

# JOGAR JOGOS ELETRÔNICOS: QUE LAZER É ESSE?

## PLAYING ELECTRONIC GAMES: WHAT TYPE OF LEISURE IS THIS?

*Cláudio Lúcio Mendes<sup>1</sup>*

**RESUMO:** Este artigo apresenta uma discussão sobre os jogos eletrônicos como artefatos de entretenimento e lazer. Para desenvolver tal discussão levou-se em conta duas questões centrais: Como nós, seres humanos, somos chamados a participar, como jogadores, desse campo de entretenimento e lazer? Como nos tornamos jogadores dos jogos eletrônicos? Ambas foram construídas com base em teorizações foucaultianas sobre a noção de governo. Com base nisso, os jogos eletrônicos foram analisados com base em três categorias: a constituição das comunidades de jogadores; o desenvolvimento das histórias e narrativas; e, a elaboração das personagens. Baseado nessas categorias, estão presentes nos jogos percepções do que é ou deveria ser um jogador de um campo de entretenimento e lazer específico. Contudo, os jogadores vão se constituindo como tal das mais diversas formas. As relações de poder, dinâmicas e em constante movimento, vão sempre produzir novos tipos de jogadores e novas formas de entretenimento e lazer.

**PALAVRAS-CHAVE:** Lazer. Jogos eletrônicos. Governo. Relações de poder.

Os jogos eletrônicos – fliperamas, videogames, simuladores, minigames, softwares de jogos para console e computador – compõem um fenômeno tecnocultural relativamente recente. Foi em meados da década de 70 que esses começaram a ser vendidos aos milhões, tornando-se objetos de entretenimento e lazer em várias partes do globo.

Como artefatos de lazer, os jogos eletrônicos podem ser descritos como jogos que promovem vários tipos de vivências culturais (GOMES, 2003). De um lado, se inter-relacionarmos aspectos como tempo, os jogos eletrônicos podem ser jogados em qualquer “momento presente”, não sendo limitado a “períodos institucionalizados para o lazer” (GOMES, 2004, p. 124)); espaço-lugar (os jogos eletrônicos podem ser jogados em “locais” onde os sujeitos se apropriam individual ou coletivamente deles, constituindo diversos tipos de convivências sociais); manifestações culturais, (os jogos eletrônicos são elaborados com base em diversos saberes, fazendo parte de estratégias que possibilitam diversão, descanso ou desenvolvimento dos jogadores); e ações de base lúdica, (os jogos eletrônicos são

<sup>1</sup> Docente da Faculdade Metropolitana de Belo Horizonte; Doutor em Educação pela UFRGS.

constituídos por mecanismos que permitem o “brincar consigo, com o outro e com a realidade” (GOMES, 2004, p. 124), veremos que os jogos eletrônicos podem ser caracterizados como uma atividade de lazer socialmente construída.

De outro lado, os jogos eletrônicos trazem características já consagradas nos estudos dos jogos, pois possuem todos os atributos dados ao conceito de jogo. Nesse campo de estudo, o conceito jogo é sinônimo de atividade lúdica, dizendo respeito “a um reconhecimento objetivo por observação externa ou ao sentimento pessoal que cada um pode ter, em certas circunstâncias, de participar de um jogo” (BROUGÈRE, 1998, p. 14). Dessa maneira, a noção de jogo está relacionado às atividades de lazer. Além disso, também pressupõe um sistema de regras previamente definidas que, em sua maioria, não pode ser mudado durante o ato de jogar. Por último, jogo é um objeto para se jogar, “tal como jogo de xadrez enquanto constituído do tabuleiro e do conjunto de peças que permitem jogar no sistema de regras também chamado de jogo de xadrez” (BROUGÈRE, 1998, p. 15). Assim, os jogos eletrônicos apresentam, em suas constituições, as três características acima, pois representam uma atividade lúdica, têm um sistema de regras previamente estabelecido e, igualmente, são objetos para se jogar. Entretanto, descrevê-los como artefatos de entretenimento e lazer vai além. Hoje, eles fazem parte de uma grande complexidade social e são, por sua vez, altamente complexos, compostos por vários tipos de estratégias (de lazer, de marketing, de consumo) e saberes (históricos, geográficos, mitológicos).

Primeiramente, educadores, políticos, acadêmicos, militares e o público em geral têm emitido as mais diversas opiniões sobre tais artefatos tecnológicos. Alguns sugerem que os simuladores de jogos são muito eficientes (e economicamente viáveis) para o treinamento de soldados, pilotos e motoristas, pois evitam que o ser humano coloque em risco a própria vida em um treinamento inicial de algo perigoso e pouco conhecido pelo usuário. Sendo assim, lembram que eles favorecem aprendizagens que podem ser transferidas para outras atividades cotidianas, como dirigir um carro, ou para atividades altamente técnicas, como pilotar um avião (FRIEDMAN, 1997; MORTENSEN, 2002).

