

## **JOGOS VORAZES: SIMULAÇÕES COM ESTÍMULO E RECOMPENSA COMO MEIO DE RELAÇÕES SOCIAIS E APRENDIZADO DE LINGUAGEM DOS MUNDOS VIRTUAIS.**

*HUNGER GAMES: SIMULATIONS WITH STIMULUS AND REWARD AS A MEANS OF SOCIAL RELATIONS AND VIRTUAL WORLD LANGUAGE LEARNING*

**ANDRÉ SOUZA SANTANA**

### **Resumo**

Este artigo aborda os videogames como um dispositivo que empregam elementos artísticos em sua linguagem para estabelecer conexões sociais e mudanças comportamentais nos jogadores. Refletindo sobre as ideias de Baudrillard e Wittgenstein, destaca-se que o uso excessivo de jogos pode resultar em relações sociais influenciadas pela indústria e pelo design dos próprios jogos. A preocupação se estende ao público jovem em desenvolvimento, ressaltando a importância de compreender os estímulos e processos de automação no contexto do aprendizado. Além disso, a digitalização da vida é enfatizada como um problema crucial, levantando a necessidade de abordar narrativas equivocadas relacionadas ao uso de jogos eletrônicos e redes sociais. Com o isolamento e o crescente uso da gameificação na educação, os jovens são expostos a estímulos constantes e recompensas dentro do sistema educacional formal. Conclui destacando a importância de compreender o impacto social e cognitivo dos jogos eletrônicos, observando os potenciais riscos associados a essa forma de entretenimento e interação.

**Palavras-chave:** Simulação, Jogos Eletrônicos, Estimulo Recompensa

### **Abstratc**

The article addresses video games as a device that employ artistic elements in their language to establish social connections and behavioral changes in players. Reflecting on the ideas of Baudrillard and Wittgenstein, it is emphasized that excessive use of games can result in social relations influenced by the industry and the design of the games themselves. The concern extends to the developing young audience, emphasizing the importance of understanding stimuli and automation processes in the context of learning. Additionally, the digitalization of life is emphasized as a crucial issue, raising the need to address misconceptions related to the use of electronic games and social networks. With isolation and the increasing use of gamification in education, young people are exposed to constant stimuli and rewards within the formal educational system. The conclusion highlights the importance of understanding the social and cognitive impact of video games, addressing the potential risks associated with this form of entertainment and interaction.

**Key-words:** Simulation, Eletronic Games, Stimulus Reward

## **INTRODUÇÃO**

Este artigo apresenta uma reflexão sobre a atratividade dos jogos digitais. Através da problemática trazida pelo jogo eletrônico enquanto ferramenta lúdica, interativa e com enredo complexo, que apresentam uma linguagem multimídia em uma simulação digital potencialmente atrativa e envolvente. Aponta Ribeiro (2008) que os jogos eletrônicos estão cada vez mais atrativos e englobam vários aspectos das artes e da comunicação tais como teatro, cinema, vídeo, fotografia, design e música. Os jogos no mundo virtual ao longo das últimas décadas se tornaram tão abrangentes e populares que gerou impacto social e mudanças comportamentais boas e ruins, inclusive na área do aprendizado, cognição e educação. E utilizado na gamificação da educação formal o sistema de estímulo e recompensa, além de mecanismos de jogos digitais, mas qual são os limites da utilização destes? Como a utilização inadequada de estímulos e recompensas pode ser prejudicial para quem está dentro das regras de um jogo?

Observasse uma aproximação com os conceitos de *simulacro* de Baudrillard (1991), elementos que possuem significado e simbologia, mas que não possuem uma cópia na realidade, e a simulação representando uma cópia de elemento que se assemelha à realidade. Além disso, a variável que os jogos digitais têm é o poder de escolha dos jogadores, é trazido também definições e aplicações dos jogos de linguagem desenvolvidos por Wittgenstein (1991) em *Investigações Filosóficas* a fim de problematizar a realidade em que vivemos e os meios que “nos controlam” dentro dos videogames do século 21. É levando em consideração que o foco das produtoras de jogos é crianças e jovens, então a relevância dos autores trazidos enfatiza a problemática causada pelo uso excessivo de internet e videogames. MENESES (2015), ABREU & GÓES (2008) e BLINKA & SMAHEL (2011), são pesquisas que abordem o uso excessivo de jogos digitais que demonstram que a relação dos jovens com os jogos gera conflitos sociais.

### **1. Aprendizagem de valores mediados pela máquina.**

No livro *Tecnopólio*, de Neil Postman (1994 Pag.13,14) no capítulo intitulado *O julgamento de Thamus*, o autor apresenta a lenda de Thamus, o Rei da grande cidade do Alto Egito. Um dia Thamus recebeu o Deus Theuth, inventor de muitas coisas, inclusive do Número, do Cálculo, Geometria, Astrologia, e da Escrita. Assim o Deus apresentou duas invenções ao Rei. Quando chegou o momento de apresentar a Escrita, o Rei questionou Theuth. Assim o Theuth declara:

-“Aqui está uma realização meu senhor Rei, que irá aperfeiçoar tanto a sabedoria como a memória dos egípcios. Eu descobri uma receita segura para a memória e para a sabedoria”. E Thamus respondeu: “-Theuth, meu exemplo

*de inventor, o descobridor de uma arte não é o melhor juiz para avaliar o bem ou dano que ela causará naqueles que a pratiquem.”*

Assim Thamus explica que aqueles que se usarem da tecnologia da escrita, vão parar de exercitar a memória e se tornarão mais esquecidos por se fazerem da lembrança em objetos externos e não em internos e conclui: *“-Você não achou a receita para a memória, mas sim para a recordação. E quanto a sabedoria, seus discípulos terão a reputação dela sem a instrução adequada, e como consequência. Serão vistos como muito instruídos, quando na maior parte serão bastante ignorantes. E como estarão supridos com o conceitos da sabedoria e não com a sabedoria verdadeira, serão um fardo para a sociedade”*.

