

DIEGO CALIXTO STRINGUE DOS SANTOS

**RELAÇÕES ENTRE PERSONAGENS DE
VIDEOGAME E SEUS JOGADORES**

CAMPINAS, 2012

DIEGO CALIXTO STRINGUE DOS SANTOS

***RELAÇÕES ENTRE PERSONAGENS DE
VIDEOGAME E O SEUS JOGADORES***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como exigência parcial para o curso de
Pedagogia da Faculdade de Educação, UNICAMP, sob a orientação do Prof. Dr.

Rogério Adolfo de Moura.

CAMPINAS, 2012

**FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA
DA FACULDADE DE EDUCAÇÃO/UNICAMP**

Rosemary Passos – CRB-8ª/5751

Sa59r Santos, Diego Calixto Stringue dos, 1988-
Relações entre personagens de videogame e seus
jogadores / Diego Calixto Stringue dos Santos. –
Campinas, SP: [s.n.], 2012.

Orientador: Rogério Adolfo de Moura.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) –
Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de
Educação.

1. Video games. 2. Personagens. 3. Relações. 4.
Avatares. 5. Jogadores. I. Moura, Rogério Adolfo de, 1966-
II. Universidade Estadual de Campinas. Faculdade de
Educação. III. Título.

12-294-BFE

Dedico este trabalho ao meu pai, Vagner Stringue, que sempre foi fã de videogames

Agradeço aos meus pais, Francisca Maria e Vagner Aparecido, que sempre me incentivaram a nunca desistir de meus estudos. Agradeço às minhas irmãs, Aretha e Noemi, que me aguentam o dia inteiro falando de videogames. Também agradeço ao Prof. Dr. Rogério Moura, que acreditou nesse meu projeto louco de TCC e agradeço ao Prof. Dr. Carlos Miranda e ao Prof. Dr. Sérgio Amaral, que aceitaram ser meus segundos leitores. Agradeço a Deus, meu mestre e Senhor, que até aqui tem me ajudado e muito.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
CAPÍTULO UM	
PARTE UM: UMA BREVE RETROSPECTIVA DA EVOLUÇÃO DOS VIDEOGAMES....	12
PARTE DOIS: A ESTÉTICA E AS HABILIDADES DE UM PERSONAGEM DE VIDEOGAME.....	21
PARTE TRÊS: OS VIDEOGAMES E OS PERSONAGENS VIOLENTOS.....	27
PARTE QUATRO: O JOGADOR E O SEU AVATAR.....	42
CAPÍTULO DOIS	
FÉ VERSUS GAMES.....	52
CONCLUSÃO	67
REFERÊNCIAS	72

INTRODUÇÃO

Sempre gostei de jogos eletrônicos, desde quando era pequeno. Meu pai também apreciava e muito os videogames desde criança, tanto que passava horas a fio jogando nos fliperamas na década de oitenta, jogos como "Pac-Man" (1980) e as máquinas de pinball. Quando eu nasci, 1988, meu pai não deixou de gostar de jogar e começou a comprar os chamados consoles, aparelhos eletrônicos que reproduzem os games. Naquela época, os consoles eram muito diferentes do que são hoje, eram todos grandes, quadrados e sem cores vibrantes, apenas possuíam alguns botões para ligar e desligar, um hardware simples com placas eletrônicas comuns, um lugar para se encaixar uma fita de videogame, na época chamados de cartuchos, e um ou dois joystiks, esses que são os controles com os quais se pode jogar o videogame. Desde então, o meu pai não parou mais de comprar jogos novos e consoles novos, vendendo ou trocando os antigos ou ultrapassados.

Porém, em meados de 1994, meu pai fez algo que mudou a minha vida para sempre. Ele, junto de minha mãe, abriu uma Casa de Jogos, ou Fliperama, como era chamada na época, pois nesses estabelecimentos havia, muitas das vezes, as chamadas máquinas de fliperama, onde havia um ou mais jogos gravados em sua memória, sem contar com os fliperamas clássicos, com os jogos chamados de pinball. Logo, nesse fliperama de meu pai, havia muitas máquinas de videogames alugadas e alguns consoles que ele mesmo comprou. Naquele ano, o console mais famoso de todos era o Super Nintendo (1990), um console cinzento com botões rochos, um ou dois joysticks com diversos botões, quadrado e que possuía um encaixe para colocar os cartuchos feitos unicamente para aquele console. Além disso, o Super Nintendo trouxe uma inovação gráfica única para aquele ano, possuindo uma capacidade gráfica de 16 bits, podendo ter imagens e sons mais definidos e mais velozes do que os consoles da década de oitenta, que eram todos de 8 bits. Eu me lembro muito bem. Os

garotos faziam filas para jogar os jogos do Super Nintendo, mas também gostavam de seu concorrente da época, o Sega Mega Drive (1991), ou Sega Genesis nos Estados Unidos. Os games mais famosos do Super Nintendo eram o "Super Mario World" (1990), "The Legend of Zelda: a link to the past" (1991), "Super Metroid" (1994), "Donkey Kong Country" (1994), entre outros. O Sega Mega Drive (1991) possuía, entre outros, o "Sonic – the hedgehog" (1991), "Streets of Rage" (1991) e "Golden Axe" (1991) como os games mais famosos de sua história. Essa é apenas uma pequenina fração dos títulos que existiam para esses consoles e muitos deles ainda estão vivos até os dias atuais, sendo transportados para os consoles da nova geração ou vendidos nas lojas on – line das empresas de games. Porém, eu devo tudo isso ao meu pai, o senhor Vagner, que me iniciou no universo dos jogos eletrônicos e até hoje, tanto meu pai quanto eu, ainda jogamos videogames e somos fãs de muitos títulos e de muitos personagens.

Agora, porém, não sou mais uma criança e começo a perceber os videogames de uma maneira diferente, de uma maneira mais séria, além da diversão. Percebi que os jogos eletrônicos são vistos, muitas vezes, como os vilões do nosso século. João Francisco Duarte Jr., em seu livro "A montanha e o videogame" (2010), expressa uma crítica contra os videogames, contra a televisão e contra os meios de comunicação e de entretenimento em geral, mostrando, no capítulo de mesmo nome, que o corpo se tornou um enfado para as gerações atuais, pós década de noventa. O autor coloca a culpa, em certa medida, na mídia e na tecnologia digital, colocando os videogames, mais uma vez, como vilões no processo de educação de muitas crianças, adolescentes, adultos, homens e mulheres, que então não buscariam uma vida menos sedentária e mais ligada com um corpo saudável. Não posso discordar de Duarte Jr. (2010), pois talvez eu seja mais uma vítima da tecnologia. No texto, ele descreve como os jovens estão mais fracos no quesito físico, como eles reclamavam ao subir uma serra em Minas Gerais e como eles vêem o corpo como algo enfadonho, que apenas

atrapalha a nossa vida, pois, se não fosse pelo nosso corpo, poderíamos passar horas a fio na frente do computador, da televisão e dos videogames. Mas, se fizermos isso, poderemos chegar a óbito, e isso parece ter se tornado o fardo que Duarte Jr. (2010) cita em seu livro. Enquanto as gerações passadas gostavam de trabalhos manuais um pouco pesados, que utilizavam o corpo, ou apreciavam uma boa caminhada matinal, os jovens de hoje acham isso ultrapassado e não vêem vantagem em trabalhos ou exercícios físicos, e muito menos apreciam comida mais saudável. Duarte Jr. (2010) faz, na verdade, uma crítica ao consumismo e a globalização, mas com um foco maior nas corporeidades e não na sociologia. A questão é que os jovens parecem estar se atrofiando e isso preocupa e muito o autor. Ele teme que as futuras gerações se transformem em meros fantoches da tecnologia, deixando de lado o ato de andar ou de esticar o braço para pegar um objeto a distância, pois, se as coisas continuarem assim, segundo Duarte Jr. (2010), as pessoas vão depender única e exclusivamente de máquinas e da tecnologia digital, deixando seus corpos enfadonhos de lado, acarretando a consequências gravíssimas. "Wall – E" (2008), uma animação da Disney / Pixar, ganhadora do Oscar de Melhor Animação daquele ano, brinca com esse tema e apresenta um futuro distante, onde todas as pessoas abandonaram a Terra, pois ela ficou com um clima extremamente instável, e vão morar numa nave espacial, num lugar remoto do universo. Lá, os humanos passam a depender única e exclusivamente dos robôs, fazendo com que as gerações futuras ficassem super obesas e com os músculos atrofiados. "The Matrix" (1999), filme distribuído pela Warner Bros., também traz esse tema em discussão e apresenta uma sociedade escrava da tecnologia, totalmente atrofiada, mantendo suas mentes ligadas vinte e quatro horas por dia em um sistema virtual de realidade simulada chamado Matrix. Será esse o nosso fim, nos tornarmos escravos da tecnologia? Será que vamos acabar plugados num sistema digital pelo resto de nossas vidas, deixando o nosso corpo abandonado, quase entregue a morte, apenas por que desejamos satisfazer os desejos de nossa mente?

Entretanto, não existem apenas pontos negativos nos videogames, também há pontos positivos. E um desses pontos positivos é a relação entre os personagens de videogames com os seus jogadores. Essa é uma relação muito parecida com a do filme "Avatar" (2009), lançado pela Fox, que apresentamos mais um futuro utópico, onde as pessoas poderiam ter avatares, substitutos de seus corpos originais, só que melhores, levando ao total abandono momentâneo do antigo corpo. Será que estamos dispostos a abandonar o nosso "antigo corpo" por um novo corpo virtual?

Sendo assim, desejo pesquisar esse tema por que sempre estive rodeado pelo mundo dos videogames e sempre quis saber se eu era mais uma vítima do sistema eletrônico e digital dos mesmos, mais um daqueles jogadores hardcore que quase dão as suas vidas pelos videogames. Desde a época do fliperama do meu pai os personagens fictícios de videogame fazem parte de minha vida. Um deles é o Donkey Kong, personagem central do game "Donkey Kong Country" (1994). Donkey Kong era um gorila marrón e musculoso que tinha um amigo fiel chamado Diddy Kong e juntos eles precisavam cruzar a sua ilha natal para derrotarem o terrível rei dos crocodilos e seus comparças. O game é considerado um clássico por muitos jogadores de minha idade, isso por causa de seus gráficos muito avançados para o ano de 1994 e de sua arte visual, que era inspirada nos filmes de George Lucas e Steven Spielberg. Esses personagens me influenciaram tanto que eu os usava para tudo, até mesmo nas minhas brincadeiras ou em meus desenhos na escola. Chegou em um ponto em que os meus professores ficaram preocupados com isso e até chamaram meus pais para conversar.

Isso acontece até hoje. Eu ainda jogo videogames e continuo tendo meus personagens prediletos e, muitas vezes, surgem novos jogos e novos personagens, que acabam entrando para a minha lista. Porém, eis que fica a pergunta: será que a relação dos jogadores com os personagens de jogos eletrônicos se resume apenas a influências? Não existe uma relação afetiva? Uma relação de trocas? Talvez uma relação de influências oposta, onde o jogador é

quem determina como o personagem do jogo será criado? Será que um personagem violento pode nos levar a sermos violentos também? Nós podemos ficar tristes quando um personagem de jogo morre, ou ficarmos irados quando uma empresa muda a personalidade ou a aparência de nosso personagem preferido, a ponto de fazermos greve? E foram essas e outras perguntas que me levaram a começar esse trabalho, para tentar descobrir e entender que relação nós temos com os personagens de nossos jogos favoritos e até onde isso seria benéfico ou não. No limite, também surgiam perguntas no início de minha pesquisa como: "Até que ponto um personagem violento pode me levar a sacar uma arma e matar alguém na rua ou no cinema?"

Para conduzir a minha pesquisa, conto com a ajuda de alguns autores. Entre eles está Claudio Lúcio Mendes, autor do livro "Jogos Eletrônicos: Diversão, poder e subjetivação" (2004). Na obra, o autor tenta responder por que tantas pessoas são jogadores de jogos eletrônicos e procura respostas nas relações de poder encontradas nesses jogos, baseando-se nas obras de Michel Foucault. Vou focar mais no capítulo seis, em que o autor analisa a criação de personagens femininas e como elas são feitas para atrair um público determinado de jogadores. Também trarei algumas falas da autora Ingrid Ditrich Wiggers, que escreveu um capítulo muito importante no livro "Liga, Roda, Clica: Estudos em mídia, cultura e infância" (2008), organizado por Monica Fantin e Gilka Girardello. Em seu capítulo, "Infância e Mídia? Crianças desenham novas corporeidades?" (2008), a autora apresenta sua pesquisa feita com crianças que estudam no ensino fundamental e descobre como elas são influenciadas pelas diversas personagens midiáticas de nossa geração e como elas incorporam essas personagens para si, tornando-se quase como cópias das mesmas.

Também usarei um excerto do texto de Lina Barreto Brasil, "Parte 1 – Educação mediada por tecnologias interativas: mas o que a universidade tem a ver com isso?" (2012), retirado do livro organizado por Gilberto Oliani e pelo meu orientador, Rogério Moura, "Educação a distância: gestão e docência" (2012). Esse excerto do texto de Barreto é muito

importante para este trabalho, pois nele ela trata da relação entre um garoto indeciso em relação a qual profissão escolher e o jogo "Second Life" (2003), no qual ele possuía um avatar, que era arquiteto, dentro do jogo, mostrando como um personagem de videogame pode nos influenciar em nossas escolhas na vida real. Também gostaria de usar trechos de críticas de jogos e artigos retirados de alguns sites da internet, entre eles estão o site omelete.com.br e o ign.com, que são sites especializados em games e no universo dos nerds, ou fanboys nos Estados Unidos, mas também poderá ser necessário usar trechos de conversas do orkut.com.br, onde os jogadores em diversas comunidades expressa seus sentimentos quanto aos seus personagens, tanto amados quanto odiados.

Também usarei como referência o livro "Tudo que é ruim é bom para voce" (2012) do autor Steven Jonhson, um grande estudioso do cyberspaço, no Estados Unidos. Na obra, o autor mostra que os games, a televisão e o cinema atual, na verdade, contrariando um pouco o texto de Duarte Jr. (2010), estão nos deixando mais inteligentes e melhorando até mesmo nossas relações sociais.

Ainda, para tentar encontrar respostas quanto à pergunta "por que os jogos eletrônicos fazem tanto sucesso nos dias de hoje", analisarei o capítulo quatro do livro "História do corpo – Volume 1: Da Renascença às luzes" (2008), dos autores Alain Corbin, Jean-Jacques Courtine e Georges Vigarello e também analisarei alguns trechos do livro do autor Norbet Elias, ""O processo civilizador – Volume 1: Uma história dos costumes" (1994), buscando compreender como as sociedades civilizadas começaram a introduzir as mídias como formas de civilizar e de controlar as pessoas, diminuindo, assim, o seu nível de agressividade no dia – a – dia.

Por fim, analisarei o filme "Avatar"(2009) de James Cameron, tentando entender a relação personagem – jogador semelhante a uma relação de avatar, tentando entender até aonde o mundo virtual se torna mais importante que o mundo real, isso graças a relação do

jogador com o personagem, lembrando que, no momento do jogo, o jogador e o personagem se tornam um só.

O que desejo entender com esse trabalho são relações existentes entre os jogadores de videogame e os seus personagens e como essas relações acontecem, ou ainda, até que ponto essas relações são boas ou más para a vida humana, pensando em um futuro não tão distante assim, onde bilhões de pessoas poderão estar mais conectadas do que nunca em mundos virtuais fictícios e passando a maior parte de suas vidas em corpos de avatares virtuais do que vivendo as suas próprias vidas no mundo real. Não desejo me tornar uma pessoa com o corpo atrofiado e estou sim preocupado com as futuras gerações de jogadores de videogames. Gosto dos mesmos, mas reconheço que eles podem ser tanto perigosos quanto magníficos, e a relação entre um personagem e o jogador é um excelente ponto de partida para essa discussão, afinal, é daí que os games atuais partem, dessa relação de avatar.

CAPÍTULO UM

PARTE UM: UMA BREVE RETROSPECTIVA DA EVOLUÇÃO DOS VIDEOGAMES

Desde os meus seis anos de idade que me considero um jogador de videogames, assim como relatei na introdução desse trabalho. Comecei jogando no fliperama de meu pai, que já havia jogado jogos eletrônicos desde meados da década de setenta. O autor Claudio Lúcio Mendes (2004), no capítulo seis, diz que o surgimento dos videogames se deu nessa época, na década de setenta. Mas os games mudaram muito desde então e deixaram de ser apenas meros jogos eletrônicos ou apenas coisas de criança.