Afirma-se, também, que eles trazem riscos à saúde (LER, problemas de coluna e visuais, falta de apetite). Ou, ainda, que desenvolvem um outro tipo de atenção para a aprendizagem que atrapalharia o desempenho escolar. Ou mesmo que não favorecem as relações familiares; inculcam valores para a competição extremada e para papéis sexuais preconceituosos; ajudam a promover a violência na juventude etc. (SQUIRE, 2002).

Além disso, os jogos eletrônicos são considerados artefatos nada inocentes. Eles, segundo a literatura, educam de alguma forma: educam para o consumo (MENDES, 2001); educam para a violência (CHIDREN & THE MEDIA, 2001; JOGOS DO MILÊNIO, 2001; AGUIAR, 2002); educam para os papéis de gênero (CHIDREN & THE MEDIA, 2001). De uma forma ou de outra, os estudiosos reafirmam seu papel pedagógico (PROVENZO JUNIOR, 1997; LOPES, 2000;

PIRES 2002; MENDES 2004). Acrescentam, ainda, que os games fazem com que seus jogadores interessem-se pouco por outras atividades, como estudar e praticar esporte (CHILDREN & THE MEDIA, 2001).

Mais um aspecto: pelo mundo afora, por volta de 150 milhões de seres humanos – e esse número só vem aumentando – (INFO GAMES, 2003) vivenciam os prazeres e as decepções dos jogos eletrônicos. Especialmente em gerações mais novas, eles são recebidos de braços (e mentes) abertos. Não é por acaso que pais, políticos e todo tipo de especialista abordem esses jogos como artefatos que ocupam crianças e adolescentes por muitas horas.

Isso mostra que os jogos eletrônicos são artefatos de grande fascínio econômico e social. Dados de 1998 mostram o consumo de dois milhões e oitocentos mil jogos no Brasil (SUPERINTERESSANTE, 1999). No mesmo ano, nos Estados Unidos, a indústria dos jogos eletrônicos tornou-se a segunda maior do ramo de entretenimento, ficando à frente da cinematográfica, perdendo apenas para a televisão (THE NES ARCHIVE, 2001). Em 2000, pela primeira vez em aproximadamente 25 anos de história dos games como produtos de consumo, os lançamentos de títulos de jogos e de videogames rivalizaram (em glamour, por parte dos fãs e da imprensa; em valores econômicos, pela quantidade de unidades vendidas) com as estréias de filmes da indústria cinematográfica estadunidense (NOTÍCIAS DO BRASIL, 2001). Em 2002, estima-se que essa indústria tenha movimentado pelo mundo mais de 31 bilhões de dólares (NORMAND, 2003).

Somado aos seus empregos pedagógicos e ao fascínio econômico e social descritos acima, são artefatos que tomaram força cultural e econômica também por seus atrelamentos com o desenvolvimento da informática. Há uma relação diretamente proporcional entre a evolução e a importância das máquinas construídas à base das tecnologias de silício<sup>2</sup> e o aparecimento e a evolução dos jogos eletrônicos.

No mundo dos jogos eletrônicos, os antigos fliperamas, com o advento de tecnologias empregadas em PCs, foram amplamente ultrapassados por outros tipos de jogos, tornando-se obsoletos para o mercado. Com a invenção de máquinas interativas, como os computadores pessoais, uma grande variedade de games tomou força. Tais games são produzidos com base em tecnologias contemporâneas que os deixam com imagens gráficas muito bem detalhadas, as personagens cada vez mais “concretas” e os sons com qualidade invejável.

Outro aspecto é a relação diretamente proporcional entre a evolução das tecnologias da informática, de um lado, e o aparecimento e a evolução dos jogos eletrônicos, de outro. Os jogos são softwares que dependem de um hardware (o PC) para funcionar, havendo uma relação consistente, linear e recíproca entre eles

2 Optei pela nomenclatura tecnologias de silício em vez de novas tecnologias ou quarta onda tecnológica por acreditar que a quase totalidade dos produtos tecnológicos e as tecnologias neles empregadas são melhor caracterizados pelo termo silício. O silício é o elemento não-metálico mais abundante no ambiente terrestre depois do oxigênio. Tal elemento é usado como a principal substância constitutiva dos chips eletrônicos para a condução de impulsos digitais. Sendo assim, o silício é a “alma” dos produtos que empregam esses chips e, em consequência, a “alma eletrônica” de todas as tecnologias digitais.

e os próprios PCs. Quanto mais os produtores de jogos querem fabricá-los com imagens e sons mais próximos do “real”, mais os jogos pressupõem consoles e PCs potentes e equipados. A cada aperfeiçoamento dos jogos, mais memória os consoles e computadores necessitam para rodá-los eficientemente. Para que a imagem gráfica seja a melhor possível, o monitor precisa de alta resolução. A melhoria tecnológica dos consoles, PCs e seus periféricos reflete-se na qualidade dos jogos e em seu realismo. Obviamente, o inverso é, do mesmo modo, verdadeiro.

