxista é suspeita de ter uma forte ligação com Cuba, de onde podem receber armas avançadas e treinamento em demolição”*¹⁹. Já o grupo denominado no jogo de September Revolution (Revolução de Setembro ou TSR) é descrita no manual *“(…) como uma rede única de dissidentes políticos radicais que se dedica a acabar com a União Econômica Européia”*²⁰.

Percebe-se que na construção desses grupos considerados “bandidos” ou “subversivos” os revolucionários ou contestadores do regime já são estereotipados como propagadores e da destruição e do terrorismo. Além de serem lembrados pela sua posição política e ideológica: marxistas, esquerdistas ou anti-capitalistas.

Os estereótipos que rotulam esse estilo de jogo são os mesmos, em sua essência, quando comparados com as declarações oficiais da classe política e de parte da mídia norte-americana quando buscam legitimação de suas ações imperialistas. Segundo o Presidente dos Estados Unidos George W. Bush:

*“(…) enquanto regiões inteiras do planeta fervilharem em ressentimento e tirania, inclinadas a ideologias que alimentam o ódio e perdoam o assassinio, a violência gerará e multiplicará seu poder destruidor, cruzará as mais defendidas fronteiras e representará sempre uma ameaça mortal”*²¹

No trecho do discurso que diz, “ideologias que alimentam o ódio”, estas se referem há grupos contestadores da hegemonia norte-americana e de sua posição imperialista. Porém, somente nações que não se alinham a sua política externa que compõem o grupo de “alimentadores do ódio”. Onde fica Israel nessa história que alimenta o ódio frente ao povo palestino e libanês?

Outra característica observada na construção dos enredos é que o palco dos conflitos ou das bases territoriais dos grupos “contestadores terroristas” sempre se encontra em nações do terceiro mundo. Das 13 missões propostas pelo jogo pelo menos 10 são ambientadas em regiões consideradas subdesenvolvidas. Esta variante nos chama atenção porque evoca uma posição ideológica e estratégica dos Estados Unidos. Observemos o que disse o

¹⁹ id.

²⁰ Id.

²¹ BUSH, **Discurso de Posse...**, Op. Cit.

Comandante geral do Corpo de Fuzileiros Navais dos Estados Unidos A M. Gray a respeito da nova situação criada com o fim do embate com a Ex-URSS:

*“A crescente insatisfação do mundo subdesenvolvido com as distâncias entre as nações ricas e pobres criará um terreno fértil para as insurreições (...). Se quisermos ter estabilidade nessas regiões, **conservar o acesso a seus recursos**, proteger nossos cidadãos no exterior, defender nossas instalações vitais e reprimir conceitos devemos manter em nossa estrutura de forças em serviço ativo uma capacidade confiável de projeção de poder militar, **com flexibilidade para reagir aos conflitos em todo o espectro da violência no globo inteiro**”.*²²

Na retórica desse discurso a ideologia do destino manifesto já aparece na desqualificação das nações subdesenvolvidas no sentido de predispor-las como únicas responsáveis pelas insurreições no mundo. Em segundo momento justifica a presença do poderio militar e da intervenção nessas nações como legítimas, pois é necessário “conservar o acesso aos recursos” (energéticos). Por fim universaliza o intervencionismo norte-americano praticamente em todas as regiões do planeta (globo inteiro). Voltando ao jogo verificamos o quão sugestivo é o título GlobalOperations!

Em uma das missões disponíveis no jogo as forças especiais dos Estados Unidos são chamadas para uma intervenção no território colombiano. No manual do jogo a situação colombiana é descrita da seguinte forma:

*“Na Colômbia, o relacionamento simbiótico entre os cartéis de droga e os grupos antigovernamentais tem sido a razão de muitos problemas políticos. Respondendo a um **pedido formal de ajuda**, os Estados Unidos enviaram a força especial dos E.U.A (...). O grupo revolucionário que protege o cartel prometeu defender seu empregador, se necessário, com uma força armada”.*²³

Apenas o cenário colombiano descrito acima já serviria para legitimar(no discurso ideológico) a ação dos Estados Unidos. Mas não paremos aí. Essa passagem desqualifica a oposição ao governo colombiano ao colocar os revolucionários como meros seguranças dos chefes do narcotráfico. Neste

²² Citado por: CHOMSK, **Contendo...**, Op.Cit. pág. 48 (Grifo Nosso)

²³ ELETRONIC ARTS. **Manual on-line do jogo Global Operations**. Op. Cit. Pág. 16

instante a descaracterização chega a níveis cômicos, pois esses revolucionários defensores dos narcotraficantes são descritos, no manual do jogo, como pertencentes a uma facção marxista denominada Corações e Armas.

Essa missão parece reeditar virtualmente o Plano Colômbia proposto pelos Estados Unidos para supostamente capturar os chefes do narcotráfico e destruir as plantações de coca. Porém, como afirma Suzana Paim – Ativista de Direitos Humanos da Organização Mundial Contra a Tortura:

*“Um mar de interesses econômicos e políticos encobre a ajuda financeiro-militar americana de 1,3 bilhões de dólares ao controvertido Plano Colômbia. Vendido ao **mundo como um antídoto contra o narcotráfico**, o Plano Colômbia nada mais é do que um produto de marketing bélico dos EUA para fazer com que o mundo engula novamente o seu papel de xerife planetário”*²⁴

Na construção do enredo do jogo deixa-se subentendido que à ação norte-americana seria um gesto de benevolência (ao “pedido formal de ajuda”) para a Colômbia, A América latina e ao mundo. No entanto outros motivos podem estar por traz do gesto de bondade dos Estados Unidos. Para o economista colombiano Hector Mondragon mesmo que as reservas de petróleo colombianas não se comparem as da Venezuela, elas são “[...] *importantes e até agora foram reservadas para um melhor momento que parece ter chegado. Em torno do Plano Colômbia há uma lista de ofertas feitas em favor das transnacionais do petróleo.*”²⁵

Retomando o debate a respeito da subinformação. O roteiro e ambientação construídos como pano de fundo da Missão Colômbia, além de falsear a verdade sobre os reais motivos da intervenção norte-americana, rebaixa ao banditismo barato, organizações contestadoras da atuação dos Estados Unidos em território colombiano. Chegar ao nível de descaracterizar uma corrente de pensamento tão importante para a humanidade é no mínimo, desconhecer completamente a história, ou pior, talvez eles conheçam bem a história, e essa descaracterização, antes de significar ignorância, seja sinônimo de orientação ideológica. Em ambos

²⁴ PAIM, Suzana. “**Já vi esse filme**”. Pág 42-43 (Artigo). in: Revista Caros Amigos. Ano IV, nº 43, Outubro de 2000. P.42 (Grifo Nosso)

²⁵ citado por: ibid, P. 42

os casos, a sub-informação impera e continua sendo difundida alegre e despreziosamente.

Mas eis que defrontamos novamente com a questão. Não estaríamos aqui divagando apenas no campo do ficcional? Concordamos que no processo de criação dos jogos existe um conteúdo de fantasia e imaginação, porém sempre interpolados com aspectos presentes na realidade (por sinal os desenvolvedores não negam essa interpolação, pelo contrário, ela se transforma em qualidade de um jogo). Então vem a tona outra questão. Por que essa pretensa fantasia e imaginação (ou ficção com queiram) sempre toma partido ou “escolhe um lado” nos enredos? Por que essa ficção desfigura o oponente, estereotipando-o como algo menor ou sempre representado na figura do destruidor. Por que essa ficção quando se refere ao papel dos Estados Unidos sempre exalta os valores de suas forças armadas e na sua luta em favor da liberdade?

Essas questões não são ficções, são reais, e nossas análises em cima dos enredos constata isso. Nestes termos, *o princípio organizador da ficção-histórica (dramático e estético)* proposto por Marc Ferro²⁶, ganha um novo componente: o ideológico. Pois entendemos que a ficção, antes obedecer a regras estéticas e dramáticas obedece, primeiro pressupostos ideológicos construídos na realidade social (ideologia, política, cultura) do ficcionista.

Na interpolação dos elementos ficcionais e reais encontra-se a verossimilhança, que conforme já salientamos nesta pesquisa, embaralha os campos do verdadeiro e do ficcional. Neste sentido o verossímil pode ser tão falso quanto à ficção pura e simples ou tão verdadeiro como o real acontecido. Deparamo-nos mais uma vez com o debate da subinformação; agora vestida de verossimilhança.

Depois das análises desses dois jogos ambientados em conflitos geopolíticos atuais. Vamos centrar nossa análise em um jogo ambientado historicamente. Optamos por um jogo considerado clássico por usuários e especialistas, também desenvolvido pela norte-americana Electronic Arts. Trata-se do jogo Medal of Honor (Medalha de Honra). Este jogo faz parte de uma série

²⁶ FERRO, O conhecimento histórico...Op, cit. P. 7

composta por 6 (seis) títulos ambientados historicamente nos conflitos da Segunda Guerra Mundial. Uma das características desta série de jogos é exaltar o bom e velho herói de guerra norte-americano, o qual sacrifica a própria vida em nome de sua pátria.

No Título Medal of Honor Allied Assault a Eletronic Arts convida você a “[...] *vestir as botas de combate do Tenente Mike Powell, um jovem e promissor Ranger que tem demonstrado habilidade e disposição para se encarregar das tarefas mais difíceis*”²⁷. Este jogo poderia ser comparado a centenas de outros ambientados na Segunda Guerra Mundial não fosse pela experiência real do Tenente Mike Powell. O herói do jogo, depois de servir aos Estados Unidos na Segunda Guerra e em outros cantos do planeta e receber inúmeras condecorações de bravura, presta agora seus serviços ao povo americano ao emprestar suas memórias como enredo de jogos eletrônicos.

No manual e no início do jogo o primeiro destaque é para as apresentações das qualidades do “nosso herói”. Seu currículo de bons serviços e condecorações e descrito com pormenores²⁸. No jogo sua missão é comandar um batalhão que tem a missão de capturar um agente infiltrado antes que os Nazistas o façam.

*“Um agente infiltrado foi capturado, e você esta indo atrás dele [...]. É o primeiro passo dos Estados Unidos no cenário Europeu e é você que vai dá-lo. Por que você é o líder de um esquadrão de assalto. Porque seus superiores tem observado você. E por que seu país precisa disso”*²⁹

As nuances desse “discurso” revela-nos algumas características importantes. A primeira é a valorização dos atos heróicos e de bravura (característica comum nos jogos deste estilo), qualidades inerentes e valorizadas pela ideologia das forças armadas. A segunda é a justificativa dos atos de coragem e da guerra em nome de um patriotismo frívolo, ou seja, seu país “precisa disso” e pronto. Portanto cumpra seu papel e defenda sua pátria sem questionamentos. A terceira é que todo momento ele conclama o jogador a

²⁷ ELETRONIC ARTS. **Manual On-line do Jogo Medal of Honor (Allied Assault)**. Disponível em: ftp://ftp.ea.com.br/manuais/Manual_MOHAlliedAssault.pdf. Acessado em 05/07/2006, P.3

²⁸ ibid

²⁹ ibid

encarnar o herói salvador a tomar para si as qualidades e o fervor patriótico do Tenente Mike Power. Assim, entendemos que o receptor, ainda na leitura do manual, apropria-se, pelo menos momentaneamente, de sentimentos e aspirações do soldado, e como ele, sem contestação do acontece a sua volta.

Outra vez entendemos que seja necessário voltar ao debate do ficcional. E lançamos outra questão. Mas essas construções não seriam apenas objeto de entretenimento? Sim. Porém trata-se de entreter que recupera informações e acontecimentos históricos (os quais vitimaram milhões de seres humanos); como um filme, um documentário, um telejornal, um romance, uma obra acadêmica ou um livro didático/paradidático usado na educação básica.

Mesmo que o propósito do receptor não seja adquirir conhecimento (no caso dos jogos), ele irá reter informações que, num todo, contribuíram para moldar um entendimento geral (ou opinião). Entendemos que o receptor não toma essas ambientações e enredos como certeza do real acontecido, como também entendemos que filmes, obras acadêmicas, telejornais e livros didáticos não consigam cumprir esse papel. Porém, em alguns veículos (como obras acadêmicas, livros didáticos, alguns jornais e periódicos e até mesmo alguns filmes) existe um espaço para que o cérebro formule uma contra informação ou uma argumentação contrária. Algo que, em nossa análise, não é possível nos jogos eletrônicos ou na informação tele jornalística. Segundo Thompson qualquer informação que cheque ao receptor sem uma espécie de coordenada espaço-temporal ele se sentirá confuso e desorientado. Então...

“Eles irão procurar deixas simbólicas provenientes das coordenadas espaço-temporais do programa [ou jogo] e do mundo vinculado por ele até que estabeleça essas coordenadas eles sentiram dificuldade em entender a mensagem e direciona-la com o contexto da vida cotidiana”³⁰

Nesse sentido, nos jogos eletrônicos, devido a suas características hipnóticas, as quais conseguem paralisar parte dos sentidos humanos, e na velocidade dos acontecimentos na tela, a percepção espaço-temporal fica ainda

³⁰ THOMPSON, op. Cit. P. 88

mais comprometida favorecendo a assimilação da subinformação proveniente dos enredos e ambientações.