Enquanto esse trabalho está sendo escrito no início do século XXI, ano de 2012, a evolução dos videogames toma um rumo totalmente inesperado e pouco imaginável por aqueles que jogavam, como o meu pai, os primeiros jogos eletrônicos. Naqueles anos, meados da década de 1970, os videogames eram muito simples, em duas dimensões, tinham pouca profundidade, pouquíssimas cores e possuíam uma jogabilidade muito simplificada. Geralmente, para se jogar videogames na década de setenta, era preciso apenas mover o joystick para cima, para baixo, para a esquerda ou para a direita e, talvez, apertar algum botão a mais, apenas para efetuar uma ação.

Porém, mesmo sendo simples, já apresentavam uma dificuldade elevada, sendo um desafio para os jogadores passarem de fase. Foi nessa época que ficou famoso o fliperama, máquinas de videogames grandes, com vários botões e torres que serviam para mover o personagem principal do videogame. E um dos personagens mais famosos daquela época era o "Pac-Man"(1980), que é mais conhecido aqui no Brasil pelo nome de Come – come. O Pac-Man era um jogo em que surgia na tela uma espécie de tabuleiro eletrônico azulado e com fundo branco, que mais se parecia com um labirinto. Nesse labirinto havia algumas bolinhas

amarelas e, nas extremidades do labirinto, havia quatro bolas maiores, que eram especiais, e ficavam uma em cada extremidade. Quando o jogador colocava a ficha dentro da máquina, dava-se início a partida e, do nada, surgiam uma porção de fantasmilhas coloridos, com grandes olhos cartunescos, e um outro personagem, que se parecia com uma rodela de pizza amarela, mas com uma das fatias faltando. Logo o jogador percebia que era ele quem controlava os movimentos da tal rodela de pizza, que abria e fechava a boca e, por onde passava ou percorria pelo labirinto, comendo as bolinhas amarelas. Depois de um tempo, o jogador logo iria perceber também que se ele deixasse um dos fantasmas encostar na rodela de pizza, que era um verdadeiro "come-come", ele teria uma grande decepção, pois o tal personagem morreria na hora, sumiria do nada e ainda faria um barulho muito peculiar, que iria virar uma verdadeira vinheta para os futuros personagens de videogame. Porém, o game não se resumia a isso, ou seja, comer a bolinhas amarelas e fugir dos fantasmas. Também havia uma vantagem, pois quando se comia uma das bolinhas maiores, o personagem principal ganhava super poderes, deixando todos os fantasmas azuis e comestíveis. Com isso, o jogador descobria qual era o objetivo do jogo – que era fazer o Pac-Man comer todas as bolinhas do labirinto, fugir dos fantasmas e comer as bolas maiores para devorar os fantasmas também – e, assim, passar de fase. Cada fase do jogo era mais desafiadora que a anterior e isso tornava o jogo mais dinâmico e com cada vez mais fama, por causa de sua jogabilidade simples e inteligente. "Pac-Man" (1980) é um videogame muito famoso até os dias atuais e o personagem ficou tão conhecido que ganhou diversas continuações e acabou virando até mesmo um herói de televisão e de jogos mais elaborados, com tecnologia 3D. Pac-Man, na verdade, foi um dos primeiros personagens de videogames da história, e a empresa Namco, que distribuiu os jogos do personagem até os dias de hoje, se sente muito feliz por isso. Steven Johnson (2012) cita, entre muitos outros títulos, o game "Pac-Man"(1980), mostrando como o jogo foi um marco na história dos games, por causa de sua jogabilidade. O autor também o

compara com outros jogos eletrônicos, mostrando como a jogabilidade atual tem evoluído rapidamente.

Depois de "Pac-Man"(1980), surgiram diversos personagens de videogames, todos muito infantilizados, voltados para um público menor. Como Lúcio Mendes (2004) diz, os produtores dos jogos daquela época imaginavam que os únicos jogadores de videogames eram crianças e, na sua maioria, meninos. Então, eles criavam personagens que eram seres fantásticos e estilizados, como heróis do espaço ou animais que usavam roupas e tinham habilidades especiais, como voar ou atacar com a calda. Em meados da década de oitenta e início de noventa esse movimento ficou ainda mais forte, com a criação de dois personagens marcantes para a indústria dos games, "Super Mario Bros."(1985), da Nintendo, e o "Sonic – The Hedgehog"(1991) , da Sega. Como podemos notar, tanto a Namco, a Nintendo e a Sega são empresas de games japonesas e, até aquela época, a grande maioria dos games eram produzidos no Japão. Logo, Pac-Man, Super Mario e Sonic são personagens japoneses, mas que foram imaginados para atrair crianças de todas as nacionalidades. Se Pac-Man era o "come-come", Super Mario era um encanador que, num belo dia de trabalho, entrou pelo cano e foi parar num mundo mágico, onde teria de enfrentar o terrível Bowser, o rei dos dragões, que havia raptado a princesa Pitye, do reino dos dinossauros. Agora, com a ajuda do jogador, ou da jogadora, Mario, que era um personagem italiano, gordinho e com um bigodinho bem peculiar, terá de salvar a princesa e derrotar o terrível dragão do mal, se valendo de dezenas de habilidades fantásticas, como pular encima dos dinossauros maus, comer cogumelos e ficar maior, usar flores que lhe davam o poder do fogo, pênas, que lhe davam o poder de planar e estrelas que o deixavam invencível por alguns segundos. Mas, se Mario encostasse de forma errada em algum inimigo ou caísse em algum buraco, era o seu fim, e logo o jogador iria ver na tela de sua televisão um grande e colorido "GAME OVER".

Diferente do "Pac-Man"(1980), que surgiu nas máquinas de fliperama, "Super Mario

Bros."(1985) surgiu primeiro nos chamados consoles, que são os aparelhos eletrônicos que reproduziam os jogos de videogames e o fazem até os dias de hoje. Porém, na década de oitenta, que foi quando surgiu o Super Mario Bros., os consoles eram mais rústicos do que os atuais, tendo um design mais quadrado, sendo mais leve, com cores mais cinzentas ou escuras, tendo apenas um local para se colocar dois controles joysticks e um para se colocar as fitas, ou cartuchos, que possuíam os softwares dos videogames. Antigamente, os videogames eram armazenados em placas eletrônicas e acoplados em fitas especiais de plástico, os chamados cartuchos, e vendidos em caixas de papelão com o logo das empresas responsáveis pela criação e pela distribuição do videogames, assim como um filme ou cd de música. No caso do Super Mario Bros., a empresa que criou o personagem e o videogame era a mesma que criou o console NES (Nintendo Entertainment System) e era ela mesma quem ficava com todos os lucros. Geralmente, as caixas dos jogos eletrônicos eram muito chamativas, muito coloridas, tendo os personagens principais em destaque, possuindo o nome do game e o da empresa e para que console aquele jogo era direcionado, pois, se voce comprasse "Super Mario Bros." (1985) e tentasse colocá-lo num Mega Drive, por exemplo, não conseguiria nunca, pois um não era compatível com o outro. Mendes (2004) fala a mesma coisa em seu livro, quando cita a apresentação da caixa do game Tomb Raider para PC, mostrando que, mesmo depois de vinte anos, as estratégias para fisgar o jogador a comprar o game ainda são as mesmas, apenas mudou a roupagem dessa apresentação. O outro personagem, Sonic, da Sega, era outro exemplo de personagem "fofo" mas estilizado, sendo ele um porco espinho azul que andava de tênis vermelho e que possuía como poder a super velocidade e como inimigo o Doutor Eggman e sua trupe de robôs do mal. Diferente do Super Mario Bros., "Sonic – The Hedgehog"(1991) era exclusivo para Mega Drive. E assim foram surgindo centenas de personagens semelhantes, todos voltados para um público infantil. O sucesso do Super Nintendo e de consoles semelhantes foi tão grande que ainda chega até os dias atuais. Steven

Johnson (2005) brinca em seu livro, dizendo que os norte americanos são "viciados em Nintendo".

Porém, ainda na década de oitenta, uma empresa chamada Konami, também japonesa, resolveu apostar em uma nova ideia, que iria além dos personagens infantilizados. Nasceu, então, a história da família Belmont, que vivia na Transilvânia da era do renascimento, tendo como missão matar, a cada cem anos, o terrível Conde Drácula, entrando em seu maligno e labiríntico castelo, o chamado "Castlevania"(1986), que acabou virando o nome do game, que fez um sucesso tão grande que perdura até os dias atuais. Nesse game, o personagem principal não é um bichinho fofinho ou um cara gordinho, mas sim um herói masculino, um homem, um cavaleiro, que tinha como arma um chicote mágico, que ficava mais forte com o passar das fases, conforme matava os monstros. Isso mesmo, ele matava monstros, tudo cartunesco e em duas dimensões, pois os gráficos daquela época eram fracos se comparados com os de hoje, mas era um grande avanço para o universo dos games. Simon Belmont era seu nome e seu trabalho era matar vampiros, mas se surgissem zumbis, morcegos, lobisomens ou medusas diante dele eram aniquilados com o seu poderoso chicote mágico e com outras armas e poderes encontrados no decorrer do game. E, no final, o grande chefe, Conde Drácula.

Depois de "Castlevania"(1986), surgiram muitos outros jogos semelhantes, como "Golden Axe"(1989), da Sega, que se tratava de heróis bárbaros que lutavam com machados contra seres malignos da mitologia nórdica. Neste momento da evolução dos videogames, fica evidente o que Lúcio Mendes (2004) diz em seu livro, que nos "primórdios dos jogos eletrônicos (meados dos anos 1970) até 1996, tal montagem dava importância aos personagens centrais masculinos: o heroísmo era expresso apenas por figuras machistas, viris e com músculos hipertrofiados"(MENDES, 2004. página 112). Isso se repetiu por diversas vezes e os games se revezavam entre ter personagens infantis e personagens machistas, sempre voltados para jogadores e não jogadoras. Uma vez ou outra surgiam heroínas, mas

sempre como uma jogada de marketing, como jogos da Barbie, por exemplo. E, como essa retrospectiva histórica dos games nos mostrou, os primeiros personagens de games eram muito caricatos e muito pouco profundos em suas histórias e personalidade. Geralmente era a mesma coisa – salve o mundo ou salve a princesa do rei mal. Até mesmo o clássico "The Legend of Zelda"(1986) e "Final Fantasy"(1987) possuíam essa premissa clássica da princesa em perigo e do grande guerreiro que a salvaria do mal. Não havia dilemas morais ou sociais em nenhum dos games até meados da década de 1990, quando surgiram os games em 3D, tendo como principal representante o console da Sony Entertainment Inc., o Playstation, que deixou de usar o cartucho como mídia e começou a usar uma tecnologia vinda dos computadores, o CD. E, com o advento dos jogos eletrônicos em 3D, ou virtuais, como as pessoas costumam chamar aqui no Brasil, toda a jogabilidade e toda a visão de games se modificou. Deixou-se aquela visão em duas dimensões, que tudo era visto na tela de lado e trocou-se pela visão em primeira ou em terceira pessoa, em que o jogador conseguia controlar o personagem vendo-o de frente e não de lado, ou, muitas vezes, vendo somente a mão do personagem, sendo esses jogos em primeira pessoa. Mendes (2004) cita dois jogos em 3D muito famosos e que podem servir como exemplo para nós. Um deles é o game "Doom"(1993), que é do gênero Shooter, pois é um game de tiro, possuía a câmera em primeira pessoa, onde o jogador apenas enxergava a mão do personagem, que sempre carregava uma arma na mesma e matava monstros vindos do inferno. Já "Tomb Raider"(1996) era um game em terceira pessoa, pois o jogador enxergava a personagem principal por completo em sua frente e conseguia controlá-la e via cada movimento seu, como se ela fosse uma boneca por controle remoto. Sim, a personagem ficava de costas para o jogador, ajudando a aumentar a idéia de controle.

Toda essa pequena retrospectiva sobre consoles, sobre tecnologia, sobre games e sobre câmera em primeira e terceira pessoa serviram como um histórico de algo que mantem - se até

os dias de hoje. Muitos dos jogos que são citados no livro de Lúcio Mendes(2004) são considerados, hoje, ultrapassados. Estamos no ano de 2012 e os games, assim como os consoles, estão numa geração acima dos games citados pelo autor e por esse trabalho até agora e formam um passado importante da evolução dos games e como eles são vistos atualmente. E, pode-se ter certeza, daqui há uns dois anos, os jogos citados nesse trabalho a partir de agora, incluindo os grandes lançamentos do ano, estarão ultrapassados, pois está programada para o ano de 2014 uma nova geração de videogames, duas vezes melhores do que os atuais, que já são fantásticos nos quesitos gráficos, som e jogabilidade.

Cada vez que os games evoluem, os personagens evoluem com eles e, quanto mais os personagens evoluem, mais humanizados e complexos se tornam, alterando a relação deles com os jogadores, que pode passar a ser mais forte e mais complexa também. Se, no início, os jogadores tinham de se relacionar com personagens fofos e bonzinhos, hoje em dia, ano de 2012, os jogadores precisam se relacionar com personagens pesados, matadores de pessoas inocentes, de monstros, de demônios e que, muitas vezes, já foram mortos, mas voltaram do inferno para se vingar, ou se relacionam com bandidos ou com heroínas super sexys que lutam contra o mal e não se importam em ficar quase sem roupa. Segundo Steven Johnson (2005), isso não é o bastante para considerarmos uma narrativa de videogame complexa. Para o autor, as histórias dos games são muito pouco profundas, até mesmo infantis, mesmo com toda a evolução dos mesmos. Johnson (2012) diz que o máximo que os games conseguem é contar uma história de um filme ou de uma série de televisão. Mas, como o próprio autor concorda no decorrer de seu livro, as narrativas da cultura nerd tem evoluído e muito, tornando-se cada vez mais complexas. O mesmo vem acontecendo com os games, pelo menos desde de 2006. São jogos com histórias e personagens cada vez mais complexos, cada vez mais maduros do que os do início da década de oitenta. Dai surge a pergunta: "até que ponto essa relação personagem – jogador é positiva ou negativa e até aonde ela poderá nos levar no mundo real?"

E, assim como diz Wiggers em seu texto "Infância e Mídia: crianças desenham novas corporeidades"(2008), quanto mais mitologizado e humanizado for o personagem fictício, mais chamativo e propício a ser imitado ele será.

Desde 2005 existem, basicamente, três empresas que ainda competem umas com as outras o grande mercado dos videogames e dos consoles no mundo, sendo elas a Nintendo, que está firme e forte desde a década de oitenta, a Sony, desde de 1994, e a Microsoft, que lançou em 2002 o console "Xbox", que derrubou muitas empresas de consoles pelo mundo a fora. Sendo assim, os consoles que ainda estão vivos até hoje, ou seja, que ainda são comprados pelo público alvo, os jogadores e pais de jogadores, pelo mundo todo são os Playstation 2, Playstation 3, o Xbox 360 e o Nintendo Wii, sem contar com os Pcs, que também são uma plataforma muito forte de jogos eletrônicos até os dias de hoje. Os consoles evoluíram, se tornaram mais bonitos esteticamente, mais estilosos, com cores vivas, mais se parecendo com aparelhos de dvd ou de som do que com videogames. Tanto é assim, que os mesmos podem reproduzir cds de música, fotos e dvds. O Playstation 3 evoluiu tanto que reproduz Blu Ray e jogos em 3D digital, inspirado no filme "Avatar"(2009) de James Cameron. Os consoles de hoje também pretendem emular os computadores, possuindo entradas USB e HDMI, podendo reproduzir imagens, videos e músicas baixados da internet e eles próprios possuem conexão com a rede local, onde o jogador pode baixar itens especiais para seus avatares no menu do console ou baixar demonstrações de jogos novos ou jogar on line, ou até mesmo baixar jogos inteiros, sempre pagos por uma moeda criada pela empresa que distribui o console. Fora tudo isso, os consoles ainda são os mesmos, tendo uma entrada para um Dvd ou Blu ray e um ou mais joysticks, analógicos ou digitais, a maioria sem fio, movidos a bateria ou a pilha. Os consoles são conectados a televisão através de um cabo de audio e vídeo ou através de uma entrada de cabo HDMI. A grande maioria dos games para esses consoles possuem uma capacidade gráfica e sonora dignas de cinema, deixando muitas

peças perplexas e muitos jogadores loucos para ter a nova geração de jogos, cada vez mais realísticos e mais violentos. Esse parágrafo apenas serve de introdução para o que virá, pois o que pretende-se discutir aqui, como já apontado, é o tema dos games de hoje e sobre os seus personagens e como eles mudaram, se comparados com os heróis e heroínas de games da década de oitenta. Pois com tanta capacidade gráfica, os heróis e heroínas se tornaram quase reais, assim como os vilões. Muitas vezes, quando o jogador está controlando o seu personagem numa partida acirrada, é fácil confundir um dos personagens com uma pessoa real e até, talvez, sentir um frio na barriga quando o jogador mata, no jogo, tal personagem. Mas não existem somente personagens violentos, pois a Nintendo continua a lançar seus heróis infantilizados e diversos adultos ainda brincam de Super Mario. Entretanto, os jogos que mais fazem sucesso hoje em dia são os hiper violentos. Mas, como diz Steven Johnson (2012), os verdadeiros cânones dos games não são os violentos, mas sim os mais inteligentes, como os citados em seu livro, *The Legend of Zelda*, *The Sims*, entre outros, que já são considerados clássicos pelos fãs em todo o mundo.