No campo das tecnologias de silício, as máquinas contemporâneas, diferentes daquelas pré-cibernéticas, têm vida e alma. As máquinas pré-cibernéticas tinham “almas humanas” a guiá-las: trens a vapor, os primeiros telefones, televisores, carros e as primeiras linhas de montagem industrial. Funcionavam como uma possibilidade de complemento do que nos faltava, mas estavam longe de se confundirem conosco ou com qualquer organismo biológico (SIBILIA, 2002). Como é possível observar, todas as máquinas e todos os softwares, construídos com base em tecnologias de silício, estão cada vez mais integradas ao mundo e a nós.

Na contemporaneidade, com as máquinas de base silícica, temos a alternativa de tornar o humano “deficiente” em vários aspectos, mais eficiente e mais feliz: marcapassos, próteses eletromecânicas, celulares, PCs, carros com computadores de bordo. As máquinas fazem parte de um quadro no qual as infelicidades, as pobreza e as misérias humanas, supostamente, poderiam ser extintas. Usamos os avanços tecnológicos não só nos artefatos de ficção, mas em nós mesmos. As histórias de ficções apresentadas em filmes, livros, jogos eletrônicos, entre outros, estão deixando seus lugares de origem e, cada vez mais, vêm tomando o mundo, nossos corpos e nossas almas. Questões surgem pelo medo e pela atração promovida pelas tecnologias de silício.

Cientistas argumentam a favor de organismos cibernéticos, mais “eficientes” em comparação com as versões puramente humanas. Defendem, assim, os acoplamentos cibernéticos aos corpos humanos, tornando as novas estruturas mais dinâmicas. Chegam a falar das vantagens físicas desses acoplamentos para pessoas portadoras de deficiências físicas: paraplégicos e tetraplégicos poderão andar e movimentar-se; cegos enxergarem. São os membros protéticos, altamente elaborados, deixando seus antigos predecessores para trás. Igualmente compõem esse cenário as propostas para abandonarmos nossas formas corporais e nos tornarmos dígitos em um universo de combinações binárias. As nossas essências humanas (seja lá o que for isso) seriam transferidas para um mundo como a *Internet*, organizadas em uma espécie de hipermundo (DERY, 1998).

Os jogos eletrônicos fazem parte desse universo silícico e de suas ficções. São artefatos tecnoculturais que estão envolvidos com novas formas de lazer, com o consumo, com o marketing, com a educação, com a escola, com a *Internet*, com a mídia, com os computadores, com as tecnologias da informática, com o nosso cotidiano, com as nossas vidas. Esses envolvimento remetem a um outro aspecto: o da subjetivação. Nesse sentido, além de reconhecer a abrangência desses artefatos,

é possível interrogar: Como somos convencidos a consumir quase 6 mil títulos de jogos por ano (NORMAND, 2003)? Como nós, seres humanos, somos chamados a participar, como jogadores, desse campo de entretenimento e lazer? Sendo mais específico: Como nos tornamos jogadores de jogos eletrônicos?

Essas três perguntas me ajudaram a desenvolver outras análises sobre os jogos eletrônicos como campo de entretenimento e lazer. Na próxima seção, passo a mostrar algumas dessas análises, tendo como pano de fundo as teorizações de Michel Foucault.

### **Os Jogos Eletrônicos como um Campo de Entretenimento e Lazer**

Participamos dos jogos constituindo com eles relações diversas; construímos e somos construídos por tais relações. Nesses momentos, será que sabemos onde estamos? (dentro da máquina?; fora da máquina?). Sabemos o que somos? (“eu” jogador?; “eu” personagem?; “eu” máquina?). Por que, em alguns casos, demoramos a nos localizar no tempo e no espaço? Por que sonhamos com situações dos jogos, como fazemos com qualquer acontecimento cotidiano?

Em síntese, como nos tornamos jogadores em um campo de entretenimento e lazer chamado jogos eletrônicos? Que efeitos tal campo tem sobre nós? Busquei desenvolver tais questões tendo como base algumas “ferramentas” foucaultianas para analisar um artefato contemporâneo como os jogos eletrônicos. Para problematizar alguns desses efeitos – que, de uma forma ou de outra, produzem um campo de entretenimento e lazer –, apresento três categorias de análises: a constituição das comunidades de jogadores; o desenvolvimento das histórias e narrativas; e, a elaboração das personagens. Parto do princípio que somos convencidos, por meio das histórias, narrativas e personagens dos jogos, dos prazeres e dos riscos de saltar, pular, correr, nadar, atirar, morrer e matar ao jogar. Com base nesses processos de convencimento, passamos a participar de comunidades de jogadores. Envolvemo-nos tanto com as narrativas e as personagens que chegamos a suar, a ter taquicardia, ou simplesmente ficamos contentes ou frustrados. Esses são apenas alguns dos efeitos que podemos observar quando jogamos jogos eletrônicos.