Postman (1994 P.15) traz por meio da lenda do Deus Theuth e Thamus o imperador, a problemática do uso da tecnologia e como esta, nos organiza e controla. Enquanto o Rei põe a tecnologia em pontos positivos e negativos também propõe que cada cultura precisa negociar com a tecnologia fazendo-se de maneira inteligente ou não. Segundo a explicação de Thamus, a escrita pode ter o poder de “aprisionar” as ideias nos textos enquanto estas deveria servir pra um conhecimento interno e não externo. Baudrillard (1991) também discute sobre a relação que a tecnologia tem com os indivíduos enquanto uma troca de valores, de imagens que terão mais tempo que a vida de quem as carrega, e quem carrega pela relação de poder em possuir esses objetos.

Também o poder desde há muito que não produz senão os signos de sua semelhança. E de repente é uma outra figura do poder que se manifesta: a de uma procura coletiva dos *signos* do poder – união sagrada que se refaz em torno do seu desaparecimento. Praticamente todos aderem a ela, no terror dessa dissipação do político. E o jogo de poder acaba sendo mais que obsessão da sua sobrevivência à medida que vai desaparecendo. (Baudrillard 1991 p. 34)

Desde a idade da pedra, o invisível encontra-se projetado no visível, através da curiosidade sobre a natureza e nas produções de ídolos, pinturas e adornos. Como aponta Pomian, surge então uma divisão no interior do visível, a segregação entre coisa e semióforo. De um lado estão os objetos úteis (as coisas) que ajudam a transformar a natureza a serviço do ser humano dando-lhe subsistência e conforto. De outro, estão os semióforos, objetos que não têm utilidade (portanto não são coisas), mas que representam o invisível é dotado de significado. O autor apresenta três relações possíveis entre utilidade e significado: A primeira, onde uma coisa tem apenas utilidade sem ter significado algum; A segunda, onde um semióforo tem apenas o significado de que é vetor sem ter a mínima utilidade; A terceira, os objetos que parecem ser, ao mesmo tempo, coisas e semióforos. “Homens-semióforos”, diz Pomian, são os representantes do invisível: “Dos deuses ou de um deus, dos antepassados, da sociedade vista como um todo, etc” (POMIAN, 1984, p.73).

Pomian aponta sobre objetos dos Museus enquanto os distingue como semióforos, que constituem um acervo, como quadros de estátuas, mas podemos fazer uma analogia feita por coleções em ambientes virtuais feita por jogadores que colecionam diversos itens que no jogo tem uma utilidade, as vezes prática e as vezes para representar status e reconhecimento entre os jogadores da comunidade. E que assim como apresentado por Pomian, podem ser supérfluos ou fazerem valor apenas para aqueles que os possuem. Não seria o caso em associar os valores de relações sociais criados nos jogos em patamares de poder dos museus que guardam obras e acervos, mas em problematizar o fato de que para quem nasceu depois dos anos 2000, o mundo virtual já é algo que vem de uma história e consequências no tempo que os jogadores construíram e constroem por meio da relação com o jogo e com outros jogadores. Assim como antes alguém se desafiava colocar o nome como primeiro de uma lista de melhor pontuação em um fliperama, agora inúmeras listas de posições organizam os jogadores em hierarquias que não mais dependem do fliperama para existir, estão armazenadas online.

Tudo se passa como se não houvesse outra finalidade do que acumular os objetos para expor ao olhar. Ainda que não tenham qualquer utilidade e nem sequer sirvam para decorar os interiores onde são expostos, as peças de coleção ou de museu são, todavia rodeadas de cuidados (POMIAN, 1984, p. 52).