PARTE DOIS: A ESTÉTICA E AS HABILIDADES DE UM PERSONAGEM DE VIDEOGAME

O que leva um jogador a gostar de um determinado personagem de videogames e a odiar de outros? Será que a simples apresentação estética do personagem já leva um jogador a gostar do mesmo? Um personagem considerado feio não receberia o apreço dos jogadores apenas por causa de sua aparência estética apresentada no game ou há algo a mais? Apreciar ou não um personagem por parte de um jogador é uma das relações que é encontrada quando se joga videogames de ação, aventura, de RPG ou de luta, que são os gêneros em que se

encontram uma grande gama deles. Logo, esse será o ponto de partida desse trabalho, buscando analisar, primeiramente, a relação do jogador com a estética dos personagens. A questão é a seguinte: por que um jogador escolhe um personagem de videogame e acaba tornando-se fã do mesmo? De onde vem esse sentimento de afeto tão grande para com um personagem fictício? Na pesquisa de Wiggers (2008) estão algumas respostas para essas perguntas. Segundo ela, os jogadores escolhem os seus personagens preferidos de videogame, muitas vezes, por causa da estética dos mesmos. E a estética é um dos pontos fundamentais para se criar um personagem de videogame e isso também serve para a criação de personagens da televisão e do cinema.

Num dos parágrafos do texto de Wiggers (2008), na página 17 do livro "Liga, Roda, Clica: Estudos em mídia, cultura e infância", citado na introdução desse mesmo trabalho, ela apresenta um desenho, um auto-retrato, feito por uma aluna de um colégio em Brasília, onde a mesma dizia que queria ser muito a cantora brasileira Sandy, tanto que a menina se desenhou como se fosse a tal cantora. Wiggers (2008) ainda diz que a autora do desenho ainda vestia-se semelhantemente a cantora Sandy, como se a menina fosse uma "avatar" da personagem midiática, deixando a autora do texto perplexa, levando - a a perguntar por que uma pessoa faria isso, se vestiria e agiria ou desejaria ser uma outra pessoa, sendo essa pessoa, segundo o texto, famosa, uma "personagem" da mídia. O mesmo ocorre no universo dos games, onde centenas de pessoas, em todo o mundo, que são fãs de personagens de videogame e de desenhos japoneses, se vestem de seus personagens prediletos, tanto heróis como vilões, e fazem grandes encontros, feiras e até peças teatrais, apenas para mostrar o quanto elas amam seus personagens fictícios. Segundo o trabalho de conclusão de curso pela Faculdade de Educação da Unicamp, escrito por Maria Lucia Campos Lobo, "A representação de personagens de desenhos japoneses pelo público brasileiro", publicado em 2004 em Campinas, esses fãs que se vestem como os seus personagens prediletos são chamados de

Cosplays. Assim como no trabalho de Wiggers (2008), Lobo (2004) tenta responder por que tantas pessoas são cosplays e o por que de ser um cosplay, que é a pessoa que fantasia-se e tem a "fantasia" momentânea de ser um personagem de ficção, no caso do trabalho de Lobo (2004), ficção japonesa em sua maioria.

Segundo o TCC de Maria Lucia Lobo (2004), assim como os games e os desenhos japoneses, os cosplays surgiram no Japão em meados do século XX, com a grande expansão da cultura pop japonesa pelo mundo, através da globalização e da massificação da televisão e dos desenhos japoneses e norte americanos. Tudo começou com fãs, pessoas de diversas idades, desde crianças até adultos, que assistiam aos animes, que é como são chamados os desenhos japoneses no Japão, e jogavam os videogames, tanto japoneses como de outras culturas, e acabavam sendo atraídos pela aparência estética dos personagens e pela personalidade dos mesmos, chegando ao ponto dos fãs desejarem ser esses mesmos personagens. Daí surgiu a idéia de criar fantasias e de se imaginar como um personagem fictício, surgindo o movimento dos cosplays. Segundo Lobo (2004), os cosplays estão espalhados pelo mundo todo, sendo um movimento muito bem organizado, com regras próprias e centenas de encontros regionais, nacionais e mundiais, citando também alguns encontros de cosplays que acontecem em São Paulo periodicamente.

Wiggers (2008) cita uma fala do autor Levi Strauss (1970), que ajuda a compreender melhor a questão das pessoas gostarem tanto de um determinado personagem ao ponto de vestirem-se como o mesmo. O autor diz : "Do ponto de vista antropológico, são personagens que atravessam a linha do cotidiano, indo além de sua cultura. Segundo essa tese, protagonistas da mídia, entre eles personagens de historias em quadrinhos e desenhos animados, seriam tão adorados quanto e reverenciados quanto deuses imortais" (Strauss (1970), apud. Wiggers (2008), p.78). Lúcio Mendes (2004) diz que os personagens são feitos para atrair um público alvo (Mendes, 2004, pg.113). É certo que existe um certo apelo

financeiro na criação desses personagens. Tanto a personalidade humanizada como a estética artística e sensual são feitos com o objetivo de vender os próprios personagens. As pessoas compram videogames, jogam os mesmos, se tornam fãs dos personagens e querem até mesmo se parecer com eles, vestindo-se, falando ou andando semelhante a eles e isso afeta a todas as idades, culturas e gênero, pois há games para "todos" os gostos. Porém, a relação entre um personagem de videogame e um jogador, ao ponto do mesmo tornar-se cosplay, vai muito além da questão financeira, entrando em questões sentimentais. Entretanto, um jogador pode tornar-se fã de um personagem de videogame somente por causa de sua estética?

Para entender melhor essa relação, é preciso analisar os games de luta. Surgidos no início da década de noventa, esse gênero de videogame era diferente dos demais por trazer um número maior de personagens jogáveis à escolha do jogador, que chegando ao número de até cinquenta lutadores virtuais, cada um com seus estilos combate e com a sua estética específica. Existem diversos games de luta, porém os mais famosos são "Street Fighter"(1987), "Street Fighter II" (CAPCOM, 1991), "Mortal Kombat" (Akllaim, 1992 – hoje pertence à Warner Games), "The King of Fighters" (SNK/ATILUS, 1994) e "Tekken"(1994), da empresa japonesa Namco . Existem muitos outros títulos de games de luta, porém, o mais famoso de todos os tempos é "Street Fighter II", que merece uma atenção maior.

Em "Street Fighter II"(1991), que foi o primeiro a trazer uma jogabilidade de luta inteligente e gráficos inovadores para o gênero, havia doze personagens a disposição do jogador. O mesmo poderia lutar sozinho, contra a máquina, tendo de derrotar outros dez oponentes até o fim de um torneio ou jogar com um amigo. Street Fighter II também ficou muito famoso na época dos fliperamas por causa de seus personagens, criados com uma ótima estética e com ótima jogabilidade. Em uma crítica ao jogo "Street Fighter IV", lançada em 2009 pelo site www.omelete.com.br, especializado em críticas de games e cinema, André

Conti, autor da crítica, relembra como eram os bons tempos em que ele mesmo, junto de amigos, jogava Street Fighter II:

Uma das coisas mais legais de se crescer em São Paulo nas décadas de 80 e 90 (ou em qualquer lugar, acho) era a quantidade de fliperamas que havia na cidade. Tanto quanto hoje há uma *lan-house* em cada esquina, os fliperamas brotavam por toda parte... Mas a máquina que imperava, sem dúvida, era a do *Street Fighter II*.

A graça era ir num lugar com muita gente e entrar na fila, que funcionava num esquema informal de "*quem ganha fica*", podendo contar ainda com as mais diversas variações: "*Não vale o Bison*", "*Sem agarrar!*", "*Duas vidas*" etc. Na minha rua, uma vez o Netinho passou a tarde com uma ficha só e entrou para a história, mas, numa sessão posterior, apanhou brutalmente de um moleque menor que jogava com o **E. Honda** e caiu em desgraça. *Street Fighter II* gerou uma febre em torno dos jogos de luta, que se multiplicaram, e ele mesmo foi ganhando sequências e mais sequências. Numa versão seguinte, era possível jogar com os quatro chefes. Em outra, entraram alguns personagens novos, entre eles um índio gigante e uma agente secreta chegada em maiôs cavados e pintura facial. O **Super Nintendo** recebeu uma versão ótima, mais ou menos na mesma época em que os consoles de 16 bits (e posteriormente o **PSX**) começaram a encostar nos fliperamas em termos de gráfico e jogabilidade. (Conti, André. acessado em 23/05/2012 às 18:31 hs)

André Conti mostra um pouco sobre a história dos games ligada ao avanço gráfico da jogabilidade dos mesmos. Mas, o que interessa nesse trecho da crítica é a fala do autor, quando fala de como os jogadores de Street Fighter II gostavam de jogar e como os personagens tinham uma grande importância no mesmo, sendo que cada um tinha uma história, ataques próprios e uma estética própria, que era sempre ligada a sua personalidade e a sua origem no game. Assim como diz o autor da crítica, alguns jogadores preferiam escolher um determinado personagem e ficavam com ele durante um certo período, isso por que o jogador acabava criando uma relação com o mesmo, por causa de seus ataques e de sua

capacidade de vencer mais facilmente os outros jogadores adversários, mas também havia uma relação ligada a estética. Os personagens Ryu, Ken e Chun – Lí e o chefão M. Bison são os mais famosos do game, isso por causa, primeiramente, de sua estética e, depois, por causa de seus ataques e, só depois disso, por causa de sua história na trama do game, que se baseia na luta do bem contra o mal, focada na guerra fria. Existe até um personagem brasileiro no jogo, o Blanca, que é uma fera verde com pelos e cabelo laranja. Porém, ele não é o melhor representante brasileiro em um game, pois possuía uma visão muito estereotipada de quem era o brasileiro: um selvagem.

Depois de "Street Fighter II"(1991), que foi muito superior em gráficos se comparado com o primeiro game, que não fez nenhum sucesso para a Capcom, vieram outros, já citados, sempre tentando ligar o jogador aos personagens primeiramente através da estética do mesmo, algo que acabou dando certo, tornando-se uma cultura das empresas de videogames em geral apresentar na capa do videogame, assim como Mendes(2004) descreve em seu livro, os personagens centrais e como eles são, se feios, bonitos, fortes, fracos, sexys ou não. Além disso, não são somente os heróis que atraem os jogadores, mas os vilões também, principalmente pela sua estética, pelo seus cortes de cabelo ou vestimenta. Assim como Darth Vader atrai milhares de fãs de "Star Wars"(1977 - 2012), M.Bison, de "Street Fighter II"(1991) e Sephiroth, de "Final Fantasy VII"(1997), atraem muitos fãs de games pelo mundo inteiro.

Depois do quesito estética, entram as capacidades e habilidades que cada personagem possui e como essas habilidades são exercitadas durante o jogar, através dos joysticks. Afinal, não adiantará nada um programador criar um personagem esteticamente atraente mas que, no final das contas, não sabe fazer nada durante o jogo. O Ryu, por exemplo, personagem de "Street Fighter II", é o herói principal do game. Ele usa uma roupa típica de lutadores de karatê, de cor branca, é japonês, possui uma faixa vermelha na testa e é muito forte, bem musculoso.

Mas, se o Ryu não soubesse fazer nada ou se os seus ataques fossem difíceis de se executar no joystick, ele nunca iria agradar o jogador por completo. Afinal, se o jogador girar o joystick para frente uma vez e apertar em seguida o botão relacionado ao soco – no caso do Super Nintendo, o botão X – Ryu irá soltar, lá na tela do game, um ataque muito famoso chamado de Hadouken, que nada mais é que um raio de energia azul que deixa o adversário bem atordoado, sem contar com o som fantástico que ele emite. Segundo Steven Johnson (2005), quanto mais complexa a jogabilidade de um game, mais inteligente ele será, mas não pode ser complexo demais pois, se isso acontecer, poderá perder o público-alvo. Ou seja, Ryu não é um personagem de sucesso apenas por causa de seu estilo estético de lutador japonês, mas por causa também de suas habilidades especiais e da facilidade de efetua-las durante o jogo.

O objetivo dessa primeira parte desse trabalho era mostrar como se dá a escolha do personagem pelo jogador e como nasce essa ligação, essa relação afetiva entre o jogador e o personagem, ou entre os personagens. Logo, conclui-se que é preciso que um personagem de videogame tenha uma história mitologizada, uma personalidade humanizada, tenha uma estética atraente e saiba fazer alguma coisa de legal ou diferente, sempre visando um jogador-alvo de determinado gênero de jogo. Se o personagem de videogame tiver tudo isso, a relação dele com o jogador será muito mais forte, mais afetiva, mais pessoal. Uma relação tão forte que chegará ao ponto do jogador querer ser o personagem, deixando-se levar pela ideia de avatar, tornando-se ele, o jogador, o seu personagem, naquele exato momento do jogo. Mas, mesmo no mundo real, o jogador não deixará de pensar no que ele fez no videogame e como o personagem que ele escolheu ser pode ter mudado o seu modo, talvez, de pensar, fazendo com que o jogador queira ser o seu personagem preferido no mundo real, quem sabe tornando-se um cosplay.

PARTE TRÊS: OS VIDEOGAMES E OS PERSONAGENS

VIOLENTOS

Mesmo que Steven Johnson (2012) tenha dito em seu texto que os games considerados "cânones" são os menos violentos, como os citados nas partes anteriores, esse trabalho não estaria completo sem essa complexa discussão. Sim, os videogames violentos são os mais famosos nos dias atuais, trazendo em seu conteúdo personagens fortes, matadores, violentos.

O mais famoso e violento dos games atuais, dando origem a uma nova geração de jogos de ação e aventura para adultos, é o game criado pela Sony para o seu console, na época, 2005, o Playstation 2, denominado de "God of War", desenvolvido pelo Santa Monica Studios, nos Estados Unidos. Esse game é considerado por muitos um dos mais brutais, mas também é um dos melhores games já criados até os dias de hoje, trazendo uma evolução total nos quesitos gráficos, sonoros, narrativos, jogabilidade e a capacidade de jogar sem cansar-se, a chamada vida útil de alguns sites norte americanos. O game foi muito bem recebido pela crítica, recebendo, em 2005, a nota 9.8 de 10 pelo site norte americano ign.com, que o considerou como o game do ano. Na feira mais famosa de games do mundo, a E3, daquele ano, "God of War" também foi considerado o game do ano, e isso só ajudou a aumentar a sua fama pelo mundo. Para compreender melhor esse game complexo, foi preciso jogá-lo na íntegra.

Primeiro é preciso entender que o grande marco do game "God of War" foi sua história e o seu personagem central, ambos voltados para um público adulto, sendo que a faixa etária do game é para maiores de 18 anos, e não apenas pela violência visceral do game, mas pela história complexa do personagem, que sofreu tanto quanto uma pessoa real na trama do game. Além disso, a jogabilidade do mesmo foi revolucionária, uma das melhores da história dos games. É preciso admitir que a câmera dele é a melhor para um game de aventura e ação

épico, ou seja, que se passa numa era antiga e mitológica. Um game que mistura 3D com plataforma, junto de golpes muito bem desenvolvidos pelos programadores, entre outras coisas, que apenas nota-se ao jogar "God of War". A trilha sonora é linda e os sons do game, as falas, tudo feito com perfeição, lembrando realmente um filme norte-americano. O tempo de jogo é bom, sendo precisas umas dez horas para chegar no final do game, jogando gradativamente. Nenhum desafio é repetitivo e nenhum inimigo é chato de se enfrentar e controlar o herói, ou o anti-herói, de "God of War" é algo fantástico, pesado, mas fantástico. Porém, o foco dessa parte deste trabalho é a história do personagem principal desse game.