Inspirado em Foucault e em alguns de seus comentadores, tratarei a constituição das comunidades de jogadores, o desenvolvimento das histórias e narrativas e a elaboração das personagens com base na noção de governo de Foucault. A noção de governo é, aqui, “entendida no sentido amplo de técnicas e procedimentos destinados a dirigir a conduta” (FOUCAULT, 1997a, p. 101) de seres humanos: das crianças, dos cidadãos, dos jogadores. A administração da conduta ocorre em várias atividades e áreas como no lazer, no trabalho, na estética física, na aparência, em relações familiares, com os amigos e ao se jogar jogos eletrônicos. Tudo isso está imbricado com práticas que nos remeteriam a uma vasta gama de sentimentos, relativos a outros, mas, em especial, a nós mesmos. Mais do que uma projeção externa sobre nós, seria uma projeção nossa em nós mesmos (FOUCAULT, 1999).

Durante este artigo, tento mostrar como os jogos eletrônicos são compostos por tecnologias de poder-saber<sup>3</sup> que exercem um certo governo dos outros e do “eu”. Neles são empregadas tecnologias contemporaneamente localizadas, compondo uma arena heterogênea e vasta que é caracterizada aqui como um campo de entretenimento e lazer.

Na literatura de governo, a noção de comunidade vem cada vez mais sendo usada para substituir a noção de população. O que se observa é que as racionalidades de governo de Estado, dos outros e do “eu” – na busca de serem mais específicas em suas atuações sobre os sujeitos que querem governar – vêm sendo discutidas com base na noção de comunidade, deslocando a importância da noção de população. A comunidade tornou-se “uma área-chave de alvo e objetividade das estratégias de governo” (ROSE, 1996. p. 327), pois, por motivos econômicos, culturais, de linguagem e por afinidades diversas, identificar sujeitos a um grupo comunitário torna a arte de governar mais eficiente e objetiva.

A noção de comunidade vem sendo usada para dar maior especificidade às investigações em torno da eficiência das técnicas de governo, sendo entendida como um “novo lugar de governo” (ROSE, 1996. p. 331). Tal noção é apresentada como importante referencial de análise das relações de governo de Estado, dos outros e de si. Segundo Rose (1996), em muitos casos, o emprego da noção de comunidade, em detrimento da noção de população, dá um foco maior na investigação das práticas de governo orientadas para espaços, grupos, culturas e interesses (de lazer) mais específicos. Para esse autor, o emprego da população – como algo que caracteriza todas as pessoas de uma nação, um estado, ou mesmo de um município, de forma homogênea – deixa a desejar por não levar em conta a diversidade das arenas sociais, culturais e econômicas. Daí a importância que a noção de comunidade passa a desempenhar na compreensão dos novos arranjos existentes, pois “as disposições contemporâneas da comunidade são [...] resultantes heterogêneas, complexos e móveis de modos revisados de representação, problematização e intervenção em toda uma quantidade de diferentes arenas” (ROSE, 1996. p. 332).

Especificamente, em relação aos jogos eletrônicos, como as estratégias de poder-saber estruturam uma comunidade de entretenimento e lazer? São várias as técnicas empregadas para se montar uma comunidade de jogadores: a linguagem em comum; as técnicas de captura do consumidor (tornando-o um cliente cativo de determinado produto); as técnicas de marketing. Todas elas têm como base técnicas de linguagem.

<sup>3</sup> Artigo, apoiado em Foucault (1995), considero que a relação entre saber e poder é de circularidade, de cumplicidade, de imanência. Não o reduzo um ao outro (“saber é poder”, ou vice-versa), mas afirmo que o saber nunca é neutro, desinteressado, estando sempre imbricado com relações de poder (FOUCAULT, 1997b). O saber é político, “não apenas no sentido de que dele se poderiam deduzir conseqüências na política, mas porque não há saber que não encontre suas condições de possibilidades em relações de poder” (CIRINO, 1989. p. 34). Já o poder não só se utiliza do saber ou, mesmo, cria novos saberes, mas, igualmente produz “domínios de saber que não só fazem aparecer novos objetos, conceitos e técnicas, como, também, novas formas de sujeitos de conhecimento” (Cirino, 1989. p.34).

Como lembram Rose; Miller (1993), todas as mentalidades de governo têm caráter discursivo, pois, “para analisar a formação de conceitos, de explicações e de cálculos que habitam o campo governamental, exige-se uma atenção à linguagem” (p. 78-79). Linguagem que é cunhada em nossos “eus” por procedimentos relacionados à memorização, como a leitura, a anotação, a repetição, a observação de nossa rotina e da rotina alheia (centrando especial atenção naquilo que se obtêm sucessos ou fracassos), as dicas disponíveis em revistas e sites, o aconselhamento de outros a nós e também de nós a nós mesmos - “lembra como aquela personagem surgiu de repente e te ‘matou’? Então, tome cuidado ao passar novamente por tal situação do jogo”.