Porém os defensores das bem-aventuranças dos jogos eletrônicos não visualizam a possibilidade dos jogos como veículos de subinformação destacando somente as qualidades pedagógicas no sentido de desenvolver o raciocínio cognitivo-lógico. Alguns até vangloriam a figura do herói como um exemplo a ser seguido:

*“As crianças, adolescentes e até mesmo adultos, independente do nível sócio-econômico, que passam horas em frente aos videogames vivem uma verdadeira euforia onomatopéica, partilhada com aqueles que os cercam, discutindo formas de aumentar os seus escores e, quem sabe, até vencer o computador, tornando-se **herói**. O herói é compreendido como aquele que é capaz de vencer o **mal** por intermédio do **bem**, tornando-se reconhecido, valorizado, respeitado, o centro das atenções por ter ganho as imaginárias batalhas, constituindo-se assim, num mito, entre os seus iguais, o que faz ressignificar e fortalecer a sua auto estima. É interessante salientar que os próprios conceitos tradicionais de ‘ma’ e ‘bem’ são ressignificados a partir de alguns jogos”³¹ (grifo da autora)*

Primeiro é necessário compreender no interior dos jogos que “bem” e “mal” seriam esses. Se tomarmos o conceito de bem e mal pelo que chega até nós através da mídia informativa envoltos no crivo da indústria cultural estes já chegam condicionados ou manipulados. No caso dos Estados Unidos qual a visão determinante da opinião pública (bombardeada todo momento pela mídia) a respeito da ação norte-americana? Os Estados Unidos não seriam considerados pela maioria como representantes do “bem” (o herói)? E seus inimigos, os estereotipados terroristas ou revolucionários, não seria taxados de anti-herói ou bandidos representantes clássicos da turma do “mal”?

Mas nos jogos, passando agora pelo crivo da nossa análise, o herói não representa necessariamente a figura do “bem”, e nem o bandido seja a encarnação do “mal” absoluto. Porém, os conceitos e significados tradicionais estão tão arraigados na ideologia dominante que torná-se difícil desprender-se da relação norte-americanos (os bonzinhos) x seus inimigos (a turma do mal).

³¹ GAMA ALVES, Lynn Rosalina. **Jogos Eletrônicos e violência: Desvendando o imaginário dos screenagers**. (Artigo).Disponível em: <http://www.lynn.pro.br/pdf/art_uneb.pdf.> P.03 (Acessado em 21/07/2006)

Nos termos aqui colocados, não conseguimos ver nos jogos que os “conceitos tradicionais” de bem e mal estejam sendo ressignificados, pelo contrário, estão sendo reproduzidos em consonância com a ideologia que os sustenta.

A discussão do herói volta nossas reflexões ao debate da história institucional, a filha dos métodos positivistas. Neste jogo existe uma identificação do enredo e da ambientação com as práticas e ideologias do exército norte-americano. O título Medalha de Honra não é por acaso. Os soldados (jogadores) mais corajosos são condecorados com medalhas virtuais oferecidas pelo Congresso e pelo presidente norte-americano.³²

Com um grau de ufanismo exacerbado por parte dos desenvolvedores e uma apropriação explícita do cerimonial simbólico do exército norte americano, Medal of Honor reproduz em linguagem midiática o equivalente a história institucional positivista de um século atrás. Mesmo que os meios de reprodução sejam completamente diferentes, os conceitos positivistas continuam arraigados no processo de criação do jogo, onde enredo e ambientação subordinam-se a fatos e falas institucionalizadas. Nessa hierarquização de fontes somente as informações oficiais são relevantes para compor o quadro histórico o qual, dará sustentação ao enredo e a ambientação do jogo.

Em relação à reprodução da ideologia oficial (outra herança positivista) a Eletronic Arts e sua equipe de desenvolvedores parecem afinadíssimos com o arcabouço doutrinário da ideologia norte-americana do destino manifesto. Vejamos essa passagem no manual:

*“Em tempos mais difíceis, os americanos precisam olhar para os valores de **coragem, respeito e honra** da Sociedade da Medalha de Honra do Congresso através da ampla diversidade que existe no cenário americano,*

³² Essas premiações são práticas históricas no círculo militar dos Estados Unidos. O manual do jogo faz questão de recuperar e exaltar esse costume patriótico:

“Pela bravura e coragem demonstradas com risco de sua vida, acima e além do senso do dever, em ação durante o conflito atual com uma força armada adversária, a Medalha de Honra do Congresso é o prêmio mais alto oferecido pelos Estados Unidos aos membros de suas Forças Armadas. Outorgada pelo Presidente dos Estados Unidos em nome do Congresso, a Medalha de Honra reconhece as maiores realizações, e sacrifícios individuais, de soldados vestindo o uniforme de nosso país.”

Fonte: ELETRONIC ARTS. **Manual On-line do Jogo Medal of Honor**. Op. Cit. P. 33

olhar para estes valores que fazem dos Estados Unidos, um grande país.³³

E agora observemos o discurso oficial do Presidente norte-americano George W. Bush:

*“Os Estados Unidos precisam de idealismo e coragem, porque temos tarefas essenciais a realizar em casa, o trabalho inacabado da liberdade norte-americana. Em um mundo que caminha em direção à liberdade [guiado pelos Estados Unidos], estamos determinados a demonstrar o significado e a promessa da liberdade”*³⁴.

Nota-se a consonância desses discursos. Se ignorássemos os autores de cada uma das falas talvez nem notássemos qual é a fonte supostamente fictícia e qual foi retirada de um discurso oficial.

Ambos conclamam os norte-americanos a uma afirmação dos seus valores históricos (coragem, respeito, honra). Ambos glorificam e exaltam a “diversidade” e a “liberdade” dos Estados Unidos como únicas no planeta. E é isso que os torna um “grande país”. E universalizar estes valores é sua promessa e seu destino.

Por fim a Eletronic Arts não se contém e recupera em claro e bom tom o propósito das discussões feitas até aqui a respeito da função e do sentido dos jogos eletrônicos: *“A eletronic Arts tem o privilégio de participar dos esforços contínuos de **educação e consciência** em nome da Medalha de Honra do congresso e de seus portadores”*³⁵

Para nós “educação” e consciência já bastam!

³³ Fonte: **Manual On-line Jogo Medal Of Honor...** Op.cit, pág. 33

³⁴ BUSH, **Discurso de Posse...**, op. cit. Pág. A14

³⁵ ELETRONIC ARTS. **Manual On-line do Jogo Medal Of Honor**, op. cit. P. 33

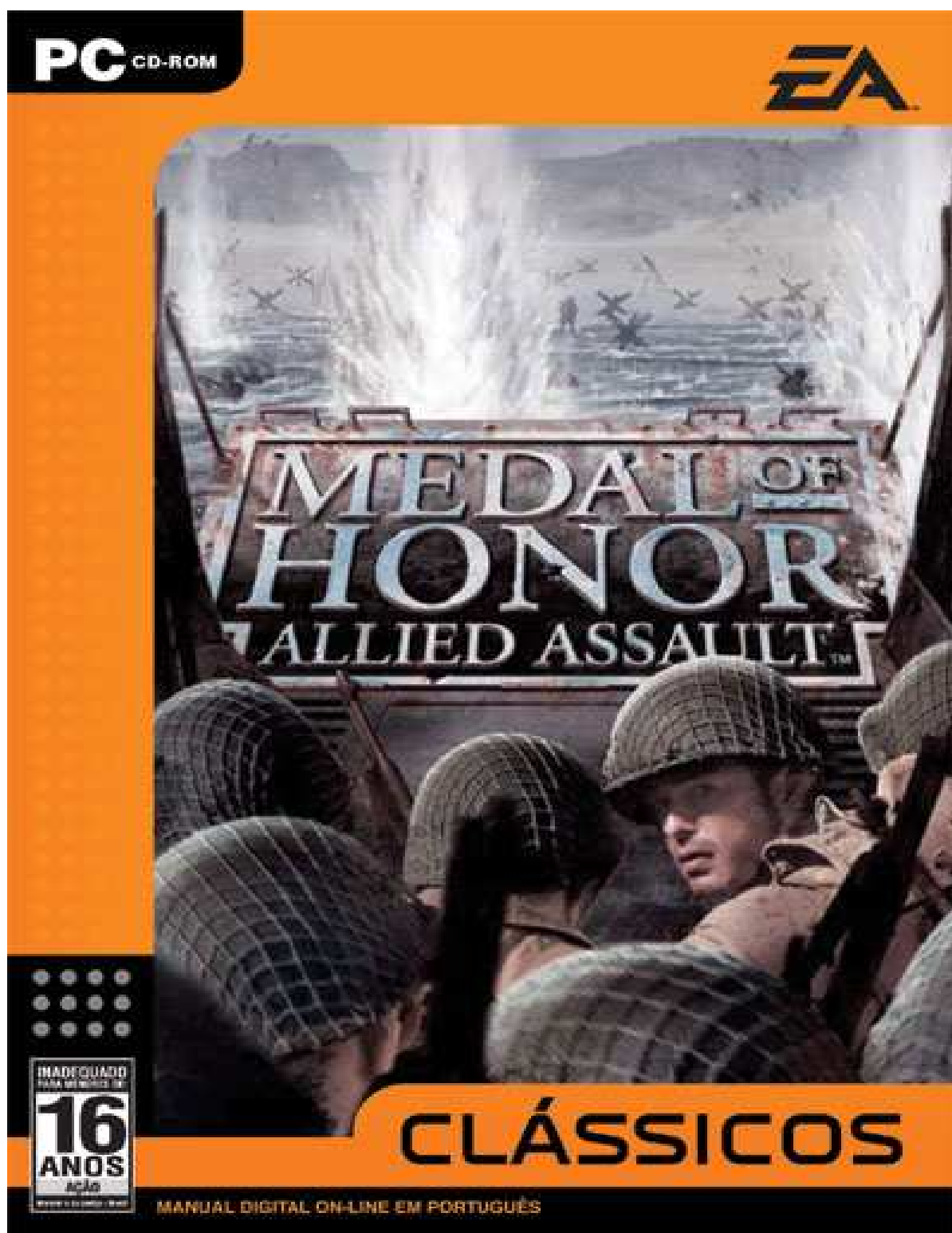


Figura 7. Box promocional do jogo Medal of Honor (Allied Assault).
Esses jogos não são brincadeira de criança. Observem a indicação de censura.
Fonte: <http://brasil.ea.com/games/7425/#>. Acesso em 31/07/2006

2.2. América's Army e Kumawar: Propaganda Totalitária Virtual

No tópico anterior analisamos três jogos que contemplavam no contexto de seus enredos e ambientações práticas intervencionistas e imperialistas dos Estados Unidos. É interessante rememorar mais uma vez que o recorte feito nesta pesquisa foi insignificante frente ao grande número de títulos, que de algum modo, orienta seus enredos espelhados nas práticas norte-americanas.

Neste tópico nossas análises debruçam-se em dois jogos que possuem características únicas, tanto em seu processo de concepção, quanto nos propósitos comerciais e na estratégia de distribuição para o consumidor. No quesito criação eles se diferem dos jogos puramente comerciais por serem atualizados regularmente, ou seja, as missões propostas em seus enredos são recriações ou inspirações retiradas do campo de guerra. No caso do jogo Américas Army o próprio exército norte-americano possui equipes no campo de batalha para capturar cenas e imagens que posteriormente serão virtualizadas para o entretenimento. Já o jogo Kumawar, apesar de não ser um produto oficial do governo, (como Américas Army) as missões são atualizadas quase que mensalmente e, salvo algumas, todas são ambientadas em conflitos atuais acontecidos no real.

Com respeito à distribuição, ambos são disponibilizados gratuitamente via Internet.³⁶ No caso do jogo Américas Army, devido ao tamanho do arquivo para cópia, ele tem aparecido encartado nas revistas especializadas em jogos eletrônicos, não ultrapassando no preço, a quantia de R\$10,00. Já o jogo Kumawar, que somente é jogado on-line, (onde é necessário ter acesso à internet) esta disponível para cópia no sítio oficial do desenvolvedor.

Nossa análise inicia-se pelo jogo Américas Army. Produzido pelo Exército dos Estados Unidos, a impressão que se tem no primeiro contato com o ambiente do jogo (telas e sítio oficial - o qual entendemos como uma extensão do jogo) é

³⁶ Em sítios especializados em jogos e programas gratuitos o jogo Américas Army é um dos mais copiados não só entre os jogos como também entre todos os softwares disponíveis.

que ele ultrapassa a definição de jogo eletrônico e chega mais precisamente ao um misto de jogo eletrônico, simulador de combate e software para treinamento militar. Outra característica peculiar é que trata-se de um produto oficial de um órgão estatal – Exército em conjunto com o Departamento de Defesa -, essa autoração oficial e estatal de um produto parece ser algo insólito no meio da indústria do entretenimento eletrônico.