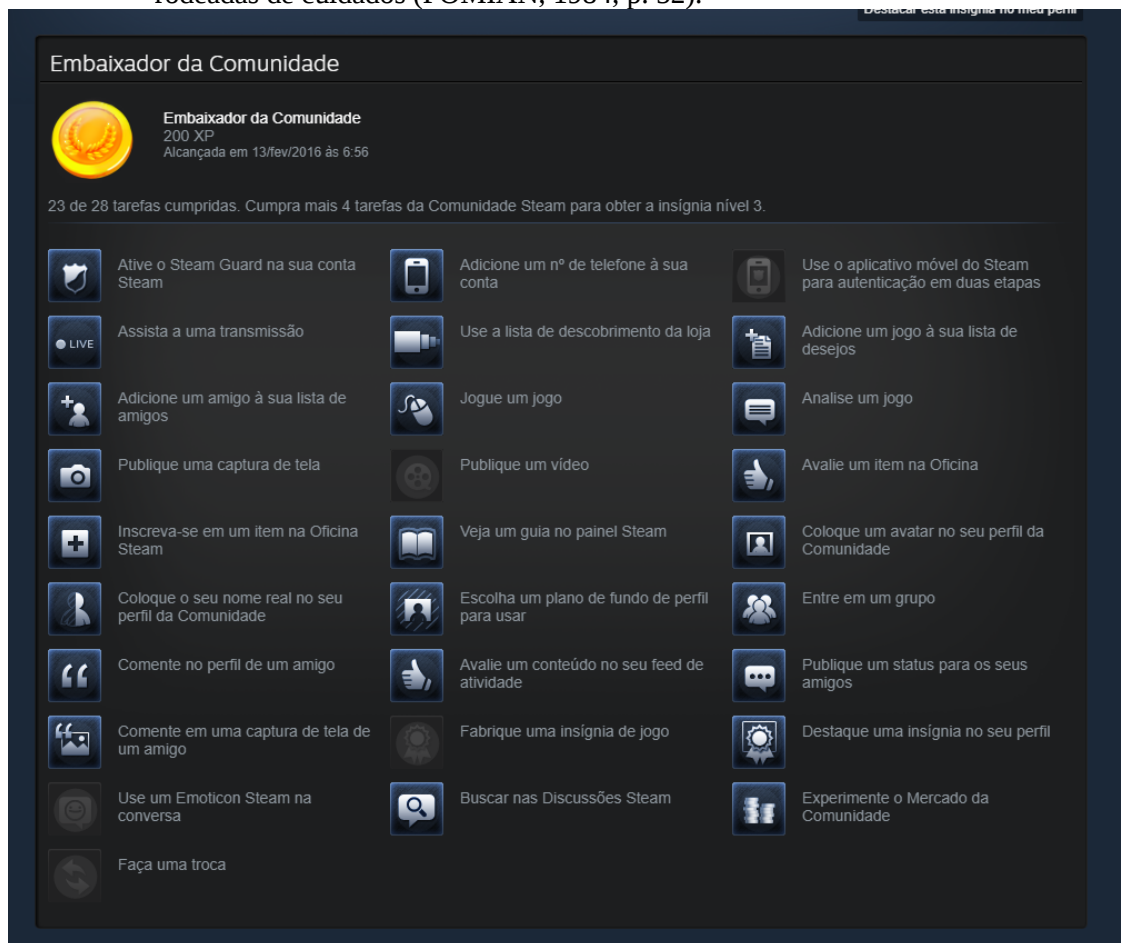


Imagem I: Print de tela do painel pessoal de Insígnias no site da *Steam*

Uma das maiores loja de jogos online de jogos, a *Steam*, possui além de sua pagina de venda, uma comunidade de jogadores que compartilham itens e experiências, mercado de jogos independentes que vão direto para os jogadores e de troca e venda de itens dos jogos. Na Imagem acima é apresentado o painel de medalhas da *Steam*. De acordo que se fazem determinadas ações e relações na pagina, ela de presenteia com medalhas virtuais, que somado a outras medalhas apresenta uma hierarquia de “quão bom jogador” se é. A *Steam* bonifica também por consumir jogos, compartilhar fotos tiradas dentro do jogo, e participação em eventos online para os consumidores da pagina como em uma “queima de estoque”. Contudo, apenas os jogadores da comunidade tem contato com essas informações, porque estas são úteis apenas aos jogadores e aqueles que se se relacionam com as informações contidas nestes. Não seria possível anexar aqui o link da pagina de insígnias da *steam* porque funciona como um Banco de Informação como um e-mail ou conta privada com *login*. Esse mecanismo serve para proteger a conta.

Imagine-se um homem cujo papel é representar o invisível. Desempenha-lo-á abstendo-se de qualquer actividade utilitária, e estabelecendo assim uma distância entre si e aqueles que são obrigados a praticá-las, rodeando-se de objectos que não são coisas mas semióforos, e fazendo alarde destes. Em geral, quanto mais alto se está situado na hierarquia dos representantes do invisível, maior é o número de semióforos de que se está rodeado e maior também o seu valor. Por outras palavras, é a hierarquia social que conduz necessariamente ao aparecimento das colecções [...]. Porque, de facto, estes conjuntos de objecto não são mais do que manifestações dos locais sociais em que se opera, em graus variáveis e hierarquizados, a transformação do invisível no visível. [...] Quanto às sociedades fortemente hierarquizadas, viu-se que nessas colecções se acumulam nos túmulos daqueles que em vida ocupavam as posições mais elevadas, nos templos, nos palácios. Pode-se dizer agora que isso acontecia, não porque os que habitassem nos palácios ou nos templos tivessem um “gosto” de que o resto da população estaria privado, mas porque eram a isso obrigados pelo facto de se encontrarem num determinado lugar da hierarquia. Nas sociedades tradicionais, não são os indivíduos que acumulam objectos que lhes agradam; são os lugares sociais que determinam as colecções (POMIAN, 1984, p.74).

Os jogos digitais estão cada vez mais atrativos e englobam vários aspectos das artes e da comunicação tais como teatro, cinema, vídeo, fotografia, design, musica etc. Então, por que a simulação parece mais atrativa que a realidade? Os jogos constroem e se relacionam com os jogadores enquanto criadores de realidades alternativas vistas por uma tela que distanciam os jogadores do mundo real. Segundo Ribeiro (2008) em *Jogos de Acaso e Vertigem na Linguagem* os jogos se apresentam em vários formatos e categorias, como *competição* onde os adversários buscam por conquista, valores e hierarquia, jogos como roleta e dados que levam a vitória ao *acaso* e *azar*, *simulação* onde o mundo virtual que aqui será citado posteriormente, onde os

jogos eletrônicos apropriaram de vários formatos e mídias. E os jogos de *vertigem* onde existe um “deslocamento psíquico da realidade”, onde quem está no jogo se põe em espasmo, instabilidade ou falta de controle, proporcionando assim uma experiência deslocada da realidade, a montanha russa e o *Bunguee Jump* são exemplo de jogos de vertigem.