Por meio da linguagem, como uma técnica, circulam termos particulares a certas comunidades: superávit primário, juros de mora, riscos de investimentos (para os economistas); esquemas táticos - 3: 5: 2 ou 4: 4: 2, etc. -, cruzamento no “segundo pau”, marcar o “homem” ou marcar a “bola” (para os técnicos de futebol); didática, interdisciplinaridade, transdisciplinaridade (para as pedagogas)<sup>4</sup>. Tais termos imprimem significados específicos, fazendo com que um sujeito seja identificado e identifique-se como membro de uma comunidade.

Gameplay (em português, jogabilidade), Counter-Strike (C-S), LAN house<sup>5</sup> são alguns dos termos mais evocados em *sites* e revistas especializados como mecanismos de afiliação de jogadores. Raramente são encontradas explicações sobre essas e outras expressões, pois, na maioria das vezes, essas tornam-se correntes no cenário das comunidades. Com base nisso, elas são empregadas em salas de discussão sobre diferentes jogos e nas conversas entre os participantes das diferentes comunidades, sendo compartilhadas pelos diversos “dialetos” de cada comunidade.<sup>6</sup> Além disso, como a quase totalidade dos títulos dos jogos e boa parte do vocabulário são em língua inglesa, a troca de informações, dicas e comentários - e as formas de conduta e autoconduta advindas desses procedimentos - é facilitada entre sujeitos dessas comunidades que jogam esses jogos. Isso ocorre independente de onde eles estejam (em casa, no trabalho, em *cibercafês*; em Porto Alegre, Belo Horizonte, Fortaleza; no Brasil, na China, na França).

Contudo, essas técnicas precisam de meios para circular e ser compartilhadas pelos sujeitos da comunidade. Nas caixas e manuais dos jogos, pela *Internet*, em *sites* e salas de bate-papo acessa-se informações sobre: táticas que devem ser empregadas nos jogos; lançamentos de jogos; campeonatos a serem

4 Essas e outras expressões não ficam restritas nas comunidades nas quais são criadas. Especialmente por intermédio da mídia, tais expressões (umas mais outras menos) tomam conotações mais amplas do que aqueles usos feitos especialmente dentro de uma comunidade.

5 O tipo de jogo C-S foi lançado em meados da década de 90, com base na articulação das estruturas de dois outros jogos: Quake e Doom. Basicamente existem dois tipos de personagens: os terroristas (Ts) e os contraterroristas (CTs), que competem em diversos cenários. Cada grupo de jogadores assume uma das categorias de personagem, configurando esses jogos como multiplayer (vários jogadores jogando ao mesmo tempo, via *Internet* ou em redes locais em lojas especializadas, as LAN houses).

6 Algumas das salas de bate-papo, na *Internet*, nas quais observei trocas de informações e comentários entre jogadores, são as seguintes: [www.monkey.com.br](http://www.monkey.com.br), [www.playnctgame.com.br](http://www.playnctgame.com.br) e [www.cs-news.com.br](http://www.cs-news.com.br).

realizados; encontros entre jogadores ou estudiosos do tema. Basicamente, as mesmas informações estão presentes nas revistas especializadas. Essas técnicas abordadas e outras mais “configuram um território imaginado em que funcionariam” estratégias, estendendo-se “à especificação dos sujeitos de governo como aqueles que são também, real e potencialmente, os sujeitos da fidelidade a um conjunto particular de valores, crenças e compromissos” (ROSE, 1996. p. 331) de uma comunidade de jogadores que se interessam por um tipo de lazer específico.

Contudo, a organização dos jogos, como artefatos de lazer, não se atém apenas à noção de comunidade. Ou melhor, a estruturação da comunidade articula-se com outras relações de poder-saber presentes, igualmente, nas histórias e nas narrativas dos jogos. Por um lado, por meio das histórias, os sujeitos-jogadores aprendem quem é a sua personagem, os motivos que a levaram a combater o mal, quem são seus amigos e inimigos, quais objetivos deverão ser cumpridos para se chegar ao final do jogo. Comumente, tudo isso está pautado em saberes mitológicos, históricos e geográficos. Por meio das narrativas que estão construindo, os jogadores vão desenvolvendo a capacidade de saber a hora de atacar (e o que atacar) e recuar, quando deverão fazer a personagem pular, saltar, atirar, etc. A relação entre história e narrativa conduz os jogadores por labirintos (digitalizados), onde eles deverão diferenciar e memorizar o caminho e as ações para superar eficientemente as dificuldades propostas. Ao entenderem a história e desenvolverem a narrativa, compreendem, da mesma maneira, as dificuldades, as situações e as aventuras do jogo para eles mesmos e para uma comunidade que constituem e da qual participam.

Portanto, ao mesmo tempo em que os jogadores compreendam e dominem os mecanismos ensinados pela história do jogo, eles incorporam e criam mecanismos para participarem dos jogos de forma mais eficientes. Em síntese, as histórias dos jogos fazem parte de um conjunto de técnicas que ensinam aos jogadores como jogar, fazendo com que entendam e incorporem como deles a forma e a lógica de desenvolvimento de cada game. Ao mesmo tempo, essas práticas são exercitadas pelos jogadores, que criam narrativas com base nas histórias dos jogos.