Quais razões teriam os Estados Unidos no desenvolvimento de produtos desta categoria? Quais justificativas são dadas no gasto de milhões de dólares no desenvolvimento do jogo? Do ponto de vista técnico, que diz respeito à qualidade gráfica e sonora, este jogo não perde em nada em relação aos jogos produzidos, por exemplo, pela Eletronic Arts ou Microsoft. No manual do jogo a lista do pessoal envolvido na produção ultrapassa a casa de duzentos profissionais: Engenheiros, Oficiais, Técnicos, Programadores, Especialistas em computação Gráfica, além de empresas desenvolvedoras que auxiliaram na produção do jogo³⁷. Isso tem um custo, e não é baixo, vide um jogo da Microsoft que pode chegar a um custo de produção de U\$ 30 milhões.³⁸

Porém, os Estados Unidos tem uma justificativa por sinal, ideológica e escancarada, gostem ou não os críticos internos e externos. No sítio oficial do jogo, num link denominado SUPPORT/FAQ, uma espécie de seção de perguntas e respostas, a equipe desenvolvedora responde a questões formuladas por ela próprias. Nessas questões, que envolve todos os aspectos do jogo, uma pergunta levanta a hipótese do por que da construção do jogo. Vejam a resposta:

*“É parte **estratégica de comunicações do exército** [...] o jogo é uma maneira de entreter e serve para que os jovens explorem o exército, e suas aventuras e oportunidades, como um soldado virtual. Dado a popularidade de jogos de computador e da internet, o jogo é perfeito para destacar aspectos **diferentes do exército**”³⁹*

³⁷ O manual do Jogo contém 138 páginas, destas, as últimas (10) finais estão reservadas para os créditos e agradecimentos ao pessoal e empresas envolvidas no projeto.
Fonte: DEPARTMENT OF THE ARMY – PENTAGON, **América's Army Game Manual**, 2006, 138 pág. Disponível em <<http://www.americasarmy.com/downloads/files/AmericasArmyManual.zip>> Acessado em 28/07/2006.

³⁸ É o caso do jogo Age of Empires. CF. P. 20 desta pesquisa.

³⁹ DEPARTMENT OF THE ARMY-PENTAGON. **Sítio Oficial do jogo América's Army – Seção SUPPORT-FAQ**, Disponível em http://www.americasarmy.com/support/faq_win.php Acessado em 28/07/2006. (Tradução on-line usando software próprio)



Figura 8. Imagem recuperada do sítio oficial do jogo Américas Army. Acima é descrito que se trata de um produto oficial do Exército norte-americano
Fonte: www.americasarmy.com. Acesso em: 31/07/2006



Figura 9. Imagem recuperada do jogo Américas Army. Mesmo sem alusão a alguma região, as paisagens urbanas lembram o cenário iraquiano.
<http://www.americasarmy.com/gallery/index.php?id=27> . Acesso em: 31/07/2006

A primeira justificativa já está posta. “*parte estratégica de comunicações*” nada mais é que propaganda e publicidade explícita dos valores do exército norte-americano, ou seja, conscientizar pela via do entretenimento à nação e o resto do mundo que o exército dos Estados Unidos é pautado por valores humanos, morais e éticos.

Mas como justificar esses valores no ambiente de morte e assassinato que compõe um campo de guerra? A retórica do manual e do jogo impressiona tanto quanto os discursos da classe política. Segundo os desenvolvedores o único sentido do jogo é mostrar o trabalho de equipe do exército e como os seus bravos soldados estão sobrevivendo ao caos da guerra. Tudo isso em nome defesa da liberdade.

“O sucesso do jogo depende de fatores tais como o trabalho em equipe, a consciência da situação e os desafios de sobrevivência[...]. A violência pela violência não é parte do exército[...] Entre outras coisas, o jogo descreve o uso racional das forças pelo exército na defesa da liberdade.”⁴⁰

Porém este discurso ou justificativa não se sustenta frente aos acontecimentos postos na realidade. Sabe-se que as ações norte-americanas no Iraque e em outras nações tem provocado inúmeras mortes de civis, assassinatos de supostos terroristas e cenas de torturas nada pautadas em valores humanos e éticos. O uso racional da força parece não ser a opinião de quem sofre as conseqüências da invasão norte-americana, como diz Abdel Bari Atuan membro do IraqSolidaridad:

“No novo Iraque não se sabe de onde vem a bala assassina: das milícias sectárias, dos ianques ou dos bandos armados; todos matam sem distinção. Como se isto não fosse suficiente, o governo ianque, que tem toda a responsabilidade por esta situação desastrosa no Iraque, trouxe suas tropas - que, supostamente, tinham que encarnar o princípio de disciplina e ordem militar, já que se proclamam como a primeira potência do mundo livre - para cometer assassinatos a sangue frio nas cidades de Hadiza e al-Ishaqui, matando famílias inteiras.”⁴¹

⁴⁰ ibid.

⁴¹ ATUÁN, Abdel Bari. “**Nada alegre o Iraque de Bush**” (Artigo) in: Jornal on-line a Nova Democracia, Ano V, nº 30, Julho de 2006. Disponível em: <<http://www.anovademocracia.com.br/30/23.htm>> Acessado 20/07/2006.

É nesse momento que a comunicação estratégica do exército entra em ação e usa o jogo para mascarar e manipular os acontecimentos reais transportando para a esfera do simulacro uma guerra utópica e justa. Uma guerra sem sangue, sem violência, sem assassinatos, sem morte de inocentes, uma guerra supostamente sem erros.

A retórica da guerra justa esta evidenciada no sentido da ação e na construção das cenas de violência e morte que acontecem no jogo. Enquanto que em outros jogos do gênero as cenas de morte e assassinatos são criadas com perfeição e realismo, mostrando decapitações de membros e cabeças, desfiguração de face e, principalmente, muito sangue, neste jogo, apesar do realismo de tiros e explosões, quando alguém é morto (precisamente um soldado ou terrorista, pois no jogo parece não haver morte de civis) este simplesmente cai e desaparece do cenário. Quando é ferido, não jorra sequer uma gota de sangue e tampouco seus membros são decapitados.

Essa construção simbólica da guerra justa e utópica eleva nossa reflexão a teorizar o quanto este jogo falseia a verdade e reproduz distraidamente a subinformação. Por outro lado, no mesmo tempo que produz uma visão positiva e moral do exército, ao suavizar suas ações violentas, continua exaltando e legitimando essas mesmas ações em nome da defesa da liberdade.

*“Os jovens podem ver como nosso treinamento constrói e prepara soldados para servir nas unidades de **defesa da liberdade**. Quando pequenos aprendem na escola fundamental como George Washington ganhou nossa liberdade e o papel do nosso exército no fim da opressão de Hitler. Hoje precisam saber que o exército está presente em torno do mundo para derrotar as forças do terrorismo que buscam a destruição da América e da liberdade”⁴²*

Sem precisar citar mais falas e discursos políticos e diplomáticos para fazer correlações, percebe-se mais uma vez um pretense produto de entretenimento transformando-se em veículo reprodutor da ideologia norte-americana do destino manifesto.

⁴² DEPARTMENT OF THE ARMY-PENTAGON. **Sítio Oficial...**, op. cit.

Voltando ao debate da subinformação, agora envolvendo uma instituição política (Estado), percebe-se o quanto às ações norte-americanas são totalitárias, não só nas intervenções territoriais e políticas, como também na divulgação tendenciosa e manipuladora das mesmas em forma de discursos e produtos culturais e informacionais. Quando se recorre a justificativas históricas e ideológicas (deturpadas) na construção da informação, essa ultrapassa a função de informar e chega ao propósito de doutrinar. É o que ocorre, pelo menos nos termos da análise deste trabalho, nas falas oficiais, nos produtos midiáticos (incluindo os jogos eletrônicos) e em parte da mídia e de intelectuais norte-americanos.

Nos países totalitários, a propaganda e o terror parecem ser duas faces da mesma moeda.[...] Quando o totalitarismo detém o controle absoluto, substitui a propaganda pela doutrinação e emprega a violência não mais para assustar o povo,[...] mas para dar às suas doutrinas ideológicas e as suas mentiras utilitárias.”⁴³

Sem querer fazer analogias com “sistemas totalitários clássicos”, os quais Arendt descrevem muito bem, o que essa pesquisa pretende esclarecer, e isso ela o faz deliberadamente, é que, a sua maneira, os Estados Unidos praticam atos totalitários não muito diferentes das estratégias stalinistas, nazistas ou facistas. Por meio da publicidade e dos meios de comunicação usa da retórica para inverter (ou pelos menos tentar) quem são os verdadeiros agentes totalitários.

Na publicidade retórica norte-americana o totalitário é quem defende seu território, sua cultura, seu povo e sua religiosidade e não aquele que invade e expropria todos seus recursos naturais. Neste sentido, invertendo os papéis dos agentes totalitários, os Estados Unidos desvinculam-se do rótulo totalitário frente à opinião pública e legitimam uma ação de intervenção em nome do combate ao próprio totalitarismo. Assim como sugere Marcuse. “ *Totalitária[...] não é apenas uma forma específica de governo ou direção partidária [...] mas também um sistema específico de produção e distribuição [de informação] que bem pode ser*

⁴³ ARENDT, Hannah. **As Origens do Totalitarismo- Totalitarismo, o paradoxo do poder** – Trad. Roberto Raposo, Rio de Janeiro: Documentário, 1979, P. 73

*compatível com o pluralismo’ de partidos, jornais, poderes contrabalançados, etc”*⁴⁴

Outra particularidade observada no jogo é que em nenhum momento, tanto nos manuais e no sítio oficial, quanto na ação do jogo existe uma alusão direta a nações, nacionalidades e regiões onde os combates estão sendo simulados. Mas não nos enganemos, trata-se mais de uma questão política do que um senso de imparcialidade, pois uma explicitação direta a nações e governos poderia trazer transtornos diplomáticos para a política externa norte-americana. Porém, o arcabouço simbólico do jogo se encontra enrustido na construção dos personagens (Árabes estereotipados) e dos cenários (que imediatamente lembra as paisagens áridas e secas do golfo pérsico) o que remete o consciente do jogador imediatamente aos conflitos atuais no território iraquiano.

Por outro lado o jogo Kumawar mostra as ações norte-americanas no Golfo de forma escancarada, não no sentido de problematizar ou contextualizar o conflito, mas no intuito famigerado de exaltar o papel dos Estados Unidos e de seus soldados na “guerra contra o terror”. Kumawar, que se auto intitula Reality Game (Jogo Realidade), conta atualmente com 75 missões ambientadas, quase que exclusivamente, na caçada a terroristas e ditadores árabes. Para dar crédito e realismo às missões, como também criar novas missões, os desenvolvedores contam com a ajuda de soldados norte-americanos que vivenciaram os conflitos no campo de batalha.

Mas Kumawar, como America’s Army, não pode ser considerado somente um jogo, trata-se de mais um veículo de propagação e legitimação das ações dos Estados Unidos no Golfo Pérsico. No Sítio oficial as qualidades do realismo e fidelidade do jogo são vangloriadas tão qual a atuação dos soldados na batalha de libertação do Iraque de tiranos e terroristas.

“Existem atualmente 50 missões disponíveis. Muitas dessas estão sendo desenvolvidas em cooperação com as forças armadas e soldados que retornam da Operação Liberdade do Iraque[...]. Nós somos muito sensíveis e respeitamos os soldados americanos e da coalizão e seus sacrifícios que

⁴⁴ MARCUSE, Op.cit, P.25

*estão fazendo diariamente. Nós esperamos que contanto suas histórias o público americano possa conhecer melhor os conflitos e os perigos que enfrentam.*⁴⁵

No universo de Kumawar (sítio e enredo/ambientação) a ficção é apenas um detalhe, talvez o que menos importa. O universo real criado pelas informações do sítio e pelos enredos e ambientações reproduzem na esfera do entretenimento eletrônico a mimese dos acontecimentos reais. Como afirma Paul Virilio “[...] *estamos vivenciando, sem nos dar conta[...] um novo fenômeno de representação, de teatralização virtual do mundo real*”⁴⁶

Neste sentido, já na esfera do real, através do bombardeamento de informações, o receptor já fora predisposto. No clímax da realidade envolvente das missões a que foi exposto, ele vai identificar-se com o personagem e conseqüentemente com a bandeira que este empunha (mesmo fora dos Estados Unidos). Mesmo que ele tome isso como “diversão”, de alguma forma, resquícios dessas informações, ou mimeses dessa ideologia, será assimilada e contribuirá, mesmo com uma pequena parte, para a construção de uma “opinião” ou de seu entendimento da realidade.

Kumawar é um jogo construído e atualizado constantemente pelos desenvolvedores. A cada mês novas missões são produzidas e disponibilizadas no sítio oficial do jogo. Todas, em sua maioria, são obrigatoriamente ambientadas numa situação acontecida no fronte e enredadas conforme a visão dos soldados norte-americanos. Porém, há casos, em que algumas missões são construídas em cima do provável acontecido, como exemplo a missão 58 (Assaut on Iran), ambientada numa possível invasão norte-americana ao Iran em represália a uma possível fabricação de armas nucleares.

Poucas semanas antes da disponibilidade desta missão, houve um início de crise real entre Iran e os Estados Unidos (Amplamente explorado pela mídia) devido ao suposto enriquecimento de urânio por parte do Iran. Essa crise culminou com uma forte ameaça dos Estados Unidos em invadir o Iran em represália a uma

⁴⁵ KUMA REALITYGAMES, **Sítio oficial do Jogo**.Disponível em: <http://www.kumawar.com/about.php> Acessado em 28/07/2006.(Tradução on-line usando software próprio).