Na perspectiva clássica (mesmo cibernética), a tecnologia é um prolongamento do corpo. É a sofisticação funcional de um organismo humano, que lhe permite igualar-se à natureza e investir contra ela triunfalmente. De Marx a McLuhan, a mesma visão instrumentalista das máquinas e da linguagem: são intermediários, prolongamentos, *media*—mediadores de uma natureza idealmente destinada a tornar-se o corpo orgânico do homem. Nessa perspectiva ‘racional’, o próprio corpo é apenas um *meio*. (Baudrillard 1991 P.139)

Baudrillard, se utilizando do conceito criado por McLuhan, propõe que a tecnologia é um prolongamento do corpo para se alcançar através de um *meio*. Assim como os jogos se fazem também da tecnologia, estes possuem a função de conectar pessoas dentro de uma relação de controle construída para controle, mas de uma forma lúdica. Os jogos eletrônicos englobam todos os tipos de jogos atualmente além dos jogos que não existiam antes do século 21 e os videogames, como dados, roleta, cartas, varetas, etc.

Tridimensionalidade do simulacro – por que é que o simulacro a três dimensões estaria mais próximo do real que o simulacro a duas dimensões? Ele pretende-se como tal, mas o seu efeito, paradoxal, é inversamente o de nos tornar sensível a quarta dimensão como verdade oculta, dimensão secreta de todas as coisas, que assume de repente a força da evidência. Quanto mais nos aproximamos da perfeição do simulacro (isto é verdade para os objetos, mas igualmente para as figuras da arte ou para os modelos de relações sociais ou psicológicas) mais aparece à evidência (ou antes ao gênio maligno da incredulidade que nos habita, ainda mais maligno que o gênio maligno da simulação) por que é que todas as coisas escapam à representação, escapam ao seu próprio duplo e à sua semelhança. Em resumo, não existe real: a terceira dimensão não é mais que o imaginário de um mundo a duas dimensões... Escalada na produção de um real cada vez mais real por adição de dimensões sucessivas. Mas exaltação por consequência do movimento inverso: só é verdadeiro só é verdadeiramente sedutor o que joga com uma dimensão a menos. (Baudrillard. 1991, Pag.135-136)

Postman (1994) traz após a lenda de *Thamus* outros exemplos de mecanismos de controle na sociedade, desde o relógio até a prensa de Gutemberg, que revolucionou a ciência da época. Baudrillard (1991) propõe a ideia de preferimos ir para as dimensões da simulação porque parecem mais atrativas pelo fato de que foram construídas para tal função, aproximar as pessoas do simulacro e nos tornar sensíveis para essas dimensões ocultas. Estando cada vez em mais dimensões sucessivas, nossas linguagens se tornam cada vez mais próximas das linguagens do simulacro em vista que este precisa de funções específicas para execução e desenvolvimento. Assim nós criamos o próprio mecanismo que nos aprisionam em troca do controle proporcionado pela simulação, a sensação de controle.

Foi o que Marshall McLuhan quis dizer como seu famoso aforismo “O meio é a mensagem”. Foi o que Marx quis dizer quando afirmou: “A tecnologia revela a maneira como o homem lida com a natureza” e cria as “condições de intercuro” com as quais nos relacionamos uns com os outros. Foi o que Wittgenstein quis dizer quando afirmou, ao referir-se à nossa tecnologia mais fundamental, que a linguagem não é apenas um veículo do pensamento, mas também o motorista. E foi o que Thamus quis que o inventor Theuth visse. Resumindo, isso é uma sabedoria antiga e persistente, expressada talvez da maneira mais simples no velho adágio, segundo o qual tudo parece prego para um homem com um martelo. Sem sermos literais demais, podemos estender o truismo: para um homem com uma caneta, tudo parece uma lista. Para um homem com uma câmera, tudo parece uma imagem. Para um homem com um computador, tudo parece dados. E para uma folha pautada, tudo parece numero. (Posman 1994 p.23.)

## 2. Os Jogos de Linguagem e a Educação

Nas narrativas do século 20 onde o espectador se projetava no personagem e utilizando de criatividade completava as lacunas ausentes na historia, difere das narrativas do século 21 onde o jogador é o personagem em um sistema baseado em estímulo e recompensa predeterminado. Este pode esquecer por algum tempo do mundo real e se sentir um herói, mas por que são tão bons e nos atraem? Além dos mecanismos psicológicos, aplicados do mercado de consumo, o estímulo recompensa da dopamina tem como princípio bioquímico “obrigar” o indivíduo a buscar a recompensa, mas se a recompensa é posta de forma imediata esse sistema se quebra e o indivíduo pode se desestimular de conseguir realizar tarefas que antes pareciam fáceis como iniciar e concluir uma tarefa de trabalho ou simplesmente prestar atenção por mais de 5 minutos em apenas um elemento.