Mesmo assim, o campo formado pelas técnicas de educar os jogadores não se resume na organização de uma comunidade, na história e na criação de narrativas. Os jogos eletrônicos, como campo de entretenimento e lazer, relacionam-se, também, com a construção de suas personagens. Em quase todos os jogos com personagens, as principais são detalhadamente elaboradas, tendo passado, família e sentimentos. Aos jogadores são apresentadas as histórias da vida das personagens, do nascimento à vida adulta, expondo os motivos que as levaram a combater o mal ou a praticá-lo: a morte dos pais, de um filho ou de toda a família; um sofrimento físico extremo em consequência de torturas; um acontecimento de deslealdade, fazendo com que a personagem sofra todo tipo de perseguição.

Além de tudo, existem diferenças significativas de gênero entre as personagens. As masculinas são elaboradas com base em características similares de força, virilidade e formas de luta: seres humanos fortes e muito hábeis no uso

de armas;<sup>7</sup> super-heróis que lutam contra seus arquiinimigos;<sup>8</sup> zumbis ou seres que penavam pelas profundezas e voltaram ao mundo dos vivos para se vingar.<sup>9</sup> Já as femininas seguem atualizações híbridas: são bonitas, sensuais, com “formas esculturais”, sem deixar de ter as habilidades físicas para enfrentar os vilões ou qualquer outra coisa que possa impedi-las de combater ou praticar o “mal”.<sup>10</sup>

Tanto as histórias como as personagens são estruturadas para ensinar aos jogadores como participar dos jogos, ajudando-os a aprender a tratar com as ações e situações do jogo, superando, assim, suas dificuldades. Para maior eficiência “pedagógica” dessa relação jogo-jogador, leva-se em conta, no desenvolvimento das histórias e na elaboração das personagens, aqueles a quem se quer capturar. As histórias e as personagens são endereçadas aos jogadores específicos, tipificados e estruturados como tal. Categorias como a idade, o sexo, a comunidade da qual participam são importantes na feitura dos jogos. Baseado nessas e em outras categorias, estão presentes nos jogos percepções do que é ou deveria ser um jogador. Em sentido muito específico, faz parte de cada jogo, por meio de sua história e de suas personagens, um modelo de jogador muito bem definido (ELLSWORTH, 2001).

Esse modelo nos governa. Mostra-nos como jogar. Ensina-nos em que acreditar. Educa-nos os gestos, as atitudes (de consumo e motoras). Em suma, apresenta um conjunto de percepções para nos instruir e nos avaliar como jogadores. Especialmente para a comunidade montada em torno de cada jogo, encontramos práticas que reafirmam mecanismos de consumo, tornando o jogador um cliente cativo. Ao ter de fazer a personagem principal dominar suas ações (nadar, rolar, subir, etc.), os jogadores são educados e educam seus gestos, pois só assim poderão chegar ao final do jogo.

Contudo, as diferentes modalidades de jogos, para obterem sucesso, precisam de um tipo de jogador conectado às práticas que propõem. Essas conexões não são apenas impositivas e autoritárias, mas também especialmente produtivas para educar o jogador. As práticas e as estratégias para educar o usuário estão lá onde estão como se não quisessem estar, supostamente meio sem querer. Elas são montadas para passar despercebidas, quando usadas na atuação sobre os jogadores. Porém, desde que tenhamos contato com elas, seus efeitos evidenciam-se. As práticas de educar passam a ser assumidas como nossas, pois somos nós que conseguimos superar suas ações e situações propostas; somos nós que vencemos seus adversários. E isso nos dá prazer. Isso nos governa.

7 Como exemplo, temos o jogo *Command & Conquer: Renegade*, produzido pela *Westwood*, lançado em 2002 e distribuído no Brasil pela *Electronic Arts*.

8 Como exemplo, temos *Spiderman*, produzido pela *Activision*, lançado em 2002 e distribuído no Brasil pela *Electronic Arts*.

9 Como exemplo, temos *Unreal Tournament 2003*, produzido pela *Epic*, lançado em 2002 e distribuído no Brasil pela *Infogames*.

10 Como exemplo, temos as personagens principais dos jogos das séries *Tomb Raider*, *Final Fantasy*, *Heavy Metal F.A.K.K.* e *Druuna: Morbus Gravis*.

Nesse ínterim, quem joga não é apenas um usuário ou um assistente. É um usuário-operador, praticando certo controle sobre o jogo. Os jogos eletrônicos narram e são narrados com base nas histórias elaboradas para manter suas unidades narrativas particulares ou coletivas. Todavia, quem as conduz são os jogadores. Um dos mecanismos de captura presentes nos jogos é dar aos jogadores a sensação de que eles estão dirigindo as ações do herói e da heroína e, em consequência, dos jogos.