Em "God of War" (2005), o jogador controla um personagem chamado Kratos, que foi um grande general espartano na Grécia da era mítica, em um mundo controlado por deuses e seres mágicos. Na história, Kratos foi traído pelo seu deus mestre, Ares, o deus da guerra, que há anos atrás havia lhe dado uma poderosa arma mágica, as Lâminas do Caos. Porém, para isso, Kratos teve de vender sua alma para Ares e o mesmo o traiu, fazendo Kratos matar sua própria família num truque cruel e diabólico do deus pagão. Depois disso, Kratos passou a vagar pelo mundo, servindo a deusa Atena, esperando o dia em que se vingaria de Ares, matando-o com a arma que ele mesmo havia lhe dado. O game, porém, começa quando Kratos estava viajando em missão para Atenas, cidade-estado da deusa Atena, e toda uma frota de navios que estavam passando pelo mar Egeu fora atacada pela terrível criatura mítica Hidra, a serpente do mar de dezenas de cabeças, sem contar com os soldados zumbis de Ares, que estavam assassinando as mulheres e crianças indefesas dos navios que estavam naufragando no mar revolto. Com isso, Kratos deixa sua missão um pouco de lado e parte para a briga, sacando suas Lâminas do Caos, que são duas adagas mágicas, estilizadas e enormes, que ficam presas em seus braços através de correntes mágicas, que nunca saem dos mesmos. Com essas adagas fixas a essas correntes, Kratos pode dizimar exércitos inteiros com golpes arrasadores e brutais, golpes esses que são controlados pelo jogador, que ainda

tem como ajuda as próprias habilidades de Kratos, que salta duas vezes no ar, rola muito bem, se defende perfeitamente e ainda possui uma força sobrehumana. Tudo o que Kratos quer é salvar as mulheres e crianças dos navis atacados pela Hidra e voltar logo para Atenas, onde sua mestra o espera com uma última missão, que é a de resgatar a caixa de Pandora para matar Ares, o deus da guerra e seu arque-inimigo. No decorrer do jogo, o jogador vai recebendo mais informações sobre o seu personagem, Kratos, e descobre que ele não é apenas um monstro que matou sua mulher e filha indefesas, mas também um homem amargurado e que perdeu o amor pela vida e pela humanidade, uma máquina de matar criada por um deus maligno, mas que deseja apenas, um dia, se reencontrar com sua mulher e com sua filha, no Mundo dos Mortos. Tanto que, durante o game, o jogador percebe o cuidado que Kratos tem com as mulheres indefesas e com as crianças. Ele mata tudo, medusas, minotauros, ciclopes, guerreiros e até alguns homens que passam fugindo dos monstros no meio de seu caminho, mas nunca uma mulher e jamais uma criança. Ao olhar para o rosto do personagem, para seus olhos, criados a partir da computação gráfica, o jogador pode ver como ele está arrependido de tudo que ele fez, mas, afinal, é o que ele aprendeu a ser, foi o que lhe ensinaram, ser um guerreiro esperto, matar e morrer e nunca se entregar. Com isso, cria-se uma ligação entre o jogador e Kratos, uma ligação que faz que com que se jogue até o fim apenas para ver se Kratos conseguirá a sua vingança, criando-se muita raiva do Ares por parte do jogador, principalmente quando ele mandou Kratos para o inferno, numa das fases mais difíceis do jogo. Esteticamente, Kratos não é o personagem bonitinho, mas um homem feio, musculoso, um guerreiro e isso agrada muito aos jogadores fãs de videogames de ação épicos. Porém, além da violência extrema do game, a nudez também é um grande problema, mostrando algumas mulheres semi nuas, algo que não agrada muito na série de jogos do Fantasma de Esparta, que é como o chamam no game, numa alusão a sua pele que ficou pálida, branca, como castigo dos deuses por ele ter matado sua mulher e filha.

Enfim, logo chega-se a uma conclusão – é um jogo pesado, muito forte e extremamente violento e voltado para adultos. Mas, mesmos Kratos sendo um personagem violento, ele é um personagem que muitas pessoas podem gostar e querer conhecer a sua história e querer jogar o seu jogo, apenas para sentir como é ser um matador de monstros, assim como na época em que lançou "Castlevania"(1986). Muitos jogadores gostam muito de atacar os inimigos, que reagem a todos os golpes de Kratos. Mas, afinal, como que um jogador pode gostar tanto de Kratos, um personagem maligno que não se parece em nada com um herói, e que é extremamente violento? Que relação existe entre os jogadores e ele, Kratos, um personagem de videogame violento? Será que é a mesma relação que existiria entre um jogador e um personagem bem menos violento? Será que os jogadores gostam de violência e usam Kratos como um recipiente de suas vontades mais obscuras?

A bibliografia dessa pesquisa trás algumas respostas a cerca da fama de Kratos, um anti-herói de videogame. Cláudio Lúcio Mendes (2004) diz, em seu livro, no capítulo seis, o seguinte, ao citar a autora Ellsworth, "que os jogos, como os filmes, são feitos *para* alguém. Eles visam e imaginam determinados públicos"(MENDES, 2004, Página 113. grifo do autor). Ou seja, o personagem Kratos, assim como o personagem analisada por Mendes (2004) em seu livro, Lara Croft, foram criados e imaginados para um determinado público-alvo. E, analisando a história e toda a apresentação do game, "God of War", assim como Kratos, foi imaginado para um público masculino ocidental, levando em consideração que a Sony imaginou que os homens e jogadores de jogos de ação e aventura gostariam de ver um herói masculino, forte, violento, feio, machão, com super poderes, numa época antiga, com mulheres lindas e semi nuas, aniquilando centenas de monstros feios da mitologia e ainda vingando-se de um cara mal, que havia levado ele a matar sua própria família, essa que ele ainda ama e sempre irá amar na trama do jogo. Ou seja, o game foi imaginado para um público masculino e, por que não dizer, machista.

Por outro lado, a autora Ingrid D. Wiggers (2008) que, analisando crianças que estavam desenhando novas formas de representar elas mesmas a partir de personagens da televisão, tendo como apoio os escritos de Lévi Strauss (1970), mostra como os personagens fictícios modernos são mitologizados de tal forma ao ponto de fazer dos mesmos os deuses modernos, sem contar, segundo a citação de Wiggers (2008), que esses mesmos estariam cada vez mais humanizados, trazendo traços de pessoas reais em suas construções. E, quanto mais humanizados e mitologizados eles forem, mais amados eles serão, diz a autora. Com isso, podemos chegar a conclusão de que Kratos é tão amado pelos jogadores por que, mesmo ele sendo um monstro, ainda assim ele é humano, um mortal, e suportou provações que ninguém suportaria e a sua única forma de mostrar que está irado com o mundo é vingando-se daqueles que o feriram, mas sem deixar a sua saudade de lado, sua vontade de rever sua família, de esquecer tudo o que fez, de esquecer os pesadelos constantes que não o deixam, de ter seus pecados perdoados, e, quem sabe, rever sua família. Ele é um monstro, sim, mas um monstro humanizado e mitologizado. E, como diz Mendes (2004), é difícil resistir a um personagem assim, a não ser que esse não seja o seu tipo e herói, ou não seja o seu tipo de jogo. Afinal, "God of War" foi imaginado para agradar um público adulto e masculino e que gosta de jogos épicos de ação e de aventura. Para cada gênero de videogame, algo é pensado.

Mas "God of War" foi somente o início de uma geração de heróis e heroínas violentos e violentas. E, com o advento dessa nova geração de consoles, com o dobro da capacidade gráfica de "God of War", os jogos ficaram mais realísticos e ainda mais violentos. E muitos se perguntam se jogos como esse, em que o jogador controla um personagem que sai por aí matando outros personagens que representam, às vezes, pessoas ou criaturas míticas, pode influenciar pessoas a matar ou a roubar no mundo real. Será que isso é possível, um personagem de videogame pode levar um jogador a fazer determinadas escolhas no mundo real? Essa preocupação existe, principalmente, por causa da idéia de avatar, que fora criada

por alguns jogos de simulação. Um desses games é o famoso e que existe on line "Second life", em que o jogador cria um avatar para si mesmo e o aciona na rede, jogando junto a outros avatares de outras pessoas, podendo assim simular a vida real, trabalhando, estudando, tendo relacionamentos, casando-se, etc, mas tudo no mundo virtual, usando o seu avatar dentro do game. Porém, segundo um trecho do texto da autora Lina Sandra Barreto (2011), alguns jogadores estão indo além da jogabilidade e estão usando o game "Second life" como forma de apoio em escolhas da vida real, como é o caso do jovem estudante Gabriel, citado pela autora na página 15, que estava indeciso entre estudar medicina ou arquitetura e criou um avatar no Second life que era arquiteto e fez grandes obras no ambiente virtual, experimentando o ato de ser arquiteto para saber se era isso mesmo que queria ou se iria escolher medicina no mundo real. No mundo virtual, Gabriel foi um ótimo arquiteto, mas será que isso irá influenciar na vida real? Será que ele irá querer ser médico, considerando que já provou o que é ser arquiteto no videogame? Ou ele gostou tanto de ser arquiteto no mundo virtual que irá transpor isso e levar o seu sonho para o mundo real?

Ainda, analisando o livro de Steven Johnson, "Tudo que é ruim é bom para voce" (2012), nota-se que "God of War" evoluiu e muito se comparado com os games do início do século XXI, citados pelo autor Lucio Mendes (2004). Se comparada a história de "Halo", lançado em 2001 pela Microsoft, com a de "God of War", da Sony, veremos um alto nível de complexidade no segundo game, e em todos os quesitos. Halo conta a história de um herói espacial, um supersoldado, que precisa salvar a Terra de uma invasão alienígena, sendo essa uma narrativa bem simples, pois a história de Kratos é muito mais complexa e adulta. Os gráficos de God of War também superam e muito aos de Halo, por causa do ano em que o mesmo fora lançado, e o mesmo serve para o som e a jogabilidade. Em Halo, você precisava matar alienígenas com um conjunto de armas a laser. Mas Kratos precisa não só matar monstros, mas precisa pular buracos, escalar montanhas, resolver quebra – cabeças, entre

outras coisas. A gama de controles de God of War é enorme, fazendo com que o jogador tenha de utilizar não apenas as mãos, mas a memória, para saber usar os combos na hora certa, sem errar os botões e sem tirar os olhos da tela. Um exemplo disso é que em Halo basta apertar um botão para se atirar e outro para se jogar bombas, mas em God of war, existem centenas de combos, feitos com sequências de botões, sem contar com os ataques mágicos. Steven Johnson (2012) admite que a evolução da jogabilidade e da narrativa dos games, assim como os gráficos, são muito benéficos para a inteligência dos jogadores, mas ele ainda acha que as histórias não são tão complexas quanto uma obra de Shakespeare, admitindo que um jogo mais complexo é um jogo mais inteligente. Ele também admite que existem muitos games ultra violentos, como o citado neste trabalho, mas não coloca uma posição contra ou a favor dos mesmos. Ele até diz na parte dois do livro, que, talvez, se não existissem games violentos, como "Gran Thief Auto III" (2001), haveria menos problemas com violência entre os adolescentes. Porém, o mais interessante de seu texto, é que ele apresentou uma pesquisa feita pelo governo norte – americano, que procurava saber o nível de violência nas escolas, e foi constatado que o mesmo diminuiu nos últimos anos, o contrário do que se esperava. Logo, segundo Johnson (2012), certamente os games violentos não servem como um exemplo a ser seguido, mas, na verdade, como uma válvula de escape para atos violentos. Ele ainda diz aos pais, em seu texto, que se for para escolher entre dois games violentos, é melhor escolher o mais inteligente. "God of War" (2005) foi um marco, mas em 2005, e o personagem Kratos é fantástico, embora hoje, meados de 2012, já existam muitos outros jogos tão bons quanto ele e as suas narrativas tenham evoluído grandemente. Talvez Steven Johnson (2012) não concorde, mas, cada vez mais as narrativas dos games ficam mais complexas e, seguindo a cronologia do livro, em alguns anos, os videogames poderão ser tão complexos quanto um Shakespeare.

A relação personagem – jogador é algo muito complexo e pessoal, individual, assim como a fala de Wiggers (2008), que mostra que cada pessoa mitologiza os personagens da

televisão dentro de si de formas diferentes das outras pessoas, sendo isso algo muito subjetivo, muito individual. Talvez um jogador não seja levado a cometer crimes quando joga um game de tiro, mas e uma criança ou jovem que vive em um meio violento, será que os jogos mais violentos a levarão a cometer crimes mais do que as demais pessoas? Será que um personagem de videogame tem tanto poder assim? A verdade é que essa discussão está longe de ser resolvida. Para encontrar mais respostas, essa pesquisa propõe-se a buscar respostas na história, encontrando os primeiros jogos da nobreza do final da Idade Média.

Os jogos violentos não surgiram nos videogames, e isso está comprovado historicamente no livro "História do corpo – Volume 1: Da Renascença às luzes" (2008), dos autores Alain Corbin, Jean-Jacques Courtine e Georges Vigarello. No capítulo 4, "Exercitar-se, jogar" (VIGARELLO, 2008, página 303), o autor apresenta um grande histórico dos jogos corporais e simbólicos da nobreza e da plebe de diversas cortes européias, geralmente da França, Espanha e Inglaterra, desde a era medieval, meados do século XVI, até meados do século XIX, mostrando como, pouco a pouco, os jogos violentos e brutais foram dando lugar aos jogos cada vez mais ornamentais, mais pomposos, voltados simplesmente para a busca da memória e da simbologia dos antigos ancestrais, os antigos reis bárbaros. A primeira metade do capítulo fala especificamente dos jogos da nobreza e a segunda metade se dirige mais para os jogos da plebe.

Os primeiros jogos físicos, os da nobreza, em meados do século XVI na França e em outros países da Europa, eram marcados, segundo o autor, pela total desordem e pela violência extrema. O intuito dos jogos era buscar um melhor uso do corpo, um uso lúdico, físico, um divertimento e, também, um modo de mostrar para os outros nobres que o rei e os cavaleiros de tal corte respeitavam os antigos costumes ancestrais, os costumes bélicos. Mas os jogos tinham mais utilidades, acreditava-se num benefício físico e orgânico, além de um religioso, assim como diz Vigarello:

Nos jogos, o corpo também reflete uma visão particular do orgânico: o movimento físico ajudaria a evacuar as "partes" internas, expulsando os humores cuja estagnação seria um perigo. O jogo pode então ser exercício, atividade benéfica: ele purifica agindo por fricção e aquecimento. Mas o corpo "antigo" ainda reflete uma visão moral: ele pode, no jogo, abandonar – se ao divertimento, à inatividade, paixão que corre o risco de tornar cada um estranho a si mesmo e a Deus. Ele pode, talvez, ser "carne" mais do que "corpo". (Vigarello, 2008, p. 303 e 304)

Sendo assim, no decorrer do capítulo, o autor relata como os jogos eram efetuados e organizados e como as violências extremas acabavam por confirmar o trecho acima citado, fazendo com que o corpo se tornasse meramente carne, dando lugar ao pecado.