Diferente dos jogos do simulacro descritos por Baudrillard, onde mesmo em uma dimensão alternativa podemos perceber, assim como os jogos online, os jogos de linguagem de Wittgenstein tratam sobre uma estrutura entre o visível e o invisível nas relações de linguagem. Segundo Santos (2008), o jogo de linguagem é um conceito filosófico importante pra filosofia depois da virada linguística, movimento filosófico que começou a libertar o processo de construção da ciência a uma forma crítica e questionadora, enquanto o processo da utilidade em si da linguagem. Cada “jogo de linguagem” é um jogo complexo. E vezes quem esta jogando não sabe o sentido real daquelas palavras que estão sendo ditas. Assim como dois cirurgiões estão discutindo elementos técnicos com uma terminologia da área médica, um paciente não compreenderia esse diálogo em sua totalidade, porque não possui as ferramentas para a compreensão. Portanto, devemos evitar as linhas de estudo que separem a linguagem dos indivíduos que a usam habitualmente. Por que podemos perder muito tempo estudando algo que não se faz útil. Que seria a finalidade prática da linguagem. Cada cultura e grupo de

indivíduos se utilizam de sistemas de linguagem próprios com sentidos específicos daquele grupo. Pretende-se então trazer a linguagem sempre para o cotidiano, porque a cultura se altera constantemente criando um desafio para quem propõe pensar jogos de linguagem, que façam os indivíduos refletir em uma linguagem referencial e atualizada.

Nos *jogos de linguagem* é apresentado no livro *Investigações filosóficas* de Ludwig Wittgenstein. O autor, entre 1910 e 1920 escreveu *Tratado Logico Filosófico (Tractatus Logico-Philosophicus)*, que apresenta por pequenas frases, ou aforismos, sobre a falta de compreensão da lógica da linguagem. Em 1930 começa a produzir o livro *Investigações filosóficas*, onde segundo o próprio (WITTGENSTEIN, 1991, p. 8) afirma que esse livro trata, em grande parte, de correções da primeira fase de seu pensamento e onde apresenta os *jogos da linguagem*, que foi publicado postumamente em 1950. Nele, Wittgenstein procura demonstrar que as sentenças são a real figuração da realidade, não se tratando apenas de um simples “como se”; elas são “a realidade”, um paralelismo entre o mundo dos fatos e a estrutura da linguagem. Curioso notar que Ludwig lecionou como professor infantil. No livro *Investigações Filosóficas*, ele abandona o projeto ontológico de determinar a estrutura lógico-linguística da realidade e se propõe a apresentar, pesquisar e discutir as formas de linguagem presentes no cotidiano. Parte do interesse em trazer uma discussão do filósofo é questionar como suas contribuições na pesquisa da linguagem pode contribuir na prática pedagógica enquanto seu interesse em problematizar a linguagem infantil. Jose Carlos Bruni em *Wittgenstein - Vida e Obra* define o termo *jogo de linguagem* segundo o conceito de jogos de Wittgenstein enquanto as multiplicidades dos jogos que nos envolvem:

O termo “jogo de linguagem” deve aqui salientar que o falar linguagem é uma parte de uma atividade ou de uma forma de vida. Imagine a multiplicidade dos jogos de linguagem por meio destes exemplos e outros: Comandar, e agir segundo comandos; Descrever um objeto conforme a aparência ou conforme medidas; Produzir um objeto segundo uma descrição; Relatar um acontecimento; Conjeturar sobre o acontecimento; Expor uma hipótese e prova-la; Apresentar os resultados de um experimento por meio de tabelas e diagramas; Inventar uma história; Ler; Representar teatro; Cantar uma cantiga de roda; Resolver enigmas; Fazer uma anedota; Contar; Resolver um exemplo de cálculo aplicado; Traduzir uma língua para outra; Pedir, Agradecer, Maldizer, Saudar, Orar. É interessante comparar a multiplicidade das ferramentas da linguagem e seus modos de emprego, a multiplicidade das espécies de palavras e frases com aquilo que os lógicos disseram sobre a estrutura da linguagem. (Bruni 1999. P. 35-36)

Santos (2008, p.163) conceitua os jogos de linguagem de Wittgenstein como o agrupamento e a pluralidade de palavras que, apesar de não possuírem um significado fixo, têm a finalidade de designar uma atividade específica. Para Wittgenstein as palavras são ferramentas

que visam estabelecer o entendimento de um indivíduo ‘A’ com outro indivíduo ‘B’ dentro de uma mesma fração do cotidiano. Para poder participar do jogo de linguagem, o indivíduo precisa conhecer as regras do jogo. Cada “jogo de linguagem” tem suas regras específicas e essas regras não estão contidas em um manual ou catálogo. São aprendidas, simplesmente, jogando-se o jogo. Somente os jogadores de um determinado jogo são capazes de especificar sua dinâmica interna. A cultura tem um papel forte. É ela que determina como um conjunto de palavras irá se agrupar, formando a linguagem de um grupo social específico. As palavras, embora sejam universais, têm uma utilidade específica. Uma palavra dentro do uso cotidiano não é implementado por todos, mas por um grupo específico.

### 3. Simulação lúdica com estímulo e recompensa.

Segundo MORENO (2017) no documentário *LoveChild* (2014) é apresentada uma história que aborda o excesso de uso da internet através do videogame Lovechild. Por volta de 1994, graças à reestruturação das tecnologias de comunicação da internet na Coreia do Sul ocasionou em um grande aumento do uso da internet. Em 2010, um casal que participava junto em um jogo virtual online que se consistia em cuidar de uma criança fada, como apresentado nas imagens abaixo e devido ao “vício no jogo”, negligenciaram cuidados da própria filha (humana) que morreu de desnutrição. O documentário acompanha dois anos do caso em Seul, incluindo o julgamento, no qual pela primeira vez na história um advogado de defesa usou como argumento de que os pais da criança tinham uma doença mental bastante específica: o vício na Internet. Misturando cenas do jogo, entrevistas e reconstituições, a diretora do filme explora como o mundo virtual se tornou cada vez mais complexo de ser tratado. Estão se estamos mais dependentes da tecnologia, isso se torna uma relação de poder e controle do indivíduo.