⁴⁶ VIRILIO, op.cit. P. 35

possível construção de artefatos nucleares. Sabe-se que a invasão não ocorreu, porém no simulacro e na ficção o desejo norte-americano se materializou, de certa forma já legitimando e preparando a opinião pública de uma futura invasão, agora real.

Sempre que uma missão é disponibilizada ela vem recheada de informações ideológicas, históricas e justificadoras, que mais parecem planos oficiais de segurança nacional que propriamente produtos destinados ao entretenimento. No caso da missão ambientada na invasão ao Iran, as justificativas a uma possível invasão são centradas em antecedentes históricos iranianos de contestação da posição norte-americana e no financiamento do país a inúmeros grupos terroristas.

“Dado o estado avançado do programa nuclear do Irã, as forças armadas dos E.U.A poderão considerar um assalto às instalações nucleares de Irã. Mas as batidas carregam repercussões graves: As opções de retaliação por parte do Irã incluem um rompimento da distribuição do óleo do golfo persa, ataques em instalações navais dos E.U.A em todo o Oriente Médio, e, talvez o mais importante de tudo, chamar seus aliados terroristas difundidos em facções como Hezbollah a ataques terroristas aos americanos em todos os continentes”⁴⁷

As similitudes deste discurso com as falas oficiais de dirigentes e de parte dos intelectuais e da mídia norte-americana credenciam nossas reflexões a visualizar uma transposição do arcabouço ideológico constituído no real para sua reprodução e assimilação na esfera do entretenimento eletrônico.

Neste sentido, o olhar e à abordagem a respeito dos jogos eletrônicos, desvincula-se obrigatoriamente do campo do entretenimento e aproxima-se do campo da comunicação, da mediatização e da informação. E mais, englobando as questões da mídia e do complexo informacional em sua relação simbiótica com a indústria cultural em seus objetivo e fins, os jogos constituem um novo aparato

⁴⁷ KUMA REALITYGAMES, **Sítio oficial do Jogo**, disponível em: <http://www.kumawar.com/assaultoniran/overview.php> Acessado em 28/07/2006. Tradução on-line usando software próprio.

cultural a serviço de grupos ou nações hegemônicas no sentido de manipular suas ações e ideologias.

Outra missão reconstitui a caçada e morte do líder da al-quaeda al-Zarqawi. Na descrição da missão, que se intitula “The Death of al-Zarqawi” (Morte de al-Zarqawi), como nos inúmeros noticiários vinculados pela mídia, é descrito um extenso rol de “qualidades” de al-Zarqawi a serviço do terror. A al-quaeda é abordada como uma orla de assassinos suicidas e inescrupulosos ávidos em acabar com o modelo de vida norte-americano. Na recuperação do histórico da al-quaeda, são descritos todas suas ações terroristas e seus brutais métodos, porém, como era de se esperar, esquecem quem foram seus principais financiadores em 1979 no conflito envolvendo o Afeganistão e a EX-URSS. A deturpação e/ou a manipulação dos acontecimentos históricos para o uso de suas conveniências é uma das características da estratégia ideológica dos Estados Unidos, e o enredo e ambientação do jogo parece não fugir a essas orientações.

Essa retórica norte-americana deturpa, esvazia e despolitiza a real causa do intervencionismo dos Estados Unidos no Oriente Médio, que nada mais é a ganância estratégica por recursos energéticos. Ganância que parece não ser mais escondida publicamente por dirigentes políticos, como sugere a fala do Deputado Henry J. Hyde, Presidente da Comissão de Relações Internacionais:

*“Os povos do mundo representam um imenso contingente de **recursos estratégicos esperando ser utilizado**. A fórmula é simples: a melhor maneira de levar adiante nossos interesses não é persuadir os outros a adotarem nossa agenda, mas ajudá-los a alcançar sua própria liberdade”⁴⁸*

Nesta passagem, difícil manter a seriedade e controlar o riso, lembrando Chomsk quando se refere ao NSC68(Documento ideológico da Guerra Fria), “*sua estrutura básica de argumentação tem a simplicidade pueril de um conto de fadas*”⁴⁹. Que bela ajuda é essa! Calçada na morte e destruição do território e da

⁴⁸ HYDE, Henry J. “**Conversando com nossos aliados silenciosos: Diplomacia pública e política externa dos E.U.A**” Pág 24-28 in: Revista Eletrônica do Departamento e Estado dos Estados Unidos, EUA, Volume 7, nº 4, Dezembro de 2002. P. 24 (grifo nosso) disponível em <http://usinfo.state.gov/journals/itps/1202/ijpp/ijpp1202.pdf> Acessado em 28/07/2006

⁴⁹ CHOMSK, **Contendo a Democracia...**, op.cit. P. 24

cultura alheia. Assim questionamos. Não teria os jogos eletrônicos tratados aqui mais credibilidade argumentativa que esse(s) discurso(s)?



Figura 10. Imagem recuperada do Sítio do jogo Kumawar 2. Tudo no sítio gira em torno da “guerra contra o Terror”
 Fonte: <http://www.kumagames.com/>. Acesso em: 31/07/2006

Capítulo III – Os Jogos Eletrônicos como expressão do consumismo e do utilitarismo.

“Nascemos e morremos racional e produtivamente. Sabemos que a destruição é o preço do progresso, como a morte é o preço da vida, que a renúncia e a labuta são requisitos para a satisfação e o prazer, que os negócios devem prosseguir e que as alternativas são utópicas. Essa ideologia pertence ao aparato social estabelecido; é um pré-requisito para o seu funcionamento contínuo e parte de sua racionalidade”¹

3.1. Globalização e Neoliberalismo: Faces de uma mesma moeda?

Neste capítulo, antes de entrarmos efetivamente nas discussões dos jogos, buscamos refletir aspectos da globalização e do neoliberalismo postos atualmente. Essa estratégia vem no sentido de tentar de propor ao leitor, um maior entendimento a respeito dos mecanismos de dominação que a ordem hegemônica burguesa tem utilizado para manutenção de seus valores e idéias. Dentre esses mecanismos, Os jogos eletrônicos (especialmente os do estilo The Sims) representam um dos aspectos dessa dominação. Um aspecto divertido, despretencioso, despreocupado, porém, tão dominador e consensual que os meio escancarados de cooptação ideológica.

O debate envolvendo Globalização e Neoliberalismo tem rendido diferentes análises quanto às formas e momentos em que esses “sistemas” foram postos e observados na sociedade. As formas dizem respeito as diferentes nuances ou abordagens que ambos podem ser entendidos. Os momentos referem-se à época em que suas práticas foram efetivamente postas no interior da sociedade.

Numa ponta deste debate temos a discussão se a globalização e o neoliberalismo fariam parte de um corpo ideológico e doutrinário da classe dominante no sentido de afirmação e dominação de seu status hegemônico. Nesse entendimento globalização e neoliberalismo não se dissociam, se imbricam

¹ MARCUSE, **A ideologia da Sociedade Industrial – O homem unidimensional**.. São Paulo: 1973, Zahar Editores. p.143

e se dependem num mesmo modelo num mesmo discurso a serviço da regra básica do capitalismo: o lucro e o utilitarismo.

O debate da globalização como fenômeno recente tem sido fomentado em parte pela revolução tecnológica das comunicações a partir da década de 1970. Nesses termos a globalização teria uma forte ligação com a capacidade de movimentos e fluxos instantâneos de capitais e de bens culturais, os quais sendo mediados pela informatização e pela conectividade das redes de computador. Assim a globalização passa a relacionar-se diretamente com a capacidade instantânea do fluxo de informações, de capital e de bens culturais em praticamente em todas as regiões do planeta.

“Pode-se falar da globalização em termos puramente tecnológicos: a nova tecnologia das comunicações, a revolução da informática – inovações que, é claro não permanecem apenas no nível das comunicações em sentido estrito mas que também produzem um impacto na produção e organização industriais, assim como na comercialização de produtos”²

Esse desenvolvimento tecnológico ocorrido nas últimas décadas propiciou uma instantaneidade no fluxo da informação e de interação entre as pessoas nunca vista antes. Nos séculos XIV e XV com as grandes navegações e a expansão marítima, as bases da chamada mundialização já estavam sendo forjadas. O desenvolvimento do sistema capitalista guiado pela lógica da acumulação expandia os limites do mundo conhecido e aproximava povos e culturas.

Nó séculos XVIII e XIX com o capitalismo industrial, os sinais de uma sociedade global se evidenciavam na intensificação do fluxo de pessoas e mercadorias. Marx, quando falava da necessidade permanente da revolução dos meios de produção por parte da burguesia já sinalizava uma espécie de mundialização, tanto da produção, quanto do consumo.

“A necessidade de um mercado em constante expansão para os seus produtos persegue a burguesia por todo o globo terrestre. Tem que se fixar em toda parte, estabelecer-se em toda parte, criar ligações em toda parte.

² JAMESON. **A cultura do Dinheiro: Ensaio sobre a globalização**. Rio de Janeiro: Vozes, 2001 p. 17

*A burguesia, pela sua exploração no mercado mundial, deu uma forma cosmopolita à produção e ao consumo de todos os países.*³

No século XX com o surgimento acelerado de novos meios de transporte e principalmente, o desenvolvimento técnico dos meios de comunicação às distâncias foram encurtadas e, a comunicação, antes restrita face-a-face, agora era possível também distante no espaço geográfico. A partir da década de 1970, com a informática e a conectividade das redes de computado, as possibilidades de interação entre agentes distintos ultrapassaria o contato material. As redes de computador possibilitavam não só o fluxo de informações, mas também o de capital e de mercadorias virtuais de um continente a outro de forma instantânea. Para Eugênio Trivinho elas sinalizavam uma nova situação cultural e um “*possível desaparecimento de estruturas, sistemas e processos*”⁴, alterando talvez as formas de funcionamento da sociedade.

Neste sentido, e recuperando a fala de Jameson agora a pouco, percebe-se que os meios tecnológicos têm fomentado a globalização em seus aspectos econômicos e culturais; ou seja, foi somente com o estágio atual do desenvolvimento tecnológico dos meios de comunicação é que o projeto globalizante se expandiu e colocou-se, em todos os cantos do planeta, como o único projeto possível.

*“[...] no período contemporâneo, os controles tecnológicos parece serem a própria personificação da razão para o bem de todos os grupos e interesses sociais – a tal ponto que toda contradição parece irracional e toda ação contrária parece impossível”*⁵

Quando falamos em “projeto globalizante” nos referimos há planos cadenciados em cima de discursos e práticas ideológicas, ou seja, a globalização traz a reboque o discurso neoliberal evidenciado nos valores máximos do individualismo, da livre concorrência dos mercados e do consumismo exacerbado.

³ MARX, Karl & ENGELS, Friedrich. Manifesto do Partido Comunista. URSS, Edições Progresso, 1987 p. 37

⁴ TRIVINHO, Eugênio. Redes: Obliturações no fim do Século. São Paulo: Annablume/FAPESP, 1998, p.14

⁵ MARCUSE, op. Cit. p.30

Nestes termos o neoliberalismo constitui a espinha dorsal que sustenta e reproduz todos os aspectos do discurso da globalização posto atualmente.

O neoliberalismo, filho do liberalismo clássico do século XIX, que nasceu pelas idéias da direita conservadora dos Estados Unidos e Inglaterra (especificamente por Reagan e Tatcher na década de 1980), foi mais uma pressão do capital para abocanhar mais lucro, que propriamente um modelo de desenvolvimento que atingisse igualmente a todos. Porém a retórica da classe dominante consegue inverter essa lógica colocando a globalização e o neoliberalismo como sinônimos de oportunidades, de desenvolvimento e de liberdade para todos.

Uma das falácias neoliberal a respeito da globalização é sua insistência nas possibilidades de todos terem acesso aos bens e serviços produzidos. No discurso globalizante as “maravilhas” do “mundo sem fronteiras” é sinônimo de oportunidades iguais para todos, para isso, basta o indivíduo, e as corporações, encaparem-se numa luta diária e individual pela sobrevivência da selva capitalista.

Mas como encampar essa luta com sujeitos desigualmente equipados? (indivíduos, empresas, nações). *Como igualar essa “batalha” se cada vez mais o trabalho se subordina ao capital? Se o trabalhador à máquina ou computador? Se a mercadoria se sobrepõe ao consumidor? Se a eficácia vale mais que o bem estar e se a lucratividade é mais importante que a coletividade?*⁶

Em termos mundiais enquanto que a África e a América Latina respondem com 6,4% das exportações mundiais, América do Norte, Europa e Japão são responsáveis por 66% das exportações.⁷ E mais, “ *em 1993 apenas 5 dos 23 bilhões de dólares do Pib Global tiveram suas origens em países em desenvolvimento, embora estes respondam por quase 80%da população mundial*”⁸

Porém no discurso fica transparecido que todos, sem exceção, estão sendo beneficiados com as maravilhas consumistas trazidas pela globalização. Na

⁶ IANNI, Octávio. A era do globalismo. Rio de Janeiro : Civilização Brasileira, 1997 p. 284

⁷ WARNIER, A mundialização da cultura; Tradução Viviane Ribeiro, Bauru : EDUSC, 2000 p. 95

⁸ CASTELLIS, Manoel. **O fim do milênio**. Volume 3, Lisboa, Editora Fundação Gelouste Gulbenkian, 2005. p. 89

Rússia todos podem saborear um delicioso Big Mac e tomar uma refrescante Coca-cola. Na Índia, na África ou na América Latina os maneirismos norte americanos são trazidos pela mídia como símbolos de uma “modernidade” que expressam o sentimento de inclusão ao mundo globalizado. Aquele que de alguma forma rejeita ou contesta esses valores são tachados de reacionários ou inimigos da liberdade.