Nos primeiros jogos, o corpo vigoroso e forte era quase que glorificado, a força do cavaleiro era evocada, o modo como ele cavalgava e como golpeava o inimigo era exaltada. Era comum, diz o autor, nos primeiros jogos, ver reproduções, dramatizações de antigas guerras travadas pelos reis do passado e pelo próprio rei do presente, onde cavaleiros reais, de verdade, usando armas de verdade, se atracavam numa espécie de coliseu medieval, criando uma visão aterradora de uma guerra, mas uma visão ainda voltada para o espetáculo, que, geralmente, passava dos limites e transformava-se numa verdadeira matança, com membros decepados e olhos arrancados. Nem mesmo os reis escapavam, que, em muitas das ocasiões, se feriam em meio a esses combates. Pouco a pouco, porém, essas práticas violentas foram sendo banidas, pois muitos afirmavam que tais demonstrações de violência afetavam gravemente os sentimentos dos mais fracos, entre outras malicitudes. Com isso, no ano de 1517, muitos reis e nobrezas proibiram muitos dos jogos violentos, dando lugar ao "afrontamento trabalhado e o jogo – simbólico". Para explicar tais mudanças e o porque do fim dos jogos violentos, citarei a fala do autor:

Primeira mudança importante: a proibição, no começo do século XVI, do "combate em massa", do lado a lado maciço pontuando as justas, do "choque na batalha" que era, até aquela época, o momento forte da festa. Foi ele que deu por muito tempo seu sentido à palavra torneio, reservando-se o termo justa preferencialmente para os confrontos individuais. Este combate corpo a corpo não figura mais nos desafios de meados do século: muito confuso, sem dúvida, e arriscado demais. O futuro Carlos V o diz depois do torneio de Valladolid, em 1517, onde o furor do jogo comove os espectadores mais insensíveis. Torna-se muito chocante a visão das couraças ensanguentadas, dos feridos espezinhados, dos corpos desconjuntados. A batalha em massa que encerrou a justa de Valladolid em 1517 foi a última deste gênero na Espanha: "O sangue dos homens e dos cavalos escorria de todos os lados; as pessoas que os olhavam diziam: Jesus, Jesus! [...] as senhoritas gritavam e choravam pedindo piedade". Os golpes comovem em meados do século, denunciados depois da morte de Henrique II, em 1559, que teve a viseira perfurada pela lança de Montgomery: o acidente marca com tanta força a memória do século que ele quase condena o jogo. Até sua rejeição definitiva. Em 1605, com as corridas realizadas ao longo dos muros do Louvre, onde Bassompierre é vencido por uma lança quebrada na virilha. (Vigarello, 2008, p. 308 e 309)

Depois de tais fatos infames quanto aos jogos, os mesmos abandonaram a violência corpo a corpo e passaram a engarjar-se em jogos da nobreza que evocassem a destreza e a perfeição de movimentos, a graça do corpo e não mais a força dos músculos. A violência é de tal modo repudiada e todos os tipos de jogos, que chegam a ser proibidos e perseguidos. Na segunda metade do capítulo da obra, o autor apresenta os jogos da plebe sendo proibidos e caçados pela polícia, que diziam que tais jogos incitavam os animos a violência, por causa das apostas e do uso desenfreado do corpo. Mas, afinal, por que tais jogos eram praticados? Mesmo os jogos da nobreza depois do século XVII, que evocavam a destreza do cavaleiro,

quase um balé, mas usando lanças e armas de fogo, cujos alvos eram argolas e troncos de árvores e não mais pessoas reias e vivas, por que tais jogos eram praticados? Vigarello trás uma resposta fantástica e que liga diretamente o tema central deste trabalho. Tais jogos buscam uma referência nos reinos antigos, uma tradição da memória, da simbologia. "Trata-se, certamente, de uma renovação das representações do poder, mas também de uma renovação das representações do corpo, de sua aparência e suas encenações, pelo porte. Mais profundamente ainda, trata-se de uma renovação dos valores atribuídos à excelência física, na elite e na nobreza do século XVII. Um conjunto de referências práticas e imaginárias ao mesmo tempo, mais centradas no refinamento da pose e dos trajes do que na expressão física da força", diz Vigarello (2008, p. 305).

Com isso, as violências físicas se tornam simbólicas e cada vez mais a busca pela diminuição da violência apenas vem diminuindo, ao menos no meio dos jogos e dos esportes, sempre buscando evocar um conjunto de referências históricas, tradicionais, dos grandes reis e heróis do passado, que foram grande guerreiros e lutaram e morreram em muitas guerras brutais. Porém, nos jogos simbólicos não compete mais usar de violência física, mas de uma violência imaginária, por que não virtual.

Sendo assim, Vigarello (2008) e seu belo texto histórico ajudam a compreender o por que de tantos jogos de videogame, desde de meados da década de oitenta até o ano presente, 2012, serem, em sua maioria, violentos e por que não dizer brutais. Assim como os jogos simbólicos da nobreza européia do século XVII evocavam antigos costumes e antigas tradições que existiam no imaginário da nobreza e, por que não dizer, da plebe, hoje os jogos eletrônicos continuam a fazer o mesmo serviço: apresentam narrativas mitologizadas, com grandes heróis e heroínas corajosos, fortes, invencíveis, que lutam pelo bem de todos e contra o caos, e usam de muita violência para isso, assim, como faziam os grandes reis de outrora e ainda como o fazem os presidentes de hoje. Vigarello e seu texto trás respostas para o por que

da grande maioria dos jogos de tiro em primeira pessoa, como "Doom" (1993) e "Medal of Honor" (2000), que evocam a guerra moderna, serem desenvolvidos por empresas norte americanas, o mesmo servindo para jogos de luta, como "Tekken 3" (1998) e "Street Fighter II" (1991), que são jogos japoneses. A violência desses jogos é, na verdade, uma referência histórica e imaginária das diferentes culturas de seus países de origem. Logo, como a violência real e física é reprovada até os dias de hoje e quase todas as sociedades, na grande maioria as do ocidente, uma solução possível teria sido continuar a tradição dos jogos da nobreza do século XVI através do virtual, através dos games. É como se eles quisessem dizer: "Não se esqueça de onde você saiu e a que cultura você pertence. Talvez voce não vá à guerra e muito menos queira ir para tal conflito, mas, através de um game de tiro em primeira pessoa, poderá experimentar o que um soldado precisa suportar dentro de um campo de batalha, mas de forma simbólica."

Entretanto, os jogos eletrônicos violentos não servem apenas como símbolos dos grandes guerreiros do passado, mas muito mais como uma ferramenta civilizadora e de retenção da agressividade em algo meramente visual, segundo a obra de Norbert Elias, "O processo civilizador – Volume 1: Uma história dos costumes" (1994), em que o sociólogo discute como os processos civilizadores do Mundo Ocidental foram marcados por mudanças no decorrer da história, mostrando como os costumes da Idade Média, antes dados como cotidianos e normais, foram sendo alterados no decorrer do tempo, até serem considerados estranhos ou não civilizados. Elias (1994), ao escrever os subcapítulos "Mudanças na agressividade" (página 189) e "Cenas da vida de um cavaleiro medieval" (página 202), descreve como a vida na Europa medieval era marcada pela violência e por atos dados hoje como desumanos, brutais e não civilizados. Elias (1994) conta histórias de pessoas daquela época que possuem uma agressividade muito forte, não pensando duas vezes antes de revidar um xingamento e o ato de vingar-se era comum e em todas as classes sociais. As histórias de

cavaleiros medievais contadas por Elias (1994) também são marcadas por guerras, saques em vilarejos, matanças e outras narrativas brutais, muito semelhante as narrativas dos videogames atuais, citados neste trabalho.

Porém, assim como em Vigarello (2008), Norbet Elias (1994) descreve como que esses atos agressivos, com o fim da Era Medieval, foram desaparecendo, até serem tomados como atos não civilizados pelas sociedades ocidentais do início do Absolutismo, mudando muitos dos costumes violentos e agressivos das pessoas. Segundo Elias (1994), a agressividade perdeu seu espaço nas sociedades civis, dando lugar aos esportes e às artes modernas para utilizarem-se da mesma como um entretenimento:

Reconhecidamente, essas emoções de fato têm, em forma "refinada", racionalizada, seu lugar legítimo e preciamente definido na vida cotidiana da sociedade civilizada. E isto é muito característico do tipo de transformação através do qual se civilizam as emoções. Para dar um exemplo, a beligerância e a agressão encontram expressão socialmente permitida nos jogos esportivos. E elas se manifestam especialmente em participar como "expectador" (como por exemplo, em lutas de boxe), na identificação imaginária com um pequeno número de combatentes, a quem uma liberdade moderada e precisamente regulamentada é concebida para liberação dessas emoções. (Elias, 1994, página 200).

Mais abaixo, o autor diz que "Este aspecto determina em parte a maneira como escrevem livros e peças de teatro e a influencia decisivamente o papel do cinema em nosso mundo" (Elias, 1994, página 200), mostrando como tudo que é produzido pela mídia e pelo mundo do entretenimento desde então serve à sociedade civilizada como uma válvula corretora, como uma barreira entre o que é permitido e o que não é. Antes ver um filme violento do que praticar atos de violência.

Sendo assim, a violência nos jogos e nos personagens e jogos eletrônicos é mais do que uma simples forma de descarregar a adrenalina ou o estresse, como diz Steven Johnson (2012, p.149), pois há algo muito mais profundo nesses games. Cada ataque de Kratos ou cada tiro de Manón (Heroína do game "Medal of Honor: Underground", de 2000) representam os atos heróicos e violentos de outrora. Trata-se de um processo que transforma violência real em simbólica. O que Kratos quer dizer quando mata Ares, o deus da guerra, ou quando mata Zeus, o deus máximo do monte olímpo? Será isso uma mera demonstração de força e brutalidade ou uma simbologia do que determinada cultura acredita ou imagina? O que Kratos simboliza? O que Ares simboliza? E, quando Manón atira num nazista, o que a Eletronic Arts quer dizer com isso? Afinal, segundo Elias (1994), os games violentos são uma forma de dizer até onde uma pessoa civilizada deve ir e quais são os limites da agressividade. Matar um ser eletrônico e satisfazer desejos agressivos passageiros é uma coisa, mas matar de verdade é totalmente diferente.

PARTE QUATRO: O JOGADOR E O SEU AVATAR

Até agora este trabalho apresentou alguns exemplos de como um jogador gosta de controlar um determinado personagem em um jogo eletrônico e que relações emocionais e estéticas podem ser criadas entre esses personagens e os jogadores, buscando entender que os personagens de games, principalmente os atuais, são construídos de forma mitologizada e humanizada, com o propósito de atrair determinado público-alvo. Também foi comentado das paixões que pode-se sentir por determinado personagem, paixões essas que podem levar um jogador a querer se vestir semelhantemente ao seu herói/heroina ou vilão/vilã prediletos dos seus games favoritos, existindo uma relação afetiva muito peculiar. Para dar continuidade ao trabalho, usarei como referência um dos filmes importantes do diretor de cinema hollywoodiano James Cameron, intitulado "Avatar", lançado nos cinemas em 2009 e distribuído no Brasil pela Fox Home Video no ano de 2010. A partir de agora, o propósito desta quarta parte do primeiro capítulo é buscar mais respostas para a pergunta norteadora desse trabalho, que relação há entre um personagem de videogame e o seu jogador, focando na questão central do filme: a existência de um outro corpo compatível ao humano, geneticamente e/ou psicologicamente, e que serve como porta de entrada para um outro mundo, ainda mais fantástico do que o planeta Terra, com as suas próprias regras e limites, mas que sempre deixa um escape de volta ao mundo real.

A trama do filme "Avatar" centra-se no personagem Jack, um ex-soldado, cadeirante, que perdeu seu irmão, assassinado num assalto, e acaba trocando de lugar com ele, partindo numa viagem sem volta para o longínquo planeta Pandora, local onde os seres humanos extraem um material raríssimo e muito valioso economicamente para o planeta Terra. Porém, Pandora não é um planeta desabitado, muito pelo contrário, mas uma terra selvagem, natural, dominada por animais e seres fantásticos, semelhantes aos pré – históricos terrenos, aos

dinossauros, repleto de florestas densas e perenes, rico em fauna e flora, em água doce e salgada. Porém, além de todas essas riquezas e perigos, havia o maior dos "problemas" – as tribos nativas de seres humanóides chamados de Na'vi, que possuíam um pele azulada, mais fortes que os humanos, mais altos, possuindo ossos de carbono reforçados naturalmente, moradores das florestas e das árvores, mais velozes e muito bem organizados, possuindo sua própria cultura e religião e um poder inter humanos e entre humanos, animais e os seres vegetais. Na história, os Na'vi já haviam dado muitos problemas para a empresa que estava escavando o solo do planeta Pandora em busca desse minério bilhonário e que, mesmo contratando uma equipe de paramilitares armados com super exoesqueletos robóticos, não conseguia lidar com esse problema e também não queriam causar um genocídio, por causa da repercussão da mídia. Com isso, surgiu o projeto avatar, liderado pela equipe da doutora Ross, e um dos membros da equipe era exatamente o irmão de Jack, que agora estava morto.

Mas, para os capitalistas e donos da empresa mineradora de Pandora, havia uma solução. O DNA de Jack era compatível com o de seu irmão assassinado e era possível que o avatar do mesmo servisse para ele. Sendo assim, como o personagem não via mais sentido na vida na Terra e pouco lhe importava ficar ou ir, e considerando que se ele fosse ainda seria bem remunerado, Jack partiu numa viagem pelo universo, que durou seis anos, em estado de hipersono, até chegar em Pandora, um novo mundo, um novo começo, uma nova vida. Jack não tinha o que perder, não ainda.

Lá ele conhece o programa avatar, esse que consistia basicamente em criar uma espécie de clone de um na'vi junto com um Dna humano, criando o que eles chamavam de avatar, um segundo corpo para o portador do mesmo. Jack não era cientista e esse mundo da ciência era algo totalmente novo para ele. Então, sem perder mais tempo, sendo observado pelos paramilitares, que não viam com bons olhos o projeto avatar, Jack entrou de cabeça na máquina que iria conectar seus cérebro e, por que não dizer, sua alma, para dentro do corpo do

avatar, dando início a uma das maiores obras de ficção científica da contemporaneidade. E, pouco a pouco, o personagem central do filme começa a perceber que grandes vantagens há em se ter um avatar e de se tornar uma outra pessoa por tempo limitado em um mundo totalmente novo e hostil, mas também maravilhoso.

No seu corpo humano, Jack era um cadeirante, possuindo uma deficiência nas pernas, que não se desenvolveram normalmente, impedindo-o de andar como as demais pessoas. Porém, no corpo do avatar, Jack não só conseguia andar, mas conseguia correr, saltar, escalar, e ainda poderia fazer coisas que nenhum outro ser humano poderia fazer em um corpo comum, pois o seu avatar era um na'vi, que possuía uma estrutura corporal mais forte e mais ágil, além de outras vantagens, como a forte ligação biológica e espiritual com a natureza em sua volta. Mas essas eram apenas as primeiras impressões. Logo Jack iria descobrir que o seu avatar lhe proporcionara a entrada para um novo mundo e para uma nova raça, isso quando ele se perde na selva de Pandora e se encontra com a princesa de uma das tribos mais importantes do planeta e acaba descobrindo um lugar fantástico, onde nenhum outro ser humano poderia ir, uma árvore gigantesca e mítica, que era a casa de milhares de na'vis. Jack havia descoberto um novo mundo e uma nova vida, mas ele não era um na'vi e não era de Pandora – ele é um ser humano, um paramilitar, um "viajante do céu", como eram chamados os que vieram da Terra. Jack sempre tinha de acordar e voltar a vida "real". E cada vez mais ele ficava dividido e confuso, chegando a um ponto do próprio personagem declarar que não sabia mais onde era o sonho e onde era a realidade, em seu corpo humano ou em seu corpo de avatar.

Na trama fictícia do filme, Jack sacrifica sua vida humana para defender o povo na'vi da destruição, voltando - se contra os próprios seres humanos, utilizando cem por cento de seu avatar, trocando sua antiga vida pela nova. Mas isso tem um preço. Jack poderia ser um na'vi para sempre, mas seu corpo humano precisou morrer para que ele fosse completo e ficasse

com a sua amada de outro mundo. Antes, a ligação com o avatar era temporária e ele poderia variar entre a vida humana e a vida de na'vi através de seu avatar. Mas, no fim do filme, Jack torna-se um na'vi permanente, aceitando a vida no corpo do avatar para sempre.

"Avatar" não fala diretamente sobre o tema aqui proposto, mas pode responder uma grande parte das perguntas aqui colocadas, pois uma das relações que existem entre o personagem de videogame e o jogador é exatamente essa – uma relação de avatar. Quando um jogador joga um videogame, principalmente os mais modernos, com personagens cada vez mais humanizados, naquele momento ele está deixando de viver a sua vida, a vida real, e entra num mundo fantástico e fictício, e a porta de entrada para esse mundo é o personagem central, seja esse uma mulher, um homem ou uma outra raça fantástica. O jogador usa um avatar virtual para adentrar num mundo virtual. Um mundo repleto de perigos, de criaturas malignas que querem tirar a sua vida, ou a de seu avatar, mas no momento do jogo, o jogador e seu avatar são um só e o jogador apenas percebe que os ataques do inimigo do game não podem feri-lo quando o seu avatar morre na narrativa do mesmo e ele, no mundo real, continua vivo. O mesmo ocorre no filme, quando o avatar do amigo de Jack é morto em batalha, mas o mesmo fica vivo, pois apenas a sua mente estava conectada ao avatar e não o seu corpo. O mesmo não acontecia no filme "The Matrix"(1999), dos irmãos Wachowsky, em que a conexão era permanente e se o herói do mesmo morresse no Matrix, também morreria no mundo real. Claro que isto não ocorre ao se jogar um game, pois o seu avatar morre centenas de vezes, mas o jogador continua vivo.

Porém, mesmo sabendo que o mundo do jogo eletrônico é virtual e fictício, a conexão entre o jogador e o seu personagem, ou avatar, é tão grande que ele sente-se como se estivesse vivendo tudo aquilo que está passando na tela do videogame ou do computador e, muitas vezes, passa horas e horas a fio, apenas jogando e se aventurando por lugares remotos e míticos. Mas, como no filme, isso tem um preço, pois o corpo real possui necessidades reais.