Imagens II e III: Personagem “Fada Criança” e protagonista no Documentário *LoveChild* (2014)

Abreu e Góes (2008) em *Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão* na Revista Brasileira de Psiquiatria indica que a dependência da internet pode ser encontrada

em qualquer faixa etária, nível educacional e estado socioeconômico, isto é, qualquer criança tem a possibilidade de adquirir os comportamentos. O número de atividades na internet e os acessos em tempo real da população brasileira aumentaram de forma significativa colocando o Brasil nos primeiros lugares entre qualidade de conexão de internet.

Abreu e Góes (2008) citam um estudo conduzido por Young e Rodgers (1998) em *As relações entre depressão e o vício em internet* (1998) onde o uso médio relatado por usuários foi de 4 a 10 horas por dia durante a semana, aumentando para 10 a 14 horas nos finais de semana. Isto representa algo em torno de 40 a 78 horas por semana. A média de uso semanal daqueles que preencheram os critérios para dependência neste estudo foi de 38 horas semanais, embora vários pesquisadores constatem propósitos e números de horas muito distintos dos descritos nessa investigação. Os 52% dos indivíduos que responderam à pesquisa admitiram seguir algum programa de recuperação para alcoolismo, dependência química, jogo compulsivo ou transtorno alimentar. Parece difícil imaginar que uma entre cada 3 a 5 crianças sofra de um transtorno de dependência que acarrete prejuízo significativo em suas vidas e necessite de tratamento especializado. A associação com o déficit de atenção e com ansiedade social parece fazer bastante sentido clínico e merece ser mais bem investigada. É mostrado na imagem, diversos resultados de pesquisa sobre o vício em videogames e internet o que evidencia a problematização sobre o assunto.

Portanto, nesse momento passariam a assumir uma nova forma de classificação psiquiátrica – a então denominada dependência de Internet. A essa altura, comportamentos muito específicos começam a ser exibidos, fazendo com que os indivíduos literalmente troquem a vida real pela vida virtual (dentro da Internet), pois encontram mais satisfação nesse mundo anônimo do que aquela desfrutada no mundo real (estão escondidos atrás da tela). Os dependentes de qualquer idade usam a rede como uma ferramenta social e de comunicação, pois têm uma experiência maior de prazer e de satisfação quando estão conectados (experiência virtual) do que quando não conectados. Tais pacientes não mais se alimentam regularmente, perdem o ciclo do sono, não saem mais de casa, têm prejuízo no trabalho e nas relações pessoais, se relacionam somente com conhecidos do mundo virtual etc. Dessa maneira, não seria de se estranhar que essas pessoas cheguem a ficar conectadas por mais de 12 horas por dia e atinjam, com relativa frequência, 35 horas ininterruptas de conexão; colecionem ao longo de um ano mais de quatro milhões de fotos eróticas ou recebam mais de três mil e-mails em apenas um dia. Efetivamente, muda-se a geografia de vida. Todavia, acreditamos que pesquisas futuras responderão se a Internet deve ser entendida como uma das novas síndromes psiquiátricas do século XXI ou apenas um novo campo de expressão dos velhos problemas. (Abreu e Góes. 2008, Pag.165)

O vídeo game, é uma ferramenta que atualmente carrega em seus jogos, universos inteiros, que demandam de horas a décadas para serem explorados em sua totalidade. Intencionalmente criados assim, e fugindo dos antigos formatos como os de *árcade*, como

*Pacman*, *Super Mario*, *Street Fighter*, que apareceram na década de 80 e 90 os jogos tridimensionais online emplacaram por volta de 2010 e fornecem uma aproximação mais imersiva enquanto recursos que o usuário possui para interagir no jogo. Mott (2010)

Atualmente os jogos que geram maior potencia de tempo de permanência constante no jogo podem ser dividido de forma genérica em grandes blocos baseado em objetivo: Jogos de Arena onde todos se enfrentam em conflito, como exemplo Ragnarok, Counter Strike, Fortnite, League of Legends; Jogos de Mundo Aberto onde as escolhas são feitas pelo jogador na ordem de interesse, como exemplo Perfect World, World of Warcraft e GTA; E jogos casuais que não precisam de uma ação complexa. Como exemplo Candy Crush e Angry Birds. Segundo Olhar digital (2023), a empresa de jogos digitais SEGA vai pagar mais de 3,5 bilhões para compra a criadora de Angry birds, Rovio.

Meneses (2015 Pag.27) em *Videogame é droga? Controvérsias em torno da dependência de Jogos Eletrônicos* cita um formato de jogo específico que apresenta grande tendência a “viciar” pessoas, o MMORPG. Segundo Mott (2010) o jogo mais popular desde formato é o WoW, World of Warcraft (2004). Assim como apresentado por Blinka & Smahel(2011,p.115) o MMORPG, Multiplayer Massive Online Role Playing Game ou Jogos de encenação massivos para multijogadores online, é uma categoria de jogo que proporciona um cenário tridimensional realista online com personagens customizáveis. Neste jogo, o objetivo é lutar com criaturas e jogadores em busca de itens, status, dinheiro e relações sociais. Quanto mais tempo se joga mais se conquista dentro do jogo. A dependência dos MMORPG é específica devido à presença virtual do jogador em uma comunidade, e também devido ao relacionamento com o personagem virtual.