Nestes termos a globalização se transforma em via demão única. Enquanto que os maneirismos dos países desenvolvidos (principalmente os Estados Unidos), como os filmes, a música, a língua e a moda, são consumidos e incorporados no cotidiano dos povos subdesenvolvidos, “*como um aspecto central da globalização*”⁹, a produção de países pobres é consumida como algo exótico e excêntrico no sentido de satisfazer as curiosidades dos habitantes do primeiro mundo.

Assim a globalização passa a ser entendida (pelo menos em nossa análise) como um veículo de aculturação em sentido único. Ao construir produtos simbólicos que se dizem globais as nações ricas fomentam o consumo mundial de seus produtos e tecnologias, esvaziando de alguma forma, práticas e costumes locais a favor de maneirismos externos desvinculados de sua história e raízes locais. Como afirma Frei Betto: “*Existe um Modelo de sociedade hegemônico, anglo-saxônico que nos é imposto como ideal. Não temos a possibilidade de visualizar novos modelos históricos, tamanha a hegemonia desse modelo neoliberal*”¹⁰

A discussão da homogeneização cultural e do desenraizamento do local tem sido tema assíduo nos embates intelectuais. Em linhas gerais, os contornos dessa discussão se relacionam com a questão do processo de globalização percebido nas últimas décadas. Autores como Frederic Jameson, Stuart Hall, Octávio Ianni e Nestor Garcia Canclini (dentre outros) abordam essa questão tendo como âncora os processos políticos-econômicos-culturais neoliberais e globalizantes.

⁹ JAMESON .. A CULTURA DO DINHEIRO. P.20

¹⁰ FREI BETTO, Efeitos do Pensamento único. Revista Caros Amigos, Ano: IV, Nº 40 Julho 2000 p. 18

Enquanto uns aproximam-se de uma análise mais materialista e economicista (como Jameson) outros evidenciam aspectos culturais (como Canclini e Hall). Porém, no conjunto de suas idéias, a questão e a preocupação em entender a globalização como um fenômeno desigual, excludente, autoritário e utilitarista.

Nessa pesquisa avançamos no entendimento da globalização e a colocamos como uma forma “moderna” de aculturação sustentada ideologicamente pelo discurso neoliberal. Essa transferência de elementos culturais externos no sentido “centro/periferia”, propulsionada pelo complexo industrial midiático, tem funcionado como facilitador no afrouxamento da cultura nacional e a fragmentação de códigos culturais locais, enfatizando os *“múltiplos estilos”, o “efêmero”, o “flutuante”, o “supérfluo”*¹¹. ou em outras palavras: o consumismo global.

3.2. The Sims: O paraíso Virtual do Neoliberalismo.

Depois de abordarmos alguns jogos que contemplavam elementos de ação e aventura em seus enredos e ambientações, passamos agora à análise de um gênero que privilegia aspectos de estratégia em sua dinâmica e jogabilidade.

Este gênero de jogo eletrônico (que também são chamados de simuladores ou administradores) tem se popularizado nas últimas décadas disputando paredamente o mercado e preferência dos consumidores com os jogos de ação e aventura. Os títulos e dinâmicas destes jogos são variados. Pode-se administrar ou simular virtualmente qualquer atividade: empresas, exércitos, impérios ou civilizações, e no caso do jogo The Sims, simular uma “vida virtual”, tudo isso mediado por elementos visuais e sonoros que remetem o jogador a uma imersão quase que total no ambiente simulado do jogo.

Este estilo de jogo tem sido usado cada vez mais como ferramenta de treinamento empresarial preparando funcionários, principalmente executivos, para situações estratégicas e de tomadas de decisões. Os chamados “jogos sérios”...

¹¹ HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. Rio de Janeiro: DPLA, 2001. p. 74

“[...] demonstram deste como pilotar um avião até como negociar e administrar crises corporativas, são usados para treinar profissionais que não podem cometer deslizes. [...] Quem deseja ser o novo George Soros aprende os prós e contras do mercado financeiro com o [jogo] Forex Trader. Administradores de universidades podem usar o Virtual U para combater professores enfurecidos e legisladores estaduais intrometidos.”¹²

Noutra ponta deste estilo ou gênero de jogo estão os chamados “jogos de estratégia em tempo real”. Aqui incluímos os simuladores de civilizações e impérios. É o exemplo do jogo Age of Empires (em português, Ano dos Impérios produzido pela Microsoft) onde o jogador encarna o papel de um governante no intuito de conquistar territórios e expandir seus domínios. Noutro jogo, o Civilization IV, concorrente direto do Age of Empires, o jogador comanda uma “grande civilização” dentre as 16 disponíveis, e a partir desta escolha, no papel de um verdadeiro ditador, tem um único objetivo: evoluir tecnicamente e conquistar mais territórios.¹³

Fazendo uma rápida análise desses jogos, suas dinâmicas parecem instituir uma linha de progresso comum a todas as civilizações, determinando a relação entre progresso técnico e tecnológico com a formação de culturas “fracas” ou “fortes”. O vender nestes jogos parece consistir no subjulgamento e anexação das chamadas culturas fortes sobre as denominadas culturas fracas, o que lembra as teorias etnocêntricas e Darwinistas Sociais em fins do século XIX.

Voltando aos objetivos neste tópico, o jogo The Sims 2 nos chamou atenção por apresentar aspectos e elementos que reproduzem certos modos de vida ou representações de cultura em sua dinâmica e jogabilidade. The Sims se intitula um “simulador de gente” ou “simulador de vida”. Trata-se da continuação de seu antecessor, o The Sims, que tornou o jogo para Computador Pessoal mais vendido de todos os tempos (Cerca de 58 milhões de cópias)¹⁴.

¹² REUTERS, “Jogo realista ajuda a treinar profissional”, Folha de São Paulo- Suplemento de Informática, 08/12/2004, p. 3, c 1

¹³ Inicialmente fazia parte do nosso projeto uma análise mais apurada deste estilo de jogo. Porém ,com o andar da pesquisa, ficou inviável contemplar essa análise devido a extensão que ficaria o trabalho final.

¹⁴ Fonte:AZEVEDO, Théo. “jogo The Sims 2 incorpora genética, idade e ambições”, Folha de São Paulo – Suplemento Informática, 08/09/2004. p. F12

The Sims promete simular uma vida de verdade. Os Sims são personagens criados pelos jogadores, os quais sofrem um ciclo de vida completo como na vida real, ou seja, nascem, crescem, envelhecem e morrem. A personalidade dos Sims pode ser dada pelo jogador no início do jogo ou escolhida pela “inteligência artificial” do jogo através de um recurso que o desenvolvedor chama de “DNA virtual”.

*“The Sims mudou a cara dos jogos no novo milênio e tornou-se rapidamente o jogo de PC mais vendido da história. Na próxima geração do The Sims, The Sims 2, os jogadores poderão, pela primeira vez, controlar seus Sims por uma vida inteira. Cada ato ou escolha que é feita tem efeitos importantes e dramáticos na vida de um Sim. Sims mais parecidos com pessoas reais, jogabilidade totalmente nova e a impressionante inclusão da genética, com o DNA dos Sims passando por gerações, proporcionam aos jogadores uma experiência de jogo muito mais viva, realista e profunda. Tudo isso acontece em um maravilhoso e novo mundo 3D cheio de realismo . **Vivencie a louca e imprevisível vida de um Sim em the Sims 2**”.*¹⁵

¹⁵ELETRONIC ARTS. Sítio Oficial do Jogo The Sims 2. Disponível em:
< <http://www.thesims2.br/ea.com/products.view.asp?id=9>. Acessado 09/08/2006.



Figura 11: Box promocional do jogo The Sims 2. Visual jovem e “descolado” e promessas de emoções e aventuras na vida dis Sims.

Fonte: <<http://www.thesims2.br.ea.com/products.view.asp?id=9>> Acessado em 29/08/2006

The Sims 2 foi lançado em 2004 e já conta com sete expansões¹⁶. O jogo também pode ser jogado via Internet com a participação e interação de milhares de jogadores ao mesmo tempo. Porém o universo de The Sims não é resumido somente ao jogo, com a jogatina via Internet proliferaram-se sítios e comunidades

¹⁶ Expansões são versões do jogo que trazem novas fases ou temáticas para jogos já lançados. No caso de The Sims 2 sete expansões já foram lançadas. São elas: Coleção de Objetos, Glamour, Bichos de estimação, Diversão em família, Vida de Universitário, Vida Noturna e Aberto para negócios.

de jogadores que reúnem-se virtualmente para jogar, procurar novidades e “macetes” do jogo ou compartilhar objetos usados no mundo virtual dos Sims.

O desenvolvedor do jogo (Electronic Arts) disponibiliza sítios oficiais do jogo em praticamente todos os idiomas. O que nos chama atenção na organização destes sítios, além do forte apelo publicitário, é a tentativa de mimese com aspectos da realidade. Os temas e informações trazidos pelo sítio e pelas comunidades podem confundir o observador no sentido de entender se seriam experiências reais dos jogadores ou tratar-se somente de seu personagem virtual no jogo.¹⁷

No sítio oficial do jogo a comunidade dos jogadores tem a sua disposição até mesmo um jornal (O simpost) que trás informações e novidades a respeito do mundo dos Sims. Nesta espécie de tablóide virtual, os jogadores podem, por exemplo, ver a cotação da moeda Sims (simeleon), ou conhecer as novidades em roupas, móveis, casas que representa a última moda no mundo Sims.

¹⁷ No primeiro contato com o universo do jogo (lista de discussões e sítios) confessamos que em alguns tópicos não conseguimos assimilar se o jogador se referia a sua vida real ou ao personagem criado no jogo.

CONECTADO COMO:
Krapos Novato
Membro desde 07-17-2006

The Sims +
The Sims 2 +

SIMPOST
★ED.: JÚNIOR ALBERTO & BIA SALAMANDRA ★BRASIL, AGOSTO DE 2006 ★EDIÇÃO Nº 05 ANO I

Os melhores amigos do seu Sims estão a caminho!

The Sims 2
Bichos de Estimação
PACOTE DE EXPANSÃO

Anunciada a expansão mais esperada dos últimos tempos!!!! Não perca tempo e visite a página de produto agora mesmo!!!!
[clique aqui](#)

EDITORIAL
PREFEITO
Meu povo, como é ótimo ter um animal de estimação em casa. Mas devo dizer que às vezes acontecem coisas inusitadas. Eis que me encontrava sossegado em minha cama, sonhando com a prefeitura de SimCity, quando sinto um peso sobre mim. Quem era????
[leia mais](#)

CADERNO A
COTAÇÃO SIMOLEON
..... 0,53% 0,29%

COLUNA MENSAL
NANDEX
Acompanhe as aventuras desse colunista maluco.
Dessa vez sua entrevista ocorreu em uma visita ao Circo.
[leia mais](#)

POD CAST
O novo jornal está no ar, não perca tempo!
Confira em vídeo todas as novidades do nosso jornal de comunidade deste mês com nossos jornalistas Júnior Alberto e Bia Salamandra, não perca esta edição está "animal!"
[clique aqui](#)

CADERNO B
DOWNLOADS

Figura 12: Reprodução do Jornal Virtual Simpost que apresenta como destaque a chegada de um novo pacote de expansão do jogo. Fonte: <<http://www.thesims2.com.br>>

No sítio oficial a Eletronic Arts disponibiliza também a divulgação de diários virtuais dos jogadores (não o da vida real, mas o da personagem do jogo) onde são narradas as aventuras da vida diária dos Sims. Na próxima página recuperamos o diário da personagem Júlia Palmeira, membro da Família Palmeira, interpretada pelo usuário que se denomina *jéssicaa*.¹⁸

¹⁸Figura 13 : Fonte: http://www.thesims2.br/ea.com/albums.view_album.asp?id=15654# Acessado em: 09/08/2006. (Reprodução como no sítio Oficial)

Ola meu nome é Julia Palmeira.
 Sou uma mulher muito bem sucedida tenho uma otima casa.
 Moro com a Maria, ela já é como minha irma pra mim!
 No momento estou solteira, está difícil achar, alguém que esteja enterresado em mim e não no meu dinheiro!



Ah a Maria, foi uma menina que meus pais adotaram ela depois da morte de seus pais, ela é um ano mais nova do que eu!!!
 Ela sempre foi tratada como filha pelos meus pais, então acabei adquirindo uma grande amizade com ela!
 Ela mora comigo, ainda bem, porque ia achar horrivel morar nessa casa enorme sozinha!



Conheci o Malcolm, no parque aqui da cidade, conversamos por muito tempo, e depois paramos em um lugar onde dava para escutar uma musica, então ele me chamou para dançar e ficamos dançando por um bom tempo....



Malcolm:.. Adorei te conhecer Ju, mas acho que ja está na hora de ir embora!
 Julia:.. É verdade, se não formos embora agora, chegaremos muito tarde!
 M:.. To indo então!
 J:.. Você não quer passar lá em casa não?
 M:.. Pode ser, mas você vai ter que me dar uma carona!
 J:.. Claro!