O corpo humano não é virtual e é preciso escolher entre o mundo virtual e o real, pois um pode anular o outro. Assim como em Avatar, quando Jack sacrifica seu corpo humano para viver para sempre no corpo de seu avatar, muitos jogadores tem feito essa mesma escolha e muitos finais são trágicos e apenas contribuem para a má reputação dos games por parte da sociedade e pela mídia. Muitas são as histórias de jogadores de todos os sexos e idades que ficaram horas e dias a fio, parados, jogando seus jogos favoritos, vivendo uma vida virtual, desfrutando das vantagens do corpo de seu avatar, mas que acabaram indo a óbito, sacrificando a própria vida por algo que não era real. No filme, Jack consegue uma nova vida, mas Avatar é uma ficção. Na vida real, esses jogadores simplesmente morreram e seus avatares não os salvaram no mundo virtual, pois isso ainda não é possível. E muitos são os jogos que causam essa sensação de imersão total num mundo e em um personagem fictício. Na sua maioria são do gênero RPG, que são jogos enormes, com muitas horas de jogabilidade, alguns quase infinitos, os Rpgs on line, também chamados de MMORPGs, em que os jogadores criam um avatar e o fazem evoluir na trama do jogo, competindo via internet contra outros jogadores e seus avatares, numa jornada num universo vasto e mitologizado, repleto de aventuras e de perigos, mas na qual tudo é virtual. Esses jogos, assim como em Avatar, atraem os jogadores por causa da total liberdade de locomoção em um mundo aberto, onde o jogador pode ser quem ele quiser e fazer quase tudo que o quiser, sendo uma personagem boa ou má, independente do mundo real. Assim como Jack tinha muitas limitações no mundo real e todas foram sanadas no corpo do avatar e no mundo de Pandora, os jogadores desses tipos de jogos podem fazer coisas que jamais poderiam fazer no mundo real, como voar, correr super rapidamente, ter superpoderes, ir contra a lei, matar, roubar, morrer e ainda continuar vivos e livres no mundo real, sem contar dos mundos míticos que esses jogos proporcionam, com aventuras e narrativas nunca vistas no mundo real. Um jogador nunca irá enfrentar um minotauro ou um dragão no mundo real, por exemplo. Mas, no

mundo de um videogame de aventura, ação ou de Rpg, tudo é possível, basta ter um avatar e uma boa conexão mental com o mesmo, usando um joystick ou o teclado de um computador.

Entretanto, às vezes, essa conexão é tão forte que surge uma relação mais do que virtual entre o jogador e seu avatar, que é o personagem de videogame, fazendo o jogador desejar ser o seu avatar, realmente, no mundo real. Ele quer declarar isso para as outras pessoas, querendo provar que para ele tal personagem é importante e, quem sabe, o mesmo mudou seu modo de agir e de pensar. Muitas pessoas, em redes sociais, declaram isso em suas mensagens, revelando um grande afeto pelos seus avatares, exigindo até mesmo respeito pelos mesmos, como se ele fossem seres vivos reais. A relação do jogador com o seu avatar se torna, então, mais do que virtual, passando a ter uma parte importante na vida real e social. A questão que ainda fica sem resposta concreta é se essa relação é benigna ou maligna. Afinal, o personagem do videogame é o do jogador avatar ou o jogador é que torna-se o avatar dos mesmos? Existe uma relação de mutualismo entre eles, uma relação de troca? Será que o avatar serve como uma válvula de escape da vida cotidiana ou eles podem sim influenciar o jogador a fazer coisas boas ou ruins no mundo real?

A verdade é que nunca a relação entre um personagem de videogame e o seu jogador foi tão forte quanto nos dias atuais e entre os anos de 2010 e 2012, com a chegada de grande games do gênero RPG vindos da Europa e dos Estados Unidos. em 2011, por exemplo, lançaram dois grandes RPGs de ação e aventura, cuja intenção era colocar o jogador na pele de grandes heróis antigos em mundos fantásticos, semelhantes aos criados por Tolkien, sendo eles "Darksouls" (Namco, 2011), japonês, mas que possui uma pegada européia, e o super famoso "The Elders Scrolls V: Skyrim" (Bethesda Software, 2011), um game europeu que promete mais de 300 horas de jogabilidade. Ambos os games acima citados tem algo em comum: é preciso criar um avatar para aventurar-se por um mundo virtual imenso e fantástico, repleto de perigos e com uma narrativa repleta de reviravoltas, bem no estilo da série "Game

of Thrones" (2011), da HBO. Outros RPGs lançados posteriormente possuíam essa temática, mas eram para PC, os chamados MMOs, como o clássico "World of Warcraft" (1999 - 2012), da Blizzard, ou eram lançados para os grandes consoles da atualidade, PS3 e Xbox 360 (até 2012 eu apenas possuía um PS2). Logo, para se ter uma experiência como essa, foi preciso jogar um grande RPG da atualidade, criando um avatar virtual.

Logo, para buscar compreender melhor e de forma mais profunda a relação de avatar contida nos grandes RPGs eletrônicos lançados à partir de 2010, foi feita uma análise completa do game "The Kingdoms of Amalur: Reckoning" (2012), lançado pela Electronic Arts, mas produzido pela 38 Studios e desenvolvido pela Big Huge Games, ambas Norte Americanas.

Ao pesquisar no site www.ign.com, famoso por trazer críticas bem construídas de games, encontra-se uma review do game, onde os críticos analisavam de onde veio a ideia do game, quem eram os programadores, desenhistas e os roteiristas. "Kingdoms of Amalur: Reckoning" foi produzido por Todd McFarlane e Ken Rolston, um que trabalhou na produção de outro grande sucesso dos games, "The Elder Scrolls IV: Oblivion", em 2007, e o outro que desenhou o personagem "Spawn", nos quadrinhos, dando um tom cartunescos ao game. O roteiro ficou a cargo do autor norte americano R. A. Salvatore, que segundo o site, já publicou diversos livros de ficção e fantasia nos Estados Unidos, mas que ainda não foram traduzidos no Brasil. Segundo o IGN, a temática dos livros de Salvatore é semelhante a do game, a luta entre o bem e o mal num mundo fantástico e mítico. Possuindo uma bagagem pesada e sendo distribuído pela Electronic Arts, famosa pelos jogos de RPG de ação, como "Mass Effect" (2007) e "Star Wars: The Old Republic" (2011), o resultado foi um game bárbaro, lindo e imenso, além de extremamente imersivo. O site IGN deu uma nota 9 de 10 para o game, sendo ressaltadas a sua jogabilidade – 9.5 de 10 – e a sua Longevidade – 9.5 de 10. a promessa dos programadores de "Reckoning" era a de fazer um RPG com a jogabilidade de "God of war", e

com mais de 100 horas de jogo. Como esse game trazia uma experiência de jogo semelhante a "God of War" (2005), junto de uma experiência de avatar, foi umas melhores opções de análise para esse trabalho.

A história de Reckoning acontece num mundo mágico chamado Amalur, mais exatamente na Terra dos Fae, que são seres mágicos imortais que possuem uma ligação sobrenatural com a natureza e com as plantas e que lutam, em sua maioria, pelo bem de Amalur. Na história, porém, há dez anos havia começado uma guerra em Amalur, causada por uma raça de seres chamados de Tuatha, semelhantes aos elfos, com orelhas pontudas, sem cabelo e com um tom de pele roxo, sempre usando roupas e armas avermelhadas. Os Tuatha são o mal encarnado em Amalur e o seu objetivo é dominar todo o mundo conhecido. Mas, para isso, os Tuatha precisam libertar a sua deusa maior, Tirnoch, que está presa numa espécie de cadeia mágica de cristais em Alabastra e, para soltá-la, é preciso todo um ritual sombrio, o que inclui passar por cima dos Fae como um dos passos desse mesmo ritual. Aí inicia-se a chamada Guerra de Cristal, que colocou homens mortais, elfos, anões e fae numa luta sangrenta contra os Tuatha. Depois de dez anos de guerra, porém, os Tuatha mais conseguiram vitórias do que derrotas, fazendo um grande cerco na poderosa cidade portuária de Mel Senshir, cidade dos elfos, que não conseguem avançar para Alabastra e impedir que Tirnoch seja libertada. E, se isso acontecer, será o fim de toda Amalur.

Depois de tantos anos de guerra e morte, eis que o jogo leva o jogador para um lugar escuro e sinistro, onde dois anões, falando em inglês, levavam um corpo num carrinho, e comentavam sobre quem era e como era aquele cadáver, que seria jogado no fosso dos mortos, um necrotério improvisado. É aí que inicia-se o jogo de verdade e o jogador é convidado a criar o seu avatar, onde tem-se quatro escolhas de raças, duas humanas e duas élficas, e ainda podendo variar entre sexo masculino ou feminino, além de atributos mágicos e míticos. Depois disso, o game leva o jogador a uma interface de criação do rosto de seu

avatar, mas com algumas limitações, pois não é possível mudar o corpo – sempre aquele herói musculoso, como diz Mendes (2004, p.112). O jogador pode mudar o formato do rosto, a cor dos olhos, os lábios, a barba, as sobrancelhas, o cabelo, pode até mudar a cor de ambos e ainda pode colocar brincos e tatuagens. Depois de pronto o seu avatar, do jeito que o jogador desejar, conforme o que o game tem a oferecer, o jogador sai da tela de criação e é levado de volta ao filme de apresentação, onde os anões tiravam o pano branco de cima do cadáver, esse que será o avatar do jogador dentro do game. O jogador sente uma sensação fantástica ao ver o seu personagem, criado a partir de suas escolhas, numa Cuts scene. E, depois disso, o jogador é convidado a escrever o nome de seu avatar, pois um dos anões perguntou "Qual é o nome desse pobre que caiu em guerra?". O Nome do avatar é escolha pessoal do jogador. Com isso, o avatar é jogado num fosso, dado como morto. Porém, segundos depois, o mesmo avatar desperta, vivo, abrindo os olhos e vendo-se em meio a centenas de cadáveres em estado de decomposição. Logo, o avatar move-se com velocidade e pavor do meio dos mortos. Com isso, o game passa o controle sobre o avatar o jogador e dá-se início, oficialmente, ao game.

O avatar começa o game apenas com a roupa do corpo e, conforme vai evoluindo, ele pode terminar como o grande herói de Amalur. Porém, para chegar a isso, o jogador primeiro precisa descobrir por que seu avatar morreu, quando e onde e por que ele ressuscitou e por que os anões e os Tuatha estão envolvidos e qual é destino dele no meio dessa história toda. E, para isso, o jogador tem um mundo imenso para percorrer, através de seu avatar, repleto de monstros e seres mitológicos nórdicos e celtas, e repleto de coisas para se fazer. Tudo que o jogador faz altera o seu personagem, para o bem ou para o mal. Logo, é o jogador quem forja o destino de seu avatar durante a narrativa do game, que é repleta de histórias e tramas aleatórias e centrais. O jogador pode percorrer as lindas florestas mágicas de Dalentarth, ou descobrir os mistérios e adentrar os belos palácios das Planícies de Erathel, um lugar calmo, uma representação fidedigna das Terras Ermas de Tolkien, ou ainda se aventurar pelo deserto

de Detyre ou ir até a grande e famosa cidade portuária de Rathir, e de lá, ir para Mel Senshir, vencer o campeão dos Tuatha, Balor, um monstro colossal de um olho só e que solta raio de energia do mesmo. E, se o jogador conseguir vencer Balor, então poderá enfrentar o mal encarnado dos pântanos sombrios de Klurikon e, depois, libertar Alabastra das garras dos Tuatha e impedir Tirnoch de ser libertada. E, depois, se o jogador ainda quiser se aventurar por Amalur, poderá ficar à vontade, pois ainda haverá centenas de missões para serem feitas e muita, muita coisa para se fazer, como trabalhar de ferreiro, alquimista, caçador de monstros, mago que retira feitiços de baús, entre outros. O seu avatar poderá ser mestre da armas brutais, ou grande assassino furtivo ou um mago, ou um pouco dos três, basta o jogador investir seus pontos de experiência ganhos durante o jogo nas habilidades que voce desejar , sendo elas Might para cavaleiros, Finese para ladrões e Sorcere para magos. Sendo assim, "Kingdoms of Amalur: Reckoning" é um dos grandes de RPG da atualidade, trazendo uma experiência única, com mais de 120 horas de jogabilidade e trazendo uma forte relação entre o jogador e seu avatar.

É fácil deixar-se levar na relação de avatar contida em Reckoning. O jogador pode sentir -se recompensado por cada ação feita durante o jogo e por cada recompensa ganha dentro do game para o seu avatar, como se aquilo fosse real e não virtual. Reckoning é um game tão recompensador que é fácil para um jogador ficar horas a fio conectado em seu avatar. A sensação de fuga é muito grande. Fugir de um mundo chato e repleto de dor e males e ir a um mundo fantástico semelhante aos livros de J.R.R Tolkein é muito gratificante. Mas, assim com em " Avatar" (2009), Amalur não é o mundo real e é sempre preciso voltar à realidade, pois é preciso viver, trabalhar, estudar, exercer a vida espiritual, ser real. Assim como em "Matríz" (1999), a vida real é sempre mais sombria, mais dura, mais triste, e o mundo da ilusão é mais atrativo. Mas, com certeza, depois de uma semana repleta de atividades cansativas, nada melhor do que se desligar do mundo e se conectar a um avatar, em aventuras pelos Reinos de

Amalur e impedir o Juízo Final. Agora, a questão que fica é: será isso benéfico? Steven Johnson admite que os jogos eletrônicos vem deixando as pessoas mais inteligentes, mas até que ponto essa viagem e essa inteligência fará bem ao corpo e a mente do jogador? Duarte Jr. (2008) estava com a razão em se preocupar com a essa nova geração, pós – década de noventa, pois, cada vez mais, deixa-se de viver a vida real, dentro do corpo físico, parti-se para um mundo virtual, dentro de um corpo virtual. E, se isso acontecer, no futuro, de forma mais maciça e mais contundente, como em "Avatar" (2009), será que a humanidade estará disposta a sacrificar os seus corpos físicos por corpos virtuais, numa mudança sem retorno?

CAPÍTULO DOIS

FÉ VERSUS GAMES

Desde de 1988 que a fé cristã faz parte de minha vida. A fé cristã sempre moldou os valores, costumes e moralidade de todos no meu entorno desde pequeno. Em meados de 2002 a minha família converteu-se para uma fé cristã protestante, tornando esses mesmos valores, costumes e moralidade ainda mais fortes. Existe uma intolerância muito forte na fé cristã protestante, seja ela pentecostal, tradicional ou neopentecostal, isso porque a Bíblia Sagrada, o livro magno, o dogma mor da fé cristã protestante, é intolerante. Um cristão protestante é levado a lutar pela sua fé e pela sua família, nunca tolerando os costumes mundanos. Sendo assim, o ato de jogar videogames é, muitas das vezes, reprovado pela fé cristã protestante, por causa de diversos fatores. Porém, não é apenas a fé cristã que luta contra tais costumes mundanos. Muitas pessoas de fé e religiões lutam de forma intolerante contra tudo que esteja na contramão da sua fé. Um exemplo forte e trágico é a da fé islâmica, que de tão intolerante é capaz de matar aquele que desrespeitar os seus costumes. O filme "A inocência dos muçulmanos" (2012), feito por americanos num fundo de quintal, fez uma sátira ridícula do profeta sagrado religioso islâmico Maomé – o patriarca da fé muçulmana. Os resultados foram terríveis revoltas nos países islâmicos do Oriente Médio e em outras partes do planeta, causando muitas mortes, principalmente de estrangeiros e de cristãos, os chamados infiéis. Porém, os islâmicos não são os únicos capazes de agir com violência por causa da intolerância, pois a fé age de forma intolerante. Entretanto, se formos olhar para a fé e os games como a um todo, veremos que não é toda a fé ou religião que sentem-se afetadas pelos conteúdos mundanos dos games. Na verdade, muitas religiões são muito bem representadas em muitos jogos eletrônicos.

A relação da fé com os videogames nem sempre é de um contra o outro. Talvez os

cristãos sintam-se mal com a violência dos games, ou o judaísmo seja contra a nudez dos jogos e os muçulmanos sejam contra a narrativa mitologizada dos mesmos, mas, e as outras muitas centenas de crenças e de religiões, o que elas teriam a dizer sobre os games? Será que alguma delas estaria a favor dos jogos eletrônicos? Analisando os próprios games, sim, há religiões muito bem representadas em muitos jogos eletrônicos. Na verdade, existem muitos personagens de videogames que representam muitas crenças reais e, talvez, a intolerância religiosa nesses jogos não seja tão grande.