Segundo BLINKA & SMAHEL (2011, p. 113) muitos jogadores tem seus julgamentos sobre a dependência se baseando no tempo jogado. Os 49% restantes dos jogadores não se consideram dependentes e não apresentariam sintomas de dependência. Em outro estudo, um total de 27% dos jogadores de MMORPG apresentaria todos os fatores de dependência (como irritabilidade, falta de convívio social e depressão), uma parcela relativamente elevada, considerando-se o fato de que, por exemplo, o World of Warcraft é jogado por mais de 11 milhões de pessoas.

É praticamente certo, contudo, que a dependência de jogos online tem aumentado nos últimos anos. Acreditamos que a realidade virtual como uma forma de escape do mundo real será cada vez mais comum – e os MMORPGs não serão exceção. Se a fronteira entre a realidade concreta e a realidade virtual continuar se tornando cada vez mais indistinta, seja pela melhora gráfica dos jogos, qualidade dos monitores, seja pelo desenvolvimento de novas ferramentas tecnológicas como monitores em óculos, luvas com sensores, e assim por diante, podemos esperar que esse fenômeno se torne ainda

mais significativo e profundo. Será cada vez mais difícil para o jogador distinguir o mundo real do virtual, e sua imersão no jogo será ainda maior. A importância de se examinar os MMORPGs no contexto da dependência aumentará muito (BLINKA; SMAHEL, 2011, p. 115).

Os portais G1 (2011) Tecmundo (2011) e The Guardian (2011) citaram a mesma notícia, que prisioneiros chineses eram obrigados a jogar World of Warcraft por mais de 12 horas e o dinheiro arrecadado não era repassado para os presos e ficava retido com os gestores do presídio. Atualmente a China declara uma política de banimento dos jogos digitais. A Coreia do Sul segue um exemplo parecido com restrições de tempo de jogo. No Japão além dos jogos digitais parte da população já tem o hábito de não sair nunca de casa, chamados de *hikikomori*, não desenvolvem atividades fora de casa ou vezes fora do quarto. Nesses três países o aumento de consumo de internet devido à banda larga ocorreu em grande escala graças ao desenvolvimento tecnológico. Mas o Brasil não fica tão atrás nesses dados.

Menezes (2015 p.18) traz a informação dos sites de notícia G1 e UOL Jogos entre 2007 e 2012, sobre a crescente indústria dos videogames e indica que é a mais lucrativa no ramo de entreter, com um faturamento de US\$ 60 Bilhões anuais. Em uma pesquisa do Ibope de 2012, 60 milhões de brasileiros, isso é 30% da população possui ao menos um vídeo game em casa. Nos Estados Unidos mais de 90% dos garotos e 94% das garotas entre 12 e 17 anos jogam videogames. Em 2008 a China atingiu a marca de 59 milhões de jogadores online. Na Coreia do Sul onde se passa o documentário *LoveChild* (2014), já foram registrados de 300.000 a 500.000 casos de viciados em videogames. Já existem clínicas de tratamento da dependência em jogos, como no Japão, China, Holanda, Inglaterra, Estados Unidos e mais recentemente no Brasil, em vista que o Brasil segundo pesquisas é o país dentre os que têm acesso à internet que passa maior tempo dedicado às atividades online: 45 horas mensais.

Assim cabe a atenção para o problema do videogame enquanto dispositivo que se faz de elementos artísticos em sua linguagem para se mostrar agradável na relação com os jogadores. O jogo parece mais atrativo que a realidade porque relaciona com uma situação de controle segundo Baudrillard (1991) e segundo a forma que operar na linguagem alcançável segundo Wittgenstein (1991), que se tornam ferramentas para os jogadores se controlarem e controlarem os outros jogadores.

## Conclusão

A forma como o uso excessivo de jogos é tratado de uma perspectiva patológica do estímulo, pode não dar a devida atenção na relação que o indivíduo tem com a “sociedade desigual de estímulos intangíveis”. O fato de o jogo ser baseado em elementos atrativos levanta uma questão indireta, que é o comportamento e relações sociais que partem da indústria e uso

dos videogames por jovens, publico que ainda está em desenvolvimento e que necessita de atenção extra enquanto a linguagem, meios, processos e estímulos que nós devemos ter conhecimento no processo de automação dos estímulos para aprendizagem.

Ademais, não há como ignorar a digitalização da vida como um problema a ser tratado de forma profunda e objetiva. A fim de esclarecer e desmitificar narrativas propostas pela utilização de jogos eletrônicos, contudo, estes têm em sua construção, elementos que podem além de contribuir para o aprendizado, prejudicar os próprios usuários que não tem percepção do risco em questão. Não apenas restrito aos jogos eletrônicos, mas igualmente às redes sociais também utilizam mecanismo de estímulo e recompensa e a partir dos tempos atuais, após a Pandemia com isolamento, projeções concretas de ensino híbrido e gameificação da educação, os jovens tem acesso a não apenas inúmeros estímulos sensoriais como mecanismo e recompensas que advém inclusive do próprio sistema educacional formal.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS

ABREU, Cristiano. GÓES, Dora Sampaio. KARAN, Rafael Gomes. SPRITZER, Daniel Tornaim. *Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão*. Revista Brasileira de Psiquiatria. São Paulo. 2008. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbp/v30n2/a14v30n2.pdf> Acessado em: Outubro de 2023.