São eles que a fazem correr, saltar, atirar, etc. É com a “habilidade” do usuário que a personagem pode cumprir as situações do jogo. Mesmo sendo operadores, os jogadores também são constantemente “descobridores”. Eles, pelo menos a primeira vez que passam por uma situação proposta no jogo, nunca sabem antecipadamente para onde prosseguir. Os jogadores têm de descobrir o caminho correto. Algumas vezes, os caminhos corretos.

Como é possível observar, os jogadores não participam passivamente de todos esses processos. De um lado, não há como negar que diversos mecanismos de poder participam de suas construções, que, às vezes, estão harmoniosamente organizados; de outro, esses mesmos mecanismos, vez por outra, são colocados em conflitos evidentes. Ao mesmo tempo que essa tensão vai ocorrendo, os jogadores reconstroem-se em movimentos de atualização do “eu”, dando respostas momentâneas (porém nunca definitivas) a ações e situações específicas dos jogos.

Nesses constantes embates entre o controle do jogador “por uma forma de lazer” e o autocontrole do jogador “em uma forma de lazer”, os mais variados tipos de jogadores são inventados e inventam-se: aquele que joga apenas por diversão, o ciberatleta, o viciado em algum tipo de jogo, o que assume a identidade da personagem. Os seres humanos, como objetos de poder-saber, vão se constituindo em sujeitos de diversas maneiras. Não podemos falar em essência do sujeito. As relações de poder – presentes em uma forma específica de entretenimento e lazer –, dinâmicas e em constante movimento, vão sempre “fabricar novos sujeitos” e novas formas de subjetivação. “A transformação do poder possibilita, portanto, a transformação do sujeito” (ORTEGA, 1999. p. 38), promovendo, igualmente, a transformação de mecanismos de governo por meio de formas de lazer específicas.

Analisar os jogos eletrônicos como forma de entretenimento e lazer é entender que entretenimento e lazer podem ser vistos como formas de governo, obviamente em uma perspectiva foucautiana. Em suma, é interpretar entretenimento e lazer por meio das técnicas de governo: a articulação entre as técnicas de dominação e as técnicas de si<sup>11</sup>. Nesse sentido, se emprega tais técnicas na produção de sujeitos, por intermédio de formas materializadas, uma relação consigo mesmo e com os outros (ROSE, 2001).

11 Para Foucault, as técnicas de dominação são “as técnicas de poder que determinam a conduta dos indivíduos, submetendo-lhes a certos fins ou a [certa] dominação”. Já as técnicas de si são aquelas “que permitem aos indivíduos efetuarem, sós ou com a ajuda de outros, algumas operações sobre seu corpo e sua alma, seus pensamentos, suas condutas e seu modo de ser, assim como transformar-se” (FOUCAULT, 1999. p. 445).

Por conseguinte, diversas técnicas de governo funcionam por meio dos jogos eletrônicos, organizadas em estratégias de poder-saber, formando um campo estratégico de entretenimento e lazer para a atuação sobre o jogador, e, igualmente, um campo de atuação do jogador sobre si mesmo, que articula não só técnicas orientadas para fabricar um tipo de subjetividade, mas, da mesma forma, articula técnicas de administração dessa subjetividade. Em síntese, o jogador é uma invenção das relações de poder-saber e de um campo estratégico que constituem os jogos eletrônicos como artefatos de governo da conduta, sendo, também, artefatos de entretenimento e lazer.

## REFERÊNCIAS

AGUIAR, Thais. Na trincheira do virtual. *Veredas*, 76, abr/2002. Disponível em: [www.cultura-e.com.br/Site/rvsVer/Edicao76/Especial03.asp](http://www.cultura-e.com.br/Site/rvsVer/Edicao76/Especial03.asp). Acesso em: 12 abr. 2002.

BROUGÈRE, Gilles. *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CHILDREN & THE MEDIA. Fair play? Disponível em: [www.childrennow.org/media/video-games/2001/](http://www.childrennow.org/media/video-games/2001/). Acesso em: 3 fev. 2002.

CIRINO, Oscar de A. *Sujeição e subjetivação: a genealogia do sujeito em Michel Foucault*. Belo Horizonte: Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da UFMG, 1989. (Dissertação, Mestrado).

DERY, Mark. *Velocidad de escape: la cibercultura em el final del siglo*. Madrid: Siruela, 1998.

ELLSWORTH, Elizabeth. Modo de endereçamento: uma coisa de cinema; uma coisa de educação também. In: SILVA, T. T. (Org.). *Nunca fomos humanos: metamorfoses da subjetividade contemporânea*. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

FOUCAULT, Michel. O sujeito e o poder. In: DREYFUS, D.; RABINOW, P. (Org.). *Michel Foucault: uma trajetória filosófica*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

\_\_\_\_\_. Do governo dos vivos. In: FOUCAULT, Michel (Org.). *Resumo dos cursos do collège de france*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997a.

\_\_\_\_\_. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. Petrópolis: Vozes, 1997b.

\_\_\_\_\_. *Estética, ética y hermenêutica*. Barcelona: Paidós, 1999.