Os games de luta japoneses são os maiores representantes dos games com representações religiosas e com personagens com religiões definidas. No game "Street Fighter II" (1991), da Capcom, o jogador pode escolher um dentre doze personagens para lutar num torneio de artes marciais e cada um desses doze jogadores possui um estágio próprio, e possuem personalidades próprias e sim, possuem religiões próprias. O lutador Dhalsim, por exemplo, é um sacerdote hindu e o seu estágio é dentro de um palácio indiano, com gravuras dos deuses hindus. Todos os seus golpes e a sua mobilidade remetem ao estilo de vida dos sacerdotes hindus. Sagat é um lutador de muai tai que vive na Tailândia e que é budista. Isso fica evidente quando o jogador escolhe o estágio de Sagat e vê representado na tela uma enorme estátua de Buda feita de ouro. Na verdade, a imagem dessa estátua é tão forte que poderia causar sentimentos intolerantes em muitas pessoas de fé, principalmente nas monoteístas e que são contra a idolatria, como a fé cristã protestante. Mas Sagat não liga para isso, pois ele é budista e, talvez muitos budistas gostem de jogar com esse personagem, pois ele poderia representá-los no game. E esse não é único game a representar diversos personagens com fé e religiões. Em "Castlevania: Lament of Innocence" (Konami, 2003), o personagem Leon Belmont é um cavaleiro cristão católico que precisa lutar contra a ameaça do castelo do Conde Drácula, que simboliza o demônio. A todo o momento do game, Belmont utiliza-se de elementos mitologizados da fé cristã católica para caçar os monstros e os

vampiros de dentro do terrível castelo, como ataques com água benta, crucifixos poderosos, entre outros. Kratos, de "God of War" (2005), é um guerreiro mítico grego que crê em deuses da mitologia grega. Ele mesmo, a partir do final do primeiro game, torna-se um dos deuses do Monte Olímpo e passa a ser o deus da guerra, no lugar de Ares. Porém, a fé de Kratos é abalada e ele volta à matança dos deuses em "God of War II" (2008), para Playstation 2 e termina de matar todos os deuses gregos em "God of War III" (2010), para Playstation 3, matando a sua fé inabalável, representada pelo desejo de que os deuses devam morrer para a humanidade viver. O personagem Dom, de "Gears of war" (2006) é cristão católico, e crê na vida após a morte. É tanto que Dom, em "Gears of war III" (2011), não importa-se em sacrificar a própria vida para salvar seus amigos e para se reencontrar com a sua esposa morta no game anterior. No mesmo game há o personagem Tai, que representa um budista e ainda há o herói do game, Marcus Fênix, que parece não crer em nada. O game "Onimusha 2" (2002), lançado pela Capcom, está cheio de referências mitológicas, mas também religiosas, como personagens que crêem em deuses e a aparição de demônios, mas não na forma cristã, mas de uma forma mais divinizada, como nas diversas religiões orientais – no game, nem todos os demônios são maus, algo inaceitável para os cristãos, mas poderia ser algo aceitável para budistas, espíritas e outras religiões? Um outro exemplo mais complexo é do game "Devil May Cry" (2001), também lançado pela japonesa Capcom, onde o protagonista, Dante, é meio humano e meio demônio e usa os poderes das trevas para derrotar os próprios demônios, e parece que isso não o deixa incomodado em nenhum momento do game, como se ser filho do diabo fosse algo bom, em parte, mais uma coisa intolerável para as pessoas que acreditam num só Deus e que lutam contra o mal, como os cristãos e judeus. E existem centenas de outros exemplos de games e personagens de games que representam religiões e pessoas de fé do mundo real nos videogames, de forma mitologizada ou não. Com certeza, muitos games citados nesse trabalho vão contra a Bíblia Sagrada, ou o Torá e com certeza contra o Al Corão,

mas, será que a fé espírita lutaria contra um game como "Devil May Cry" ? Certamente um ateu não se importaria em jogar "Diablo III" (Blizzard, 2012), onde o jogador precisa derrotar o demônio, ou se aliar a ele.

O que realmente está em discussão aqui é como os games afetam as pessoas de fé e como os jogadores de videogame que são religiosos lidam com isso, sendo que em muitos jogos existem referências de diversas religiões. Um cristão falaria que jogar "Devil May Cry" (2001) é pecado e poderia levar o jogador ao inferno, mas um ateu, ou até um espírita ou budista, fariam outra coisa, poderiam até valorizar o game, por causa de sua história e narrativas envolventes, tudo isso junto de belos gráficos e uma jogabilidade frenética e inteligente. Certamente, pessoas de fé que crêem que o diabo é o inimigo número um da humanidade "jogariam" esse game no lixo, mas e aqueles que adoram justamente a esse ser religioso? Certamente jogar "Devil May Cry" ou "Diablo III" sejam atos realmente religiosos. A questão é: como as diversas religiões lidam com isso?

Há muito mais nos games do que apenas religião para torná-los intoleráveis para muitas religiões. "Não porei cousa má diante dos meus olhos..."(Sl 101. 3a) é um versículo muito usado pelos cristãos para lutar contra os games e o mundo do entretenimento . Ele é um versículo que condena todo o game violento ou que envolve cenas de sexo ou, pior ainda, que acaba tendo uma narrativa pagã ou mitológica, com monstros e demônios na tela do game. Esse é um daqueles versículos que logo surge na mente do cristão, fazendo-o sentir-se culpado, como se o próprio Deus estivesse desapontado. Certamente outras crenças e religiões também lutam contra a violência, a nudez, cenas de sexo e outros atos mundanos nos games, mas também pode haver religiões que são a favor de tudo isso.

Em Primeira carta de São Paulo aos Tessalonicenses, no capítulo 5 e versículo 21, está escrito outro versículo famoso da fé cristã:

Examinai tudo. Retende o bem.(Bíblia Sagrada, Revista e Corrigida, 2008)

Para muitos cristãos contemporâneos, refletir sobre esse versículo tem sido uma saída para não abandonar a cultura nerd, referente ao universo cultural POP, incluindo o cinema, os games e a televisão, examinando tudo e, seguindo os ensinamentos bíblicos, retendo o bem. Certamente existe algo de bom nos games, assim como Steven Jonhson (2012) diz em seu livro, muitos videogames tem deixado as pessoas mais inteligentes e nem todos são violentos e amorais. Ainda, segundo Cláudio Lúcio Mendes (2004), os games tem ajudado a compreender melhor as diferenças entre narrativa e história e como contar melhor uma história em primeira pessoa, uma questão muito importante para a educação. Pelo ponto de vista pedagógico, analisando todas as referências deste trabalho, os videogames tem, assim como os seus personagens, muito de bom a oferecer aos jogadores, tornando-os mais inteligentes a cada dia, até mesmo aumentando a sua percepção do mundo real. Mas também há muita coisa ruim, pelo ponto de vista da fé. "God of War" (2005), por exemplo, é um game extremamente violento, onde o personagem mata centenas de inimigos, entre pessoas e criaturas fictícias, fazendo apológia ao assassinato brutal. A fé cristã, com certeza, condenaria Kratos e sua alma ao inferno, isso se for considerado o versículo que diz "Não matarás" (Ex 20.13). O apóstolo São Paulo ainda diria mais para Kratos: "Porque não temos de lutar contra a carne e o sangue, mas sim contra os principados, contra as potestades, contra os príncipes das trevas deste século, contra as hóstis espirituais da maldade..." (Ef 6. 12 a/b). Sendo assim, matar e assassinar pessoas estaria totalmente contra as escrituras da Bíblia Sagrada diz e jogos de videogame ou de computador que se utilizam dessa temática, entre eles "God of

War" (2005), "Gran Thief Auto III" (2001) e "Assassins Creed" (2007), estariam totalmente em desacordo com as Escrituras Sagradas e contra a fé cristã. Na verdade, muitos desses jogos estão em desacordo com muitas outras crenças e religiões, que vão contra o ato de tirar a vida de um ser humano. Entretanto, há religiões e seitas radicais que tolerem o ato de assassinar ou de matar outro ser humano, em nome de uma fé fanática traduzida pela intolerância religiosa. Será que tais games violentos seriam bem vistos em sociedades onde matar em nome de sua fé não é um pecado, mas sim uma benção? Certamente não. A fé islâmica, por exemplo, não tolera nada mundano, pois o conceito de Jihad, do árabe, está associado a uma guerra santa contra os que não creem ou impuros e não à tolerância ou não em relação às tecnologias de entretenimento digital inventadas nos séculos XX e XXI.

Mas os games não são apenas violentos, eles fazem apologia ao uso de drogas, ao sexo, nudes, ao uso de palavras obscenas, ao crime, ao pecado em geral. E a Bíblia Sagrada tem muito a dizer quanto a isso. Paulo, mais uma vez, diz " Digo, porém: andai em Espírito, e não cumprireis a concupiscência da carne" (Gl 5. 16) e continua um pouco mais abaixo dizendo " Por que as obras da carne são manifestas, as quais são: Prostituição, impureza, lascívia, idolatria, feitiçarias, inimizades, porfias, emulações, iras, peijas, dissensões, heresias, invejas, homicídios, bebedices, glotonarias..." (Gl 5. 19 – 21a). Logo, para um cristão que pretende ser um praticante das Escrituras Sagradas, muitos dos jogos eletrônicos são, na verdade, proibidos. Até mesmo os games leves, como "Super Mario Bros." (1985) ou "Donkey Kong Country" (1994), podem se tornar vilões para um cristão, pois a Bíblia adverte: "Nem se dêem a fábulas ou a genealogias intermináveis..." (I Tm 1. 3a). Logo, muitas vezes, o simples ato de ficar tempo demais na frente da televisão e pouco tempo para as coisas sagradas pode acarretar a má conduta cristã. Porém, não é apenas a fé cristã que possui tais dogmas. Será que seria bom para um judeu ou para um muçulmano passar horas na frente de videogame ao invés de estar na sinagoga ou na mesquita, orando ou exercendo a sua fé? Um

budista ou espírita se sentiria bem ao jogar um game onde os personagens consomem drogas, ou fazem sexo, ou ficam nus?

O fato é que existe uma contradição no ato de se ter uma fé e ainda ser um jogador de videogame. Porém, para o cristão ou leitor da Bíblia Sagrada fica uma contradição na própria fé: se a Bíblia e a fé condenam os atos de violência dos games, por que a Bíblia é repleta de violência? Afinal, muitas das histórias são violentíssimas e muitos dos inimigos do povo de Israel eram mortos com brutalidade, até mesmo por figuras angelicais. A questão, porém, da luta espiritual ficar em primeiro lugar e do ato de matar se tornar algo muito mais pecaminoso surgiu depois de Cristo. Antes de Cristo, o ato de matar em nome de Deus era aceitável, em parte, mas depois de Cristo, o ato de matar outro ser humano, para a fé cristã, se tornou um pecado e com consequências enormes. Entretanto, a violência ainda existe, pois para se lutar contra as trevas seria preciso e isto é uma interpretação possível, se utilizar de violência. Afinal, o cristão crê que batalhões de anjos com espadas de fogo estão ao seu redor, para o proteger dos demônios que estão ao derredor, com lutas ultra violentas. Certamente, outras religiões creem em protetores ou protetoras espirituais e que existe uma luta interna ou externa contra algo sobrenatural, como por exemplo no Mahabharata hindu e nas lutas do príncipe Nagarjuna contra o exército inimigo, que na verdade simbolizam lutas que o homem e o ser humano trava dentro dele mesmo para compreender o sentido da vida. A questão é como cada fé vê o ato de violência e como cada uma delas age quanto as coisas mundanas. Ainda que na Bíblia Sagrada haja violência, por exemplo, isto não quer dizer que seja uma coisa boa um cristão jogar um game violento. E, mesmo que um muçulmano radical mate em nome de Alá, praticando a Jihad como um Mdjaheddin, talvez jogar um game com matanças e com nudez seja um sacrilégio.

"God of War" é um dos games mais polêmicos dos últimos anos, desde 2005, quando foi lançado, deixando muitos religiosos irados ao ver seus conteúdos extremamente

mundanos. Mas, talvez haja esperança para o herói do game. Afinal, segundo os ensinamentos da fé cristã, o personagem Kratos faz algo de bom, se levada em consideração a narrativa do game: ele mata deuses pagãos da mitologia grega, sem contar que, na grande maioria das vezes, Kratos mata monstros mitológicos, que podem simbolizar os demônios. Na verdade, para muitas religiões monoteístas, Kratos estava fazendo um favor à humanidade. E, além disso, muitos jogos de videogame se utilizam de textos sagrados como fonte de inspiração – muitas das cenas violentas se parecem muito com guerras do Antigo Testamento e muitas das histórias sobre monstros e narrativas apocalípticas são inspiradas no livro escrito pelo apóstolo João, o Apocalipse, além de buscar fontes em mitos antigos e outros textos sagrados de outras religiões, como do hindu e do budismo. Um exemplo prático:

No livro de 1. Samuel, está registrado uma das histórias mais famosas de toda a Bíblia e, talvez, de toda a história da humanidade, a história de Davi e Golias. Os versículos de 1Sm 17.48 e 49 mostram os momentos finais da luta entre Davi e Golias e seu final violento e brutal – Davi, usando sua fé em Deus, usa sua funda e lança uma de suas pedras contra o gigante filisteu, que é atingido em cheio na testa e cai de frente ao chão, isso segundo o versículo citado. Logo após, Davi corre até o corpo do gigante Golias, pega sua espada e corta – lhe a cabeça, levando-a como um troféu para o rei Saul, rei de Israel na época dessa história. Um ato brutal mas que recebeu a benção de Deus, pelo menos naquele momento – hoje, se alguém cortar a cabeça de uma outra pessoa, será considerado um homicida, segundo a fé cristã. Claro que, se formos a fundo em estudos teológicos e simbólicos da Bíblia, veremos que essa sequência violenta e histórica serve para nossos dias como uma simbologia da luta do bem contra o mal, a luta diária do cristão, o espírito contra a carne, citado anteriormente nesse capítulo. Logo, a fé cristã não quer que ninguém corte a cabeça de seu chefe ou de uma pessoa que "odeia", mas que essa pessoa controle seu lado carnal, do que é moralmente incorreto e inaceitável. Certamente, muitos monges budistas fazem isso, quando

estão em seus retiros espirituais e, por que não dizer que quando um judeu está a orar no Muro das Lamentações ele está tentando "cortar a cabeça do gigante", ou seja, tentando se livrar das preocupações mundanas? Como diria o Mestre Yoda, de "Guerra nas Estrelas" (1977), "Cuidado com o lado negro da força". Sendo assim, para um cristão leitor da Bíblia, toda a violência do antigo testamento é, na verdade, uma violência simbólica. Mas isso pode variar de fé para fé, pois a Bíblia pode ser compreendida de diversas maneiras. Então, quando Kratos arranca a cabeça do deus pagão Élios em "God of War 3" (2010), para o Playstation 3, isso pode ter, na verdade, centenas de significados, dependendo da fé de cada jogador. Pode ser que para um nerd de fé, aquele ato de Kratos simboliza o homem arrancando a cabeça de seu lado mundano, um ato poético, pode-se dizer. Além disso, a história de Kratos, segundo o game, passasse num mundo mítico na grécia clássica, ou seja, antes de Cristo. Logo, se usarmos a Bíblia como fonte de referências, podemos dizer que Kratos não cometeu tantos pecados assim e que toda a violência que causou pode ser justificada e até perdoada.