BAUDILARD, Jean. *Simulacro e Simulação*. 1991. Disponível em: <https://goo.gl/sTvXUJ> Acessado em: Novembro de 2017. Acessado em: Outubro de 2023.

BLINKA, Lukas; SMAHEL, David. Dependência virtual de role playing games (RPG). Capítulo 5 In: Young, K et al. *Dependência de Internet Manual e Guia de Avaliação e Tratamento*, Porto Alegre. 2011.

BRUNI, José Carlos. *Wittgenstein - Vida e Obra*. Nova Cultural. 1999. Disponível em: <https://goo.gl/JBHh6> Acessado em: Outubro de 2023.

G1. *China terá mais de 59 milhões de jogadores on-line em 2008*. G1, 2008. Disponível em: <https://goo.gl/FXjAPt> Acessado em: Outubro de 2023.

G1. *Brasileiro passa 2 horas por dia em frente a um videogame diz pesquisa*. **G1**, 2012.

Disponível em: <https://goo.gl/dt9DWe> Acessado em: Outubro de 2023.

G1. *Prisioneiros chineses fazem trabalho escravo em jogo on-line*. **G1**, 2011. Disponível em:

<https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2011/05/prisioneiros-chineses-fazem-trabalho-escravo-em-jogo-line.html> Acessado em: Outubro de 2023.

GUELLI, Pablo López. *Coréia tem 300 mil viciados em games*. **G1**, 2007. Disponível em:

<https://goo.gl/NhpGQe> Acessado em: Outubro de 2023.

IMDB. Página de referência técnica: Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt3469420/>

Acessado em: Outubro de 2023.

LOVE CHILD. 1h15min. Dir. Valerie Veatch Coréia do Sul/Estados Unidos. 2014

MENESES, Guilherme Pinho. *Videogame é droga? Controvérsias em torno da dependência de Jogos Eletrônicos*. Dissertação (Mestrado) – USP, São Paulo, 2015.

MORENO, Arlinda B. Moreno. *A serenidade e a filha do amor: dissonâncias em Love child*.

Fundação Oswaldo Cruz, Escola Nacional de Saúde Pública Sérgio Arouca. Rio de Janeiro,

2017. Disponível em: <https://www.reciis.iciet.fiocruz.br/index.php/reciis/article/view/1245>.

Acessado em: Outubro de 2023.

MOTT, Tony. *1001 Video Games you must play before you die*. Reino Unido. 2010.

PANKIEWICZ, Igor. *Escravos chineses eram forçados a trabalhar 12h por dia em World of*

*Warcraft*. **TECMUNDO**, 2011. Disponível em: [https://www.tecmundo.com.br/video-](https://www.tecmundo.com.br/video-game/10383-escravos-chineses-eram-forcados-a-trabalhar-12h-por-dia-em-world-of-warcraft.htm)

[game/10383-escravos-chineses-eram-forcados-a-trabalhar-12h-por-dia-em-world-of-](https://www.tecmundo.com.br/video-game/10383-escravos-chineses-eram-forcados-a-trabalhar-12h-por-dia-em-world-of-warcraft.htm)

[warcraft.htm](https://www.tecmundo.com.br/video-game/10383-escravos-chineses-eram-forcados-a-trabalhar-12h-por-dia-em-world-of-warcraft.htm) Acessado em: Outubro de 2023.

PRANDONI, Cláudio. *Mais de 60 milhões de brasileiro possuem videogames em casa,*

*segundo ibope*. **UOL**, 2012. Disponível em: <https://goo.gl/ej1mgb> Acessado em: Outubro de

2023.

POMIAN, Krzysztof. *Histórias sobre coisas e pessoas: Coleção e colecionismo em Krzysztof Pomian e Jean Baudrillard*. Enciclopédia Einaudi. Porto: Imprensa Nacional / Casa da Moeda, 1984.

POSTMAN, Neil. *Tecnopólio: a rendição da cultura à tecnologia*. Trad. Reinaldo Guarany. São Paulo. 1994.

RIBEIRO, Jaçanã. *Jogos de acaso e de vertigem na linguagem*. UFSC, 2008. Disponível em: <https://goo.gl/UzogT5>. Acessado em: Outubro de 2023.

SANTOS, Ivanaldo. *Wittgenstein e a importância dos jogos de linguagem na educação infantil*. EDUCAÇÃO & LINGUAGEM, 160-167, JAN-JUN, 2008. Disponível em: <https://goo.gl/spFyCx>. Acessado em: Outubro de 2023.

SCHENDES, William. *Sega pagará R\$3,8 bilhões para comprar a criadora de Angry Birds*. OLHAR DIGITAL, 2023. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2023/04/17/games-e-consoles/sega-pagara-r38-bilhoes-para-comprar-a-criadora-de-angry-birds/> Acessado em: Outubro de 2023.

STEAM. Portal de jogos eletrônicos. Disponível em: <http://store.steampowered.com/>. Acessado em: Outubro de 2023.

VICENT, Danny. *China used prisoners in lucrative internet gaming work*. THE GUARDIAN, 2011. Disponível em: <https://www.theguardian.com/world/2011/may/25/china-prisoners-internet-gaming-scam> Acessado em: Outubro de 2023.

WITTGENSTEIN, L. *Investigações filosóficas*. Editora Vozes. 2005.