FRIEDMAN, Ted. Making sense of software: computer games and interactive textuality. Disponível em: [www.duke.edu/~tlove/simcity.txt](http://www.duke.edu/~tlove/simcity.txt). Acesso em: 10 ago.1997.

GOMES, Christianne L. *Significados de recreação e lazer no Brasil: reflexões a partir das análises de experiências institucionais (1926-1964)*. Belo Horizonte: Faculdade de Educação da UFMG, 2003. (Tese, Doutorado em Educação).

\_\_\_\_\_. Lazer - concepções. In: GOMES, Christianne L. (Org.). *Dicionário crítico do lazer*. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

INFO GAMES, n. 1, fev. 2003.

JOGOS DO MILÊNIO. GameSpot. Disponível em: <http://zdnet.ig.com.br/pt/gamespot/stoeis/behindgames/>. Acesso em: 22 maio 2001.

LOPES, Daniel de Q. *Civilização e progresso: lógicas de permanência e de acúmulo em jogo de simulação*. Porto Alegre: Instituto de Psicologia da UFRGS, 2000. (Dissertação, Mestrado em Psicologia).

MENDES, Cláudio Lúcio. Controla-me que te governo: os jogos eletrônicos como formas de subjetivação. *Educação & Realidade*, v. 26, n. 1, p. 125-139, jan./jun. 2001.

\_\_\_\_\_. *Controla-me que te governo: os jogos para computador como formas de subjetivação e administração do "eu"*. Porto Alegre: Faculdade de Educação da UFRGS, 2004. (Tese, Doutorado em Educação).

MORTENSEN, Torill. Playing with players. The international journal of computer game research, v. 2, i. 1, July 2002. Disponível em: [www.gamestudies.org/](http://www.gamestudies.org/). Acesso em: 18 ago. 2002.

NORMAND, Reinaldo. Um raio-x do mercado brasileiro de games. Disponível em: <http://outerspace.terra.com.br/especial/material/raiox/introdução.asp>. Acesso em: 16 fev. 2003.

NOTÍCIAS do Brasil. Como conseguir emprego no ramo de games. Disponível em: [www.uol.com.br/abriljovem/agames/noticias/egm\\_emprego/emprego.html](http://www.uol.com.br/abriljovem/agames/noticias/egm_emprego/emprego.html). Acesso em: 23 maio 2001.

ORTEGA, Francisco. *A amizade e estética da existência em foucault*. Rio de Janeiro: Graal, 1999.

PIRES, Paulo R. Recordações do futuro. *Veredas*, ano 7, n. 76, p. 8-12, abr. 2002.

PROVENZO Jr., Eugene F. Los juegos de vídeo y el surgimiento de médios interactivos para los niños. In: \_\_\_\_\_ (Org.). *Cultura infantil y multinacionales*. Madrid: Morata, 1997.

ROSE, Nikolas. The death of the social? *Economy and Society*, n. 25, v. 3, p. 327-356, August, 1996.

\_\_\_\_\_. Como fazer a história do eu. *Educação & Realidade*, v. 26, n. 1, p. 33-57, jan./jul. 2001.

ROSE, Nikolas, MILLER, Peter. Governing economic life. In: GANE, M.; JOHNSON. T. (Ed.). *Foucault's new domains*. Londres: Routledge, 1993.

SIBILIA, Paula. *O homem pós-orgânico*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

SQUIRE, Kurt. Cultural framing of computer/video games. *The International Journal of Computer Game Research*, v. 2, i. 1, July 2002. Disponível em: [www.gamestudies.org/](http://www.gamestudies.org/). Acesso em: 18 ago. 2002.

SUPERINTERESSANTE, jun. 1999.

THE NES archive. A história da nintendo. Disponível em: [http://orbita.starmedia.com/n~necars/nes\\_hist.htm](http://orbita.starmedia.com/n~necars/nes_hist.htm). Acesso em: 14 abr. 2001.

**ABSTRACT:** This article presents a discussion on electronic games as artifacts of leisure and entertainment. In order to develop such a discussion two central questions were considered: How are we human beings called to participate as players in this field of entertainment and leisure? How do we become players of electronic games? Both questions were based on Foucaultian theories on the notion of government. From this starting point, the electronic games were analyzed in terms of three categories: the constitution of the community of players; the development of the stories and narratives; the elaboration of the characters. Based on these categories, it is possible to analyze perceptions of what a player in a field of entertainment and specific leisure is or should be. However, the players constitute themselves as such in the most diverse ways. The power relations, dynamic and in constant movement, are always producing new types of players and new forms of entertainment and leisure.

**KEYWORDS:** Leisure, Electronic Games, Government, Power relations.

---

**Endereço da autora:**  
Cláudio Lúcio Mendes  
R. Desemb. Alarico Barroso, 36/202  
Belo Horizonte/MG, CEP: 31310-380  
E-mail: [claudio.lucio.mendes@terra.com.br](mailto:claudio.lucio.mendes@terra.com.br)

**Recebido em:** 04/04/2005  
**Aceito em:** 02/05/2005