J:.. Chegamos, essa é a minha casa!
 M:.. Nossa que casa linda! Acho melhor eu ir embora, seus pais podem não gostar!!!
 J:.. Meus pais já morreram!
 M:.. Oh, desculpe!
 J:.. Te desculpo, se você entra!
 M:.. Ta bom, eu entro!



O universo de The Sims (jogo, pacotes de expansão, sítios e comunidades virtuais) parece sinalizar um apologismo ao consumo incessante de novos de itens e objetos por parte dos Sims (personagens) e, conseqüentemente, alimentar este mesmo desejo no jogador na esfera do mundo real.

É o caso da expansão denominada “Glamour”, onde por R\$ 29,90 o jogador pode incrementar a vida dos Sims com inúmeros objetos luxuosos como móveis, roupas, obras de artes, etc...

“Agora seus Sims podem aproveitar todos os prazeres de uma vida glamorosa com esta deslumbrante coleção de móveis luxuosos, roupas da moda extravagantes objetos de decoração. Crie casas ostensivas, mobiliadas com os mais exclusivos conjuntos de dormitórios e móveis para salas de estar ou jantar. Transforme-se no assunto da vizinhança, à medida que seus Sims exibem-se em deslumbrantes trajes de gala, elegantes modelos sociais ou combinações informais[...] Experimente a vida da alta sociedade com 60 novos itens incluindo pinturas de arte pop, móveis modulares, sofisticados aparelhos de som, casacos de pele e muito mais!”¹⁹

Glamour, sofisticação e ostentação, símbolos da sociedade burguesa sendo reafirmados e reproduzidos na esfera do entretenimento e transformando-se em objetos virtuais de fetichização. O fetiche da mercadoria e das coisas, antes apenas evidenciado no universo das relações reais, agora tem no jogo seu correspondente na esfera do virtual.

Ao longo deste trabalho temos reafirmado e colocado os jogos eletrônicos como produtos pertencentes ao eixo da indústria cultural. Neste sentido, nossas inferências aos diversos aspectos dos jogos aparecem sempre no sentido de tratá-los como mercadorias culturais construídas socialmente no âmbito do cotidiano e realidade dos seus produtores. Assim The Sims representa a universalização de um estilo de vida, mais precisamente o estilo de vida norte-americano, locus dos desenvolvedores e produtores do jogo.

Reiteramos ainda, que em jogos no estilo de The Sims, tem-se reafirmado valores e hábitos postos como vencedores e como único caminho possível de

¹⁹ ELETRONIC ARTS, Sítio Oficial do Jogo The Sims 2. Disponível em < <http://www.thesims2br.ea.com/products.view.asp?id=23>. Acessado em 10/08/2006.

organização da vida social. Neste sentido indagamos. Juntar esforços cognitivos do indivíduo com propósitos únicos para reprodução do utilitarismo e do consumismo seria uma boa forma de entreter as pessoas? Alguns apologistas deste estilo de jogo acham que sim. Em nosso caso, vamos ao sentido contrário e de encontro às reflexões de Marcuse quando da crítica aos produtos e mercadorias culturais.

“Os produtos doutrinam e manipulam; promovem uma falsa consciência que é imune a sua falsidade. E, ao ficarem esses produtos benéficos à disposição de maior número de indivíduos e de classes sociais, a doutrinação que eles portam deixa de ser publicidade; torna-se um estilo de vida. É um bom estilo de vida – muito melhor que antes – e, como um bom estilo de vida, milita contra a transformação qualitativa.”²⁰

Noutro pacote de expansão denominada “Diversão em família” os propósitos consumistas são novamente recuperados, agora dando ênfase a decoração das casas dos Sims.

“Chegou o primeiro título da nova série Coleção de Objetos: Diversão em Família. Leve mais diversão para sua família com esta coleção inédita de móveis, roupas e itens de decoração. Decore a casa de seus Sims com uma variedade de novas mobílias incríveis, incluindo itens de decoração para a sala e temas de decoração para os quartos. Vista seus Sims combinando roupas para momentos de reunião familiar. Com 60 novos itens, de camas castelo até réplicas em miniaturas de navios, seus Sims terão agora muito mais objetos para momentos de diversão em família”²¹

Para conhecer melhor o universo do jogo e dos jogadores de The Sims, nossa estratégia de trabalho de campo foi acompanhar como membro e participante dos fóruns as discussões que se faziam nas inúmeras comunidades espalhadas pela rede mundial de computadores. Nestes fóruns, aos poucos, fomos familiarizando com as terminologias, as gírias, e as estratégias acampadas pelos jogadores para conseguir para seus Sims, cada vez mais, uma existência

²⁰ MARCUSE, p. 32

²¹ ELETRONIC ARTS, Sítio Oficial do Jogo The Sims 2. Disponível em <
<http://www.thesims2br.ea.com/products.view.asp?id=18>. Acessado em 10/08/2006.

que se satisfaça apenas no âmbito do consumo inesgotável de produtos e mercadorias.



Figura 14: Box promocional do pacote de expansão do jogo denominada Glamour.
 Fonte: <http://www.thesims2.br.ea.com/products.view.asp?id=24>. Acessado em 29/08/2006

A regra geral dos temas e conteúdos discutidos nestes fóruns e comunidades, geralmente se relaciona com o surgimento de novos objetos e itens para serem incorporados a vida dos Sims. Em outros casos, os jogadores estão em busca de ajuda para comandar seus Sims, como por exemplo, quando este não consegue se relacionar com outro, ou quando almejam alguma promoção no

trabalho. Outras vezes, as dúvidas dizem respeito de como se sair bem nos negócios ou como seu Sim pode torna-se uma celebridade ou conseguir algum cargo político.

Como já Salientamos o observador não familiarizado com o universo do jogo e dos jogadores, com suas gírias e terminologias, terá dificuldade em definir, em primeiro momento, se as discussões travadas nos fóruns referem-se ao mundo simulado do jogo ou a situações postas na vida real do jogador. O que nos chama atenção nesses diálogos, e nas comunidades de jogadores é o nível de identificação do jogador com seu personagem virtual. Em alguns o grau de identificação é tanta que a referência ao personagem é substituída pela referencia dele próprio.

Para melhor entendimento e ilustração de nossa fala, transcrevemos abaixo alguns diálogos entre jogadores de The Sims 2 recuperados nos fóruns de discussão do sítio oficial do jogo.

Diálogo 1 – Tópico: Qual o segredo para um bom negócio?²²

Qual o segredo para um bom negocio?

vandisel00 - *Membro* Postado:07-21-2006 03:46
queria saber qual o segredo!!

comrepi um lote. Mas nao deu mto certo.

Queria saber qual o segredo, isto é, se tiver algum.

batholysim - *Membro* Postado:07-21-2006 13:41
ter funcionarios com habilidade ouro em vendas , caixa registradoras e no que voce escolher,flores, robos, brinquedos etc

asajr - *Membro* Postado:07-24-2006 22:12
me disseram q eh vender produtos acima da " media" e (esse eh meu) contrate pocos funcionarios e naum aumente u salario d alguma mulher so por ela ser bonita...eu fazia isso direto

simzinha 4000 - *Membro* Postado:07-24-2006 22:20
sempre é bom deixar os salários no mínimo justo mas se vc realmete quiser investir em um sim para ser tonar gerente é bom aumentar o salário quando ele aumenta as habilidades,assim ele se sentirá motivado a trabalhar.Mas quando a sua loja for crescendo e os funcionarios estiverem se especializando recomendo deixar os slarios de todos os funcionarios altos,assim será uma motivação a mais .

quando vc perceber que o funcionario tá com abolinha em cima da cabeça meu amarelada ou vermelha é bom deixa-ló descansar ou manda-lo para casa,pois funcionario cansado não trablha bem...

²² Fonte: <http://www.thesims2.br/ea.com/forums.view.asp?fID=78&tID=86134&archived=0>
Acessado em: 09/08/2006. (Reproduzido como no sítio oficial)

Diálogo 2 – Tópico: Morte dos Pais – Filhos Ganham Alguma coisa ?²³

THE SIMS 2 » Morte dos Pais - Filhos ganham alguma coisa?

BielMilin - *Membro* Postado:08-10-2006 00:43

Eu tenho um casal e eles tiveram dois filhos...

Os dois foram pra faculdade e moram em casas separadas...

Eu quero saber se qdo os pais morrerem, esses filhos vão ganhar alguma coisa?!?

e se eles podem se mudar pra casa ou precisa comprar e tals...

Brigadão desde já...

Xau!

sims8b - *Membro* Postado:08-10-2006 00:49

-Ganharão herança dos pais (a quantia em dinheiro depende do relacionamento entre pais/filhos)

-Se não tiver ninguém vivo na casa, vc terá que a comprar de novo.

Espero ter ajudado!

BielMilin - *Membro* Postado:08-10-2006 01:34

sim... mto obrigado!!!

Não sabia q eles ganhavam herança... mto chique...

Hhauhauhau thanks!!!

Diálogo 3 - Tópico: Expansão The Sims Vida Rural²⁴

ghcursino - *Novato* Postado:08-09-2006 20:30

que vcs acham de uma expansão

aonde vc pode andar em um cavalo, cuidar dele,

ou então tirar leite de suas vacas, e criar galinhas.

Manter uma horta.

O q acham da idéia?

Clow7 - *Membro* Postado:08-09-2006 20:32

sinceramente, adoro esses animais, mas, sinceramente, eu não compraria uma expansão dessas... tem mais mesmo é que mostrar uma vida de Glamour no TS2, afinal, é o que todos queremos...

ghcursino - *Novato* Postado:08-09-2006 20:34

Eu sei eu sei..

Mas q seria legal seria..

Pelo menos pra mim..

Viver no meio das grandes cidades já vivo..

pelo menos no the sims faria algo diferente

Tosh - *Membro* Postado:08-09-2006 20:43

O diversao em família até q eh bem legalzinho (já q adiciona coisas pras crianças e tinha muitos pokos itens pra elas) mas aquelas decorações, apesar d legais, são meio estranhas xD

Acho q o glamour vai ser melhor. Afinal, mais coisas caras pra sims ricos seriam ótimas (a gente faz uma família ficar muito rica, compra tudo o q pode e dpois enjoa, pq não tem mais o q comprar...). A maioria dos itens pra sims ricos q a gente baixa são baratíssimos... Tomara q os itens do glamour sejam muuuuito caros XD

ToSh

Lelots2 - *Membro* Postado:08-09-2006 21:37

Sua ideia é muito boa pois no the sims deveria ter esse negocio de cavalo e etc pois no the sims 2 é ruim para se fazer alguém pobre só rico e como uma fazenda ja daria uma noção de pobreza

The sims 2 Vida Rural bem legal.

²³ Fonte: <http://www.thesims2.br/ea.com/forums.view.asp?fID=78&tID=87979&archived=>
Acessado em 09/08/2006 (Reproduzido como no sítio oficial)

²⁴ Fonte: <http://www.thesims2.br/ea.com/forums.view.asp?fID=78&tID=87962>
Acessado em 09/08/2006 (Reproduzido como no sítio oficial)

The Sims conta ainda com mais duas expansões voltadas exclusivamente para a diversão e a vida noturna. A primeira denominada “Vida Universitária”, promete recriar o universo do campus e todos seus “atrativos”: festas, lanchonetes e repúblicas.

“ Seus Sims são jovens adultos, e estão saindo de casa para viver um sonho universitário definitivo. Deixe-os tornarem os donos do campus. Eles vão curtir sua recém adquirida liberdade enquanto festejam com amigos, juntam-se nas fraternidades, e fazem grandes brincadeiras. Os Sims podem explorar todos os lugares do campus incluindo a academia, café, barzinhos e mais. Ajude-os nesse novo período de suas vidas e ganhe todos os benefícios dos anos de universidade.”²⁵

Nesta expansão parece que a última preocupação dos Sims é com os estudos. Festas e diversão são os fazeres principais dos Sims na vida universitária. Noutro pacote de expansão denominada “vida noturna” o objetivo do jogador é levar seus Sims a curtir intensamente todos os prazeres da vida noturna numa grande metrópole. Levando-os a “uma noite inesquecível”...

“Seus Sims estão na cidade em todos os lugares quentes. Seja dançando até o amanhecer, saindo com alguém especial em um jantar romântico ou errando todas as bolas do boliche enquanto paqueram, será uma noite inesquecível! Deixe seus Sims a vontade para desfrutarem de suas atividades noturnas favoritas enquanto elas aspiram uma vida de prazer. Determine a vida amorosa de seus Sims conforme você descobre a química entre eles. Será que suas personalidades de aspirações de vida serão compatíveis ou não? Pode ser um começo de um romance quente ou um desastre total. Pronto para diversão e romance? Que venha a vida noturna!”²⁶

²⁵ ELETRONIC ARTS, Sítio Oficial do Jogo The Sims 2. Disponível em < <http://www.thesims2br.ea.com/products.view.asp?id=13>. Acessado em 10/08/2006

²⁶ ELETRONIC ARTS, Sítio Oficial do Jogo The Sims 2. Disponível em < <http://www.thesims2br.ea.com/products.view.asp?id=13>. Acessado em 10/08/2006

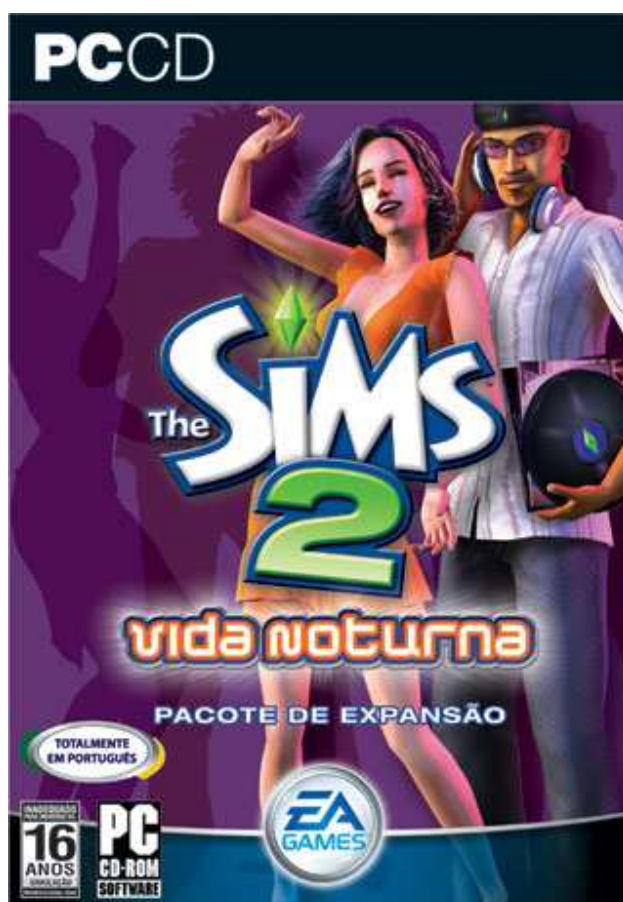


Figura 15: Encarte promocional do pacote de expansão do jogo Vida Noturna
 Fonte: < <http://www.thesims2.br.ea.com/products.view.asp?id=15> > Acessado em 28/09/2006

Depois da observação do universo do jogo entendemos o quanto The Sims alimenta, a todo instante, o desejo de posse, de poder, de acumulação material e de consumo por parte da personagem. O vencer no jogo é antes de tudo, conquistar e acumular o maior número de bens materiais possíveis. O sucesso material significa também sucesso na vida pessoal. Festas, baladas, belas mulheres (ou homens) completam o universo deste estilo de jogo, que alguns entendem se tratar de um novo espaço de aprendizagem...

“[...] que permitem o exercício do faz de conta e uma maior interatividade, [e] possibilitam às crianças e adolescentes aprender, se comunicar, formar relacionamentos, desenvolvendo habilidades motoras, lingüísticas e

*sociais, potencializando a construção de novos olhares, significados e significantes para a sociedade na qual estão inseridos*²⁷

Não entendemos dessa forma e até nos radicalizamos a respeito desses jogos serem usados como recurso de aprendizagem. Que aprendizagem é essa? A qual produz em sua essência a lógica excludente da sociedade capitalista e que conclama cada vez mais as pessoas ao consumo desenfreado de produtos (na maioria supérfluos). Será que é essa aprendizagem que queremos dar as nossas crianças e adolescentes?

Uma das estratégias publicitárias do desenvolvedor do jogo é conquistar o público pela possibilidade da realização de uma nova vida dentro do mundo simulado de The Sims. Porém o jogo promete, mas não consegue isso. Na verdade o jogo oferece ao indivíduo à mesma realidade do mundo real, porém disponibilizando virtualmente infinito acesso a um universo de bens e serviços, os quais o mesmo não teria na vida real. É a *“ilusão da ilusão”*²⁸ como afirma Jameson ou como observa Adorno *“[É] a fuga da vida cotidiana [fornecendo] como paraíso a mesma vida cotidiana.”*²⁹ O jogador pode não saber, mas a lógica e opressão da sociedade capitalista foi transportada para sociedade virtual dos Sims.

The Sims transporta para o virtual, elementos de uma realidade interpretada pelos seus produtores e desenvolvedores, sinalizando a representação da chamada sociedade pós-moderna evidenciada cada vez mais no consumo a utensílios eletrônicos, periféricos e informacionais. *Essa maneira de conduzir a vida tem atuado como formadores do individualismo levando as pessoas a uma possível relação técnico-narcisista*³⁰

²⁷ GAMA ALVES, Lynn Rosalina. **Jogos Eletrônicos e violência: Desvendando o imaginário dos screenagers.** (Artigo).Disponível em: <http://www.lynn.pro.br/pdf/art_uneb.pdf> P.04 (Acessado em 21/07/2006)

²⁸ JAMESON, Frederic. Pós-Modernismo. A lógica cultural do capitalismo tardio. Ática, 2000, São Paulo, p.100

²⁹ ADORNO, T.W e HORKHEIMER, Max. **A indústria Cultural.**In: LIMA, Luiz Costa (Org). Teoria da Cultura de Massa. 3ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1993

³⁰ CABRAL,Fátima Aparecida. **Estetismo e obsolescência: Princípios norteadores da cultura de consumo.** Revista Novos Rumos. São Paulo,nº 39, Ano 18, 2003. Disponível em: <http://www.institutoastrojildopereira.org.br/novosrumos/artigo_show.asp?var_artigo=63>(Artigo). Acesso em: 14/06/2006.

O sentido e dinâmica do jogo parece alinhar-se em três objetivos para atingir a felicidade plena do personagem virtual (Sims): o individualismo, o consumismo e o sucesso profissional e financeiro. O modo de “levar a vida” dos Sims lembra os Yuppies (Jovens profissionais urbanos), os quais simbolizavam os valores difundidos pelo neoliberalismo no período após queda dos regimes socialistas em 1989.

“Os yuppies eram Advogados, corretores da Bolsa de Valores, investidores, empresários e executivos que faziam do sucesso profissional o seu grande eixo de vida. Ter um carro do ano, conquistar uma bela mulher, ganhar muito dinheiro, freqüentar ótimos clubes eram itens que compunham sua agenda existencial. Passava à margem e ao largo dos yuppies qualquer preocupação de natureza social.”³¹

Quando o ideólogo neoliberal Francis Fukuyama lançou sua tese sobre o fim da história, previa que a democracia liberal à norte-americana havia triunfado como projeto vencedor de organização da sociedade, e que assim, o livre mercado, o consumismo e o individualismo triunfariam nos ideais e desejos dos indivíduos. Neste paraíso utópico fantasiado por Fukuyama não haveria lugar para as contestações ideológicas ou debates de sistemas antagônicos.

The Sims parece recriar em escala virtual esse paraíso utópico neoliberal. No jogo tudo gira em torno do consumo desenfreado de mercadorias e serviços, do sucesso dos negócios e do prazer de curtir a vida em festas e bares. No mundo dos Sims parece não haver pobreza, exploração e qualquer preocupação social. É a sociedade perfeita, o reino infinito de abundância e prosperidade, a utopia iluminista sendo materializada. Pena que seja somente, como afirma Jameson, a “*ilusão da ilusão*”...

³¹ ALBEX JR. José. A outra América – Apogeu, crise e decadência dos Estados Unidos. São Paulo: Editora Moderna, 1993, p. 12

Considerações Finais

“Nossa civilização atual é um automóvel gigantesco a se mover numa estrada de mão única, a uma velocidade cada vez maior. Infelizmente, tal como está construído agora, faltam ao carro tanto volante quanto os freios, e a única forma de controle que o motorista exerce consiste em fazê-lo andar mais depressa, embora, fascinado pela própria máquina e convencido de que deve atingir a maior velocidade possível, ele haja esquecido por completo o objetivo da viagem. Esse estado de desamparada submissão aos mecanismos econômicos e tecnológicos que o homem moderno criou é estranhamente disfarçado de progresso, liberdade e domínio da natureza sobre o homem. Em consequência, tudo o que é permitido passou a ser compulsão mórbida. O homem moderno dominou todas as criaturas acima do nível dos vírus e bactérias – exceto o próprio homem.”¹

Como salientamos nas considerações iniciais, não foi nossa intenção neste trabalho tratar reflexões e análises como verdades hermeticamente fechadas. Assim, essas considerações finais, não representam necessariamente uma abordagem conclusiva ou que feche as questões postas na investigação. Trata-se de abrir um caminho para refletir a mediação entre o homem e os meios tecnológicos e midiáticos da atualidade.

Acreditamos que nossos propósitos temáticos foram contemplados ao longo da pesquisa. Não escondemos que o objetivo central de nossas reflexões e análises viriam no sentido de desnudar a áurea lúdica e inocente que paira sob os jogos eletrônicos. Nesse sentido esperamos que a leitura desta pesquisa possa fazer o leitor pensar e repensar a respeito das questões colocadas pelo surgimento da chamada sociedade tecnológica.

A temática desta pesquisa ultrapassa a análise dos jogos eletrônicos como instrumento de subinformação e aculturação. Ela vai de encontro do entendimento da relação (e interação) do homem com o aparato tecnológico e midiático. Vai de

¹ MUNFORD, Lewis. *A cidade da história: suas transformações e perspectivas*. Tradução Neil R. da Silva. 3 ed. São Paulo : Martins Fontes, 1991. p. 602

encontro também com os possíveis caminhos que o homem pode trilhar frente à lógica insaciável e perversa do sistema capitalista.

O papel dos conglomerados midiáticos, que entendemos como uma burguesia ou elite comunicacional e informacional, é manter a racionalidade do irracional sistema econômico e de organização da sociedade. Irracional – como Marcuse sempre sugere – porque a espécie humana é a única dentre os animais que passa necessidades frente à abundância material em que vive. Sabe-se que toda acumulação material produzida pelo homem seria suficiente para saciar as necessidades básicas de qualquer ser humano: comer, vestir e morar.

Mas por que esses esforços de acumulação não são direcionados para solucionar essas questões? Por que canalizamos estes recursos materiais sempre no caminho de uma evolução irracional dos meios tecnológicos e do progresso técnico? Assim, questionamos: seria válido o discurso da tecnologia inócua, ou seja, nem boa, nem má? Nestes termos, a tecnologia, antes de ser um instrumento, transforma-se em um fim. Um propósito que nunca será efetivamente saciado. Não seria mais racional (e humano) o homem saciar primeiro suas necessidades básicas? Eis a questão da irracionalidade.

No propósito de manter essa racionalidade, o sistema cria mecanismos que deixa transparecer irracional não o próprio sistema, mas qualquer contestação ou negação de como esses recursos são utilizados. Como num círculo, os instrumentos desse controle são cada vez mais sofisticados. Invadem todos os cantos da vida social e propaga uma falsa idéia de igualdade entre os homens. Escamoteiam a realidade, transformando tudo e todos em mercado e mercadoria, em números estatísticos e coisas, em vencedores e fracassados. Assim invertem a realidade, explicando a necessidade material como a ordem natural das coisas, como próprio da natureza do homem, como imutável.

Nessa pesquisa os jogos eletrônicos representam à ponta do *iceberg* desses controles ideológicos e hegemônicos. Mas nesse momento, sinceramente, essa terminologia não é necessária. O que interessa é que esses controles devem ser contestados, revelados e trazidos da escuridão para a luz – lembrando Platão

no mito da caverna², ou mesmo em Matrix³ quando a personagem Neo, ao acordar de seu estado vegetativo, descobre que sua realidade vivida até então era apenas uma ilusão fabricada.⁴

Se as alternativas são utópicas; a realidade, pelo menos para a maioria absoluta, é perversa. Se já conhecemos a realidade (ou a perversidade), preferimos à utopia.

² No mito da caverna, no livro VII do *Republica*, Platão imaginou todos presos desde a infância no fundo de uma caverna. Imobilizados pelas correntes que os atavam, estavam obrigados a olharem sempre a parede em frente, de forma que apenas avistavam as sombras dos objetos refletidos na parede e não a sua real forma. PLATÃO. Diálogos: a República. Tradução direta por Carlos Alberto Nunes, 2ª ed. Belém : Universidade Federal do Pará, 1988.

³ The Matrix, EUA, 1999, 136 Min. Sinopse: Em um futuro próximo, Thomas Anderson (Keanu Reeves), um jovem programador de computador que mora em um cubículo escuro, é atormentado por estranhos pesadelos nos quais encontra-se conectado por cabos e contra sua vontade, em um imenso sistema de computadores do futuro. Em todas essas ocasiões, acorda gritando no exato momento em que os eletrodos estão para penetrar em seu cérebro. À medida que o sonho se repete, Anderson começa a ter dúvidas sobre a realidade. Por meio do encontro com os misteriosos Morpheus (Laurence Fishburne) e Trinity (Carrie-Anne Moss), Thomas descobre que é, assim como outras pessoas, vítima do Matrix, um sistema inteligente e artificial que manipula a mente das pessoas, criando a ilusão de um mundo real enquanto usa os cérebros e corpos dos indivíduos para produzir energia. Morpheus, entretanto, está convencido de que Thomas é Neo, o aguardado messias capaz de enfrentar o Matrix e conduzir as pessoas de volta à realidade e à liberdade.

⁴ Em nosso entendimento, apesar de raros, os produtos midiáticos da Indústria Cultural como The Matrix (não importando a intenção dos diretores), quando contextualizados com aspectos da realidade e embasados teoricamente, podem ser usados pelo historiador e professor como estratégia e instrumento de aprendizagem.

BIBLIOGRAFIA

- ADORNO, T.W e HORKHEIMER, Max. **A indústria Cultural**.In: LIMA, Luiz Costa (Org). Teoria da Cultura de Massa. 3ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1993
- ADORNO, TW. **Textos Escolhidos**. Consultoria de Pedro Eduardo Arantes, Coleção Os Pensadores, São Paulo : Nova Cultural, 1999
- ALBEX JR. José. **A outra América – Apogeu, crise e decadência dos Estados Unidos**. São Paulo : Editora Moderna, 1993
- ARANHA, Gláucio (2004). **O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento**. Ciências e Cognição; Ano 1, Vol 03, pp 21-62. Disponível em <<http://www.cienciasecognicao.org/pdf/v03>>
- ARENDT, Hannah. **As Origens do Totalitarismo- Totalitarismo, o paradoxo do poder** – Trad. Roberto Raposo, Rio de Janeiro: Documentário, 1979
- ARON, Raymond. **República imperial : os Estados Unidos no mundo do pós-guerra**: tradução Edilson Alkmim Cunha. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.
- ATUÁN, Abdel Bari. **“Nada alegre o Iraque de Bush”** (Artigo) in: Jornal on-line a Nova Democracia, Ano V, nº 30, Julho de 2006. Disponível em: <<http://www.anovademocracia.com.br/30/23.htm>> Acessado 20/07/2006.
- BRONER, Stephen Eric. **Da teoria crítica e seus teóricos**; tradução de Tomás R. Bueno, Cristina Meneguelo, Campinas : Papirus, 1997,
- CABRAL, Fátima Aparecida. **Estetismo e obsolescência: Princípios norteadores da cultura de consumo.(Artigo)** Revista Novos Rumos. São Paulo,nº 39, Ano 18, 2003. Disponível em <http://www.institutoastrojildopereira.org.br/novosrumos/artigo_show.asp?var_artigo=63>. Acesso em 14 de Junho de 2006.
- _____. **Jogos Eletrônicos: técnica ilusionista ou emancipadora? (Artigo)** Revista da Usp n. 35, Setembro de 1997. Disponível em <<http://www.beanzaite.org.br>> Acesso em: 19 de Abril de 2005.
- CANCLINI, Nestor Garcia. **A Globalização Imaginada**. Tradução Sérgio Molina. São Paulo : Iluminuras, 2003.

- CASTELLIS, Manoel. **O fim do milênio**. Volume 3, Lisboa : Editora Fundação Gelouste Gulbenkian, 2005
- CHAUI, Marilena de Souza. **O que é Ideologia?** Coleção Primeiro Passos. 7ª Edição. São Paulo : Brasiliense, 1981
- CHESNEAUX. Jean. **Modernidade-mundo**, Tradução: João Da Cruz, 2ª edição, Vozes : Petrópolis
- CHOMSKY, Noam. **Contendo a Democracia**. Rio de Janeiro, Record, 2000
- FERRO, Marc. **“O conhecimento Histórico, os filmes, as mídias**. “Revista Eletrônica. O olho da história”. Salvador, nº 06, ano 10, 2005, p. 4 (artigo). Disponível em Disponível em <www.olhoda.historia.ufba.br> acesso em 01 de Junho de 2005.
- _____. **A Manipulação da história no ensino e nos meios de comunicação**. São Paulo : IBRASA, 1983
- FREI BETTO, Efeitos do Pensamento único.(Artigo) Revista Caros Amigos, Ano: IV, Nº 40 Julho 2000 p. 18
- FUKUYAMA, Francis. **Construção de Estados: Governo e organização no século XXI**. Rio de Janeiro, Rocco : 2005.
- FUKUYAMA, Francis. **Construção de Estados: Governo e organização no século XXI**. Rio de Janeiro, Rocco, 2005.
- GAMA ALVES, Lynn Rosalina. **Jogos Eletrônicos e violência: Desvendando o imaginário dos screenagers**. (Artigo).Disponível em: <http://www.lynn.pro.br/pdf/art_uneb.pdf>Acesso em 21/07/2006
- HALL, Stuart. **A identidade Cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro:DPLA, 2001
- HARDT, Michael e NEGRI, Antônio. **Império**. Tradução de Berilo Vargas, Rio de Janeiro: Record, 2002
- IANNI, Octávio. **A era do globalismo**. Rio de Janeiro : Civilização Brasileira, 1997
- JAMESON. **A cultura do Dinheiro: Ensaio sobre a globalização**. Rio de Janeiro : Vozes, 2001
- JAMESON. Frederic. **Pós-Modernismo. A lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo : Ática, 2000

- LEVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência. O futuro do pensamento na era da informática.** Rio de Janeiro : Ed. 34, 1993
- MARCUSE, **A ideologia da Sociedade Industrial – O homem unidimensional..** São Paulo : Zahar Editores, 1973
- MARX, Karl & ENGELS, Friedrich. Manifesto do Partido Comunista. URSS, Edições Progresso, 1987
- MUNFORD, Lewis. **A cidade da história: suas transformações e perspectivas.** Tradução Neil R. da Silva. 3 ed. São Paulo : Martins Fontes, 1991
- MURDOCA, Miles J e HENRING, Vincent P. **Introdução à arquitetura dos computadores:** tradução Sérgio Val Aguiar, Campos, RJ, Campus, 2000
- PAIM, Suzana. “**Já vi esse filme**”. Pág 42-43 (Artigo). in: Revista Caros Amigos. Ano IV, nº 43, Outubro de 2000. p.42
- PLATÃO. **Diálogos: a República.** Tradução direta por Carlos Alberto Nunes, 2ª ed. Belém : Universidade Federal do Pará, 1988.
- SARTORI, Giovanni. Televisão e pós-pensamento: Tradução de Antonio Angonese, Bauru, EDUSC, 2001
- SEMPRINI, Andréa. **Multiculturalismo.** Tradução: Laureano Pelegrin, Bauru, SP. GDUSC, 1999.
- THERBON, Göran. **A Escola de Frankfurt. Contribuição à teoria crítica (Artigo).** Revista Novos Rumos. São Paulo, nº 39, Ano 18, 2003. Disponível em <http://www.institutoastrojildopereira.org.br/novosrumos/artigo_show.asp?var_artigo=65>. Acesso em 14 de Junho de 2006.
- THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia;** Tradução de Wagner de Oliveira Brandão, Petrópolis: Vozes, 1998
- _____. **Ideologia e cultura Moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa.** Petrópolis : Vozes, 1995
- TRIVINHO, Eugênio. **Redes: Obliturações no fim do Século.** São Paulo: Annablume/FAPESP, 1998
- VIRILIO, Paul. **A arte do Motor.** Tradução de Paulo Roberto Pires, São Paulo: estação Liberdade, 1996.

WARNIER, **A mundialização da cultura**. Tradução Viviane Ribeiro, Bauru :
EDUSC, 2000 p. 95

FONTES DOCUMENTAIS:

1. FONTES ICONOGRÁFICAS

1.1 FIGURAS

Figura 1 – Tela do Jogo Pong.(Atari 1972)

Fonte:< <http://www.cienciasecognicao.org/pdf/v03/m34421.pdf>>

Figura 2: Tela do jogo Américas Army produzido pelo exercito norte-americano em2002.

Fonte: <http://www.americasarmy.com/gallery/> Acesso em 14 de Junho de 2006.

Figura 3 - Sítio do Jogo Kumawar.

Fonte: <http://www.kumawar.com/> Acessado em 18 de Julho de 2006.

Figura 4. Box promocional do jogo Gosth Recon. Fonte: <http://brasil.ea.com/games/8538/#>

Acesso em: 31/07/06

Figura 5. Imagem recuperada do Sítio Oficial do Jogo Ghost Recon.

Fonte: <http://www.ghostrecon.com/us/ghostrecon3/story.php>. Acesso em 31/07/2006.

Figura 6. Box promocional do jogo Global Operations.

Fonte: <http://brasil.ea.com/games/8760/#> Acesso em 31-07/2006

Figura 7. Box promocional do jogo Medal of Honor (Allied Assault).

Fonte: <http://brasil.ea.com/games/7425/#> .Acesso em 31/07/2006

Figura 9. Imagem recuperada do jogo Américas Army.

<http://www.americasarmy.com/gallery/index.php?id=27> . Acesso em: 31/07/2006

Figura 8. Imagem recuperada do sítio oficial do jogo Américas Army.

Fonte: www.americasarmy.com. Acesso em: 31/07/2006

Figura 10. Imagem recuperada do Sítio do jogo Kumawar 2.

Fonte: <http://www.kumagames.com/>. Acesso em: 31/07/2006

Figura 11: Box promocional do jogo The Sims 2.

Fonte: <<http://www.thesims2.br.ea.com/products.view.asp?id=9>> Acessado em 29/08/2006

Figura 12:Reprodução do Jornal Virtual Simpost . Fonte:<<http://www.thesims2.com.br>>

Figura 13. Imagem recuperada Diário da personagem do jogo The Sims Jéssicaa

Fonte: http://www.thesims2.br.ea.com/albums.view_album.asp?id=15654#

Acessado em: 09/08/2006.

Figura 14: Box promocional do pacote de expansão do jogo denominada Glamour.
 Fonte: <http://www.thesims2.br/ea.com/products.view.asp?id=24>. Acessado em 29/08/2006

Figura 15: Encarte promocional do pacote de expansão do jogo Vida Noturna
 Fonte:< <http://www.thesims2.br/ea.com/products.view.asp?id=15>> Acessado em 28/09/2006

1.2. VÍDEOS

GAMER BR, Flávio Soares, 2005, 60 min, Color. Disponível para cópia em:
http://www.archive.org/download/Gamer_Br_Alta_Portuguese/Gamer_Br_Alta_Portugues.avi

2. JORNAIS/REVISTAS E OUTROS DOCUMENTOS IMPRESSOS

Folha de São Paulo – Suplemento Informática, 08/09/2004. p. F12
 Folha de São Paulo - Suplemento de Informática, 08/12/2004, p. 3
 Jornal Folha de São Paulo, 21/01/2005, pág. A14
 Jornal Folha de São Paulo – caderno de Informática, 06/04/2005. p. F6
 Jornal Folha de São Paulo – Caderno de Informática, 17/05/2006. p. F2.
 Jornal Folha de São Paulo – Caderno Especial de Informática, 25/05/2005, p.2/4/8
 Jornal Folha de São Paulo – Caderno de Informática, 25/05/2005. p. F1, F2 e F3
 Jornal Folha de São Paulo – Caderno de Informática, 01/06/2005. p.F4
 Diário oficial de Minas Gerais - 15/07/2005. Ano CXIII, Nº 130. p. 3

3. JORNAIS/REVISTAS E OUTROS DOCUMENTOS ELETRÔNICOS

- **Revista Veja on-line.** Disponível em:
www.veja.abril.com.br/idade/exclusivo/natal_digital_2005/p_038.html Acesso em:
 18 de Maio de 2006.

-**Revista Carta Capital on-line.** 17/05/2006, Ano XII,Nº.393 Disponível em:
 <http://www.cartacapital.com.br/index.php?funcao=exibirmateria&id_materia=3892#>. Acesso em 18 de Maio de 2006.

- **Manual On-line do Jogo Medal of Honor (Allied Assault).**Disponível em:
ftp://ftp.ea.com.br/manuais/Manual_MOHAlliedAssault.pdf .Acessado em
 05/07/2006

- **Manual on-line do jogo América's Army . Disponível em**
 <<http://www.americasarmy.com/downloads/files/AmericasArmyManual.zip>>
 Acessado em 28/07/2006.

- **Manual on-line do jogo Global Operations.** Disponível em:
<http://brasil.ea.com/downloads/1794>. Acessado em 21/06/2006.

Revista Eletrônica do Departamento e Estado dos Estados Unidos, EUA,
 Volume 7, nº 4, Dezembro de 2002.
 Disponível em <<http://usinfo.state.gov/journals/itps/1202/ijpp/ijpp1202.pdf>>
 Acessado em 28/07/2006

4. SÍTIOS INSTITUCIONAIS

Sítio oficial do jogo the Sims 2.

Endereço Eletrônico: <http://www.thesims2.br.ea.com>

Sítio oficial do jogo Kumawar

Endereço Eletrônico: <http://www.kumagames.com/>

Sítio Oficial do Jogo Américas Army

Endereço Eletrônico: <http://www.americasarmy.com/gallery/index.php?id=27>

Sítio oficial da Produtora e desenvolvedora de Jogos Eletrônicos Eletronic Arts

Endereço Eletrônico: <http://brasil.ea.com/downloads/1794>.

Sítio Oficial do Jogo Ghost Recon

Endereço Eletrônico: <http://www.ghostrecon.com/us/ghostrecon3/story.php>

Sítio Oficial do Ministério da Cultura

Endereço Eletrônico: <http://www2.cultura.gov.br>

5. JOGOS

Global Operations. Eletronic Arts, EUA, 2002 (Cópia Demo)

Medal Of Honr – Allied Assault, Eletronic Arts,EUA, 2002

Americas Army, U.S. Army, EUA,2002.

Kumawar, Kuma, LLC,EUA, 2005.

The Sims 2. Eletronic Arts, EUA, 2004 (Cópia Demo)