Religião, fé, história e as sociedades civilizadas, todas elas, na verdade, estão conectadas e muitos de seus atos de violência podem ser estudados. Norbert Elias (1994), por exemplo, cita em seu livro "O processo civilizador – volume 1: Uma história dos costumes", no subcapítulo chamado "Cenas da Vida de um Cavaleiro Medieval", narrativas retiradas de documentos antigos sobre a era medieval européia que contam histórias desses mesmos cavaleiros medievais. Elias conta fatos terríveis, cavaleiros que matavam pessoas inocentes e iam para a guerra em nome do rei e em nome de Deus, cavaleiros cristãos, numa era depois de Cristo, que matavam em nome de Deus – algo extremamente contraditório, levando em conta os conceitos trabalhados sobre a fé cristã e a Bíblia Sagrada nesse mesmo capítulo. Norbert diz:

Ou vemos cavaleiros atacando uma aldeia numa guerra. No primeiro plano, um dos soldados está esfaqueando um camponês caído; à direita, aparentemente em uma capela, um segundo homem é apunhalado e são

roubadas suas posses. No telhado, cegonhas, acomodadas tranquilamente em seus ninhos. Mais para o fundo, um camponês tenta escapar, pulando uma cerca, mas um cavaleiro montado o pega pela fralda da camisa. Uma camponesa grita, torcendo as mãos. Um camponês agrilhoado, lastimoso e desgraçado, está sendo espancado na cabeça por um cavaleiro montado. Mais para o fundo, cavaleiros ateiaram fogo a uma casa; um deles toca o gado para longe e ataca a mulher do lavrador, que tenta detê-lo; no alto, na pequena torre da igreja da aldeia, camponeses se escondem e rostos apavorados olham pela janela. Muito longe, ao alto de uma pequena colina, ergue-se um mosteiro fortificado; por trás das altas muralhas vemos o telhado da igreja, com uma cruz. Ainda mais alto na colina, um castelo ou outra parte do mosteiro. (ELIAS, 1994, p. 208)

O que Elias (1994) deseja mostrar com essa descrição de uma pintura medieval da época é como se davam as relações sociais, religiosas e belicosas naquela época e naquele local, como se fosse algo comum, como jogar a um "GTA III" (2001) e compreender que aquilo é uma representação fictícia da realidade contemporânea. Entretanto, tal ato de violência e de covardia, tanto na época dos textos bíblicos como nos dias atuais, é inaceitável, afinal as escrituras dizem "Não Matarás" (Êxodo 20. 13), e essa ordem foi dada por Deus, segundo a Bíblia e o Torá, ainda numa era não cristã. Matar apenas era permitido para fazer justiça ou em autodefesa, ou no caso de guerras, se fosse por uma causa justa ou se Deus ordenasse. Mas, por mais estranho que pareça, os cavaleiros cristãos medievais, assim como os soldados e policiais cristãos dos dias de hoje, não se importam em matar outra pessoa em nome da lei ou em nome de Deus, mesmo sabendo que matar é pecado, e com grandes consequências. Claro, isso vale para o cristão, não para o judeu, muçulmano, ateu, budista, hindu, entre outras religiões. Mas a questão é que, se os videogames estão indo contra determinadas religiões hoje é por que a sociedade atual está ainda pior, tão pior quanto na

Idade Média. Naquela época, os cavaleiros pensavam estar matando em nome de Deus, alguns matam em nome de Alá, e muitos heróis de videogame matam em nome da diversão, e esse é o problema – qual a religião mataria por diversão?

Porém, até mesmo nos videogames matar se tornou coisa séria e digna de discussões religiosas. Assim como Norbert Elias (1994) estuda os processos civilizadores desde a Idade Média, o game "Assassin's Creed" (UBISOFT, 2007) narra a história de um credo de assassinos que luta contra os templários em plena época das cruzadas, no Oriente Médio. Uma luta contra a tirania e contra a opressão. No game, o jogador controla um assassino muito habilidoso chamado Altair, servo fervoroso do Credo dos Assassinos, e que tem como missão assassinar nove alvos, localizados em três grandes cidades da época, Damasco, Acre e Jerusalém, tudo em nome da liberdade e de um grande tesouro perdido, o Tesouro dos Templários. Diferente de outros games, em "Assassin's Creed" matar não é divertido e nem um pouco prazeroso, é, na verdade, um processo doloroso e para cada alvo morto requer uma fuga arriscada e uma revelação bombástica sobre o destino do mundo conhecido do game. Matar é uma necessidade e não uma opção ou um privilégio, pois, se Altair não o fizer, o mundo conhecido será dominado por falsos religiosos que oprimem o povo e matam em Nome de Deus, no caso os templários. Mais uma vez a fé aparece de forma forte em um game, junto de uma visão historicizada. Esse é um game que pode atrair cristãos, judeus, muçulmanos, ateus, budistas, todos os credos, pois trata de um tema histórico, mitologizado, a busca do homem de fazer justiça e de encontrar o seu caminho no mundo. Matar ainda é pecado e nada justifica o protagonista assassinar nenhum déspota na narrativa do game, mas ele possui um apelo religioso muito grande e amplo, recorrendo a uma época onde a fé cristã estava em crise e matar em nome da justiça parecia ser a única coisa certa a se fazer. Como o herói, Altair, não mata nenhum inocente, nenhum velho, nenhuma criança ou mulher, apenas os guardas corruptos, os templários corrompidos e os déspotas de Jerusalém, o jogador

praticamente perdoa os seus atos pecaminosos, atos esses que estão repletos de fé, afinal, ele faz parte de um Credo de Assassinos. Segundo a história do game, aliás, esse mesmo credo ainda existe até os dias de hoje.

Muitos games criticam a fé cristã católica e suas injustiças. Num trecho do clássico "Castlevania: Symphony of the night" (Konami, 1997), o personagem central, Alucard, chega numa parte do castelo do Drácula que é uma representação fiel de um templo católico gótico. Lá, ele encontra um lugar para se confessar com um padre. Na primeira vez, o padre perdoa os pecados do herói, na segunda vez que o jogador vai para confessar com o mesmo, o padre o ataca, apunhalando-o com uma lança gigante diabólica. E essa não é a primeira vez que isso acontece em um game. A franquia "Castlevania", na verdade, desde o seu início, em 1987, sempre brincou com essa questão, como se os programadores estivessem querendo dizer alguma coisa, uma crítica ao cristianismo moderno.

Existem muitos fatores que fazem uma pessoa de fé jogar videogames mundanos e muitos deles fazem parte de cada fé. Talvez jogar "Gran Thief Auto III" (2001) seja um ato mais pecaminoso do que jogar "God of war" (2005), isso por que o anti herói do primeiro vive nos dias de hoje, numa grande metrópole e comete crimes de forma deliberada, enquanto o segundo vive numa época mitológica antes de Cristo, recebendo a carta de soltura da história, pois matar em determinadas circunstâncias, naquela época, era um ato relevante ou compreendido, mas hoje, para uma pessoa religiosa, matar nunca será justificado.

E os games estão cada mais religiosos. Em 2010, a empresa THQ lançou o game de ação e aventura para maiores de 16 anos chamado "Darksiders", cujo protagonista é ninguém mais ninguém menos que Guerra, o famoso cavaleiro do Apocalipse. Nesse game, o jogador precisa limpar a ficha de Guerra, que foi acusado de trazer ao mundo dos homens o apocalipse antecipado e foi condenado a viver exilado para sempre. Agora, Guerra terá de enfrentar tanto anjos quanto demônios para provar a sua inocência. Nenhum ser humano é morto por Guerra,

algo muito bem vindo para uma pessoa de fé e que se indentifica com o personagem bíblico apocalíptico. Em sua continuação, "Darksiders II" (2012), o jogador controla um dos irmãos de Guerra, o cavaleiro do apocalipse Morte, que precisa ajudar a limpar a ficha do irmão. Nesse game, além de Morte e Guerra, aparecem os outros dois irmãos dos mesmos, o Cavaleiro Branco e o Cavaleiro Amarelo do apocalipse, uma referência religiosa bem peculiar para um game secular.

Mais do que nunca os games estão dialogando com a fé e com as diversas religiões, de forma realística, como em "Assassin's Creed" (2007), ou de forma mitologizada, como em "Darksiders" (2010) e no japonês "Azura's Wrath" (2012), que conta a história de um deus hindu traído que entra em guerra contra o panteão de deuses da Índia e do resto da Ásia. O game "Tekken 5" (Namco, 2005) é um dos que mais possui personagens religiosos e referências religiosas, como o personagem Jin, que é possesso por um demônio e se torna o terrível Devil Jin. Há também o misterioso Yoshimitsu, um samurai sinistro que representa uma criatura mítica religiosa japonesa. Há Crist Montero, uma capoeirista católica brasileira, acompanhada pelo negro e também capoeirista Eddy Gordo, brasileiro e católico. Esses são apenas alguns exemplos de como as religiões e a pluralidade da fé está tomando conta dos jogos eletrônicos, levando empresas e programadores a preocuparem-se em criar histórias e personagens com religião e fé bem definidas, buscando também um realismo ainda maior em seus produtos, buscando cada vez mais um público adulto e religioso. Mendes (2004) diz que os programadores de videogames, ao produzir um título, buscam imaginar o que o consumidor jogador quer ver e jogar em um game. Com certeza os programadores sabem quais são as religiões mais comuns entre os jogadores e quais são mais tolerantes que outras. Eles querem sim alcançar as pessoas de fé, pois essas pessoas são um público consumidor em potencial. Por isso existem games e personagens cristãos católicos, evangélicos, muçulmanos, míticos, budistas, ateus, hindus, judeus e de outras muitas religiões. . Afinal, se a vida humana

é repleta de fé, por que os games não fariam o mesmo?

Enfim, fé é fé, e uma pessoa de fé sempre irá condenar atos mundanos. Ou será que não? Há religiões onde tudo isso é visto com bons olhos? Certamente. Talvez exista uma fé onde jogar "God of War" (2005) ou qualquer outro game mundano seja um ato "sagrado", quem sabe não exista alguém que pense que Kratos realmente é um deus? A questão é que sempre existirá uma tensão, uma contradição entre ser uma pessoa de fé e ser um jogador de videogames, mesmo com tantos jogos representando diversas religiões e com diversos personagens que possuem diversas crenças. Certamente, a fé mais intolerante sofre mais com isso e ser um jogador de videogame nesse contexto é algo muito contraditório, pois é como viver sem saber se esta mais perto do que seria o Céu ou o inferno. Na verdade, para muitas pessoas, jogar videogame pode ser visto como um ato de fé, quando para outros é um mero ato viciante e mundano. Não podemos ser ignorantes. Os games religiosos fazem muito sucesso e cada vez mais anti-heróis com poderes demoniacos e mágicos aparecem. A pergunta que fica é a seguinte: a fé permite que se jogue um game demoniaco? Ou, a fé permite que determinado jogador jogue um game cristão? Talvez, para muitos, jogar "Super Mario Bros." (1985) é um pecado mortal, mas jogar "Devil May Cry" (2001) é um ato de fé louvável.

CONCLUSÃO

Tantos personagens, tantas relações, tantos avatares, tantos mundos, mas nenhum deles é real de verdade. Em cada videogame existe um mundo diferente e centenas de personagens diferentes, centenas de avatares diferentes, cada um com metalidades e com habilidades únicas. Alguns simplesmente comem ou fogem de fantasmas coloridos, outros entram pelo cano, comem cogumelos para crescer e atacam monstros pulando sobre suas cabeças. Ainda existem outros personagens que são supervelozes e lutam contra a injustiça de robôs do mal. Há aqueles que usam chicotes mágicos para matar vampiros, há heroínas sexys e super acrobáticas, mas também existem personagens que são assassinos profissionais, que matam por prazer, ou por dinheiro, ou por "necessidades" ou, muitas das vezes, por vingança. Matam em nome de outro, matam outros assassinos e, ainda, matam em nome de uma religião ou credo. Há aqueles que matam deuses e demônios, e outros que suicidam-se. E, sim, há aqueles que simplesmente morrem, morrem muitas vezes. Ainda há aqueles personagens que matam os mortos. Muitos heróis, muitos vilões, homens, mulheres, personagens caricatos e realísticos. Personagens para crianças, adolescentes, jovens e para adultos. Existem personagens para todos os gostos e para todas as faixas etárias. Quanto mais violento é o protagonista, mais adulto ele será. A própria estética dos personagens muda conforme a faixa etária dos games. Um herói fofo como Sonic (1991) é criado para agradar crianças, enquanto um herói musculoso e humanizado como Chris Redfield (Resident Evil 5, 2009) é focado para um jogador adulto, que deseja ver, ser e controlar um herói assim, adulto, forte, corajoso, com mais de trinta anos de idade e que deseja livrar o mundo de uma ameaça zumbí. Cada vez mais os adultos desejam perder tempo dentro de um mundo fictício e encarnando um avatar virtual. Muitos adultos talvez prefiram enfrentar uma horda de demônios do que enfrentar o

chefe furioso na segunda – feira. Adentrar em um mundo fictício pode ser algo realmente perigoso e fantástico:

Esses mundos nas nossas telas são ricos e profundos; não é possível vivenciá-los de verdade – sondar sua física e telescopar o percurso ao longo de seus vários objetivos – sem ficar um pouco obcecado no processo. Da obsessão vem a perícia, uma confiança nos próprios poderes de análise – o sentimento de que, se dedicar tempo suficiente ao sistema, vai acabar descobrindo como funciona. (JOHNSON, 2012, p.150).

Na mesma página do livro "Tudo que é ruim é bom para você" (2012), o autor declara que a faixa etária média dos jogadores de videogames é de 29 anos de idade e mostra como as mídias atuais diminuíram e muito a diferença entre aquilo que é de criança e aquilo que é de adulto no mundo do entretenimento. Sem dúvida, grande parte dos games e dos produtos de televisão e cinema, segundo o autor, é focado no mundo adulto.

A verdade é que os videogames, assim como os quadrinhos, cresceram junto de seus jogadores. Ainda existem muitas crianças e adolescentes no mundo, com certeza, e a indústria dos games ainda investe bastante em games de faixas etárias mais leves, criando heróis e heroínas, como Super Mário (1985) ou os heróis de "Jak 3" (Sony, 2004), um game voltado para adolescentes na faixa dos doze anos de idade. Mas o número de jogadores que cresceram jogando games é muito grande, e é igualmente grande o número de adultos que ainda querem jogar videogames, mas eles não querem mais jogar "Super Mário Bros." (1985), eles querem jogar "God of War" (2005), "Assassin's Creed" (2007), "Gran Thief Auto III " (2001) e "Resident Evil 5" (2009), pois suas histórias, narrativas, desafios, controles e, claro, seus personagens, são muitos mais maduros, muitos mais humanizados, mitologizados e, claro, adultos.

Analisando, assim, esse trabalho, percebe-se que são os adultos que vem ditando o que

a indústria dos games vem produzindo nos últimos doze anos. Desde o Playstation 2, em 2000, até agora, com o PS3 e o Xbox 360, ano de 2012, cada vez mais os games adultos tem feito um sucesso gigantesco. Quanto mais violento melhor, quanto mais a estética for realística melhor. Quanto mais a relação de avatar for imersiva, melhor. E, claro, se os personagens não tiverem uma religião, fé ou crença, não serão realísticos e não serão cultuados pelos gamers adultos, os jogadores "hardcore", que jogam pra valer. Os jogos atuais são tão para adultos que, pouco a pouco, perde-se o sentido original do game, que seria divertir. Steven Johnson, acerca disso, diz:

A primeira e última coisa que se deve dizer sobre a experiência de jogar os videogames atuais, aquilo que quase nunca se ouve nos principais meios de comunicação, é que os jogos são terrivelmente, às vezes enlouquecedoramente, difíceis.

O segredinho perverso dos videogames é quanto tempo se gasta sem se divertir. Pode-se ficar frustrado; pode-se ficar confuso ou desorientado; pode-se ficar paralisado. Quando voce deixa o jogo de lado e volta para o mundo real, pode acabar tentando resolver mentalmente o problema com que estava pelejando. Como quando se tenta arrancar um dente de leite mole. Se isso é escapismo irracional, é uma estranha versão masoquista. Quem quer fugir para um mundo que é irritante durante 90% do tempo? (JOHNSON, 2012, p. 28).

É verdade, mas muitos dos games, tanto para crianças como para adultos, são muito difíceis. "Donkey Kong Country" (1994), por exemplo, é tão difícil que muitos jogadores apenas conseguiram chegar ao fim desse game quando já estavam na fase adulta, mas mesmo um adulto pode ficar empacado em missões ultra difíceis de "Assassin's Creed" (2007), que são realmente irritantes. Até aonde é divertido matar os inimigos em "Medal of Honor Underground" (2001), sendo que, para isso, o jogador precisa ter uma mira muito boa e, se ele

der qualquer vacilo no jogo, pode acabar "morto"? Onde está a graça de quebrar a cabeça para tentar sobreviver em "Assassin's Creed" (2007), um dos games mais difíceis de todos os tempos? É realmente divertido jogar games violentos? Onde está a graça em Kratos (2005), um personagem fictício que matou a mulher e a filha e agora mata centenas de monstros e tem uma aparência estética muito, mas muito feia mesmo? Não, Kratos não é nada divertido, mas brandir as suas adagas do caos, isso sim é divertido, mas ver pessoas inocentes sendo mortas por suas lâminas não, isso não é divertido. Além do mais, para muitos jogadores, ter de fugir do inferno, em "God of War", não teve nenhuma graça.

Se os games violentos e os personagens com estéticas fortes e humanizadas são voltados para um público adulto, onde está a gravidade e o problema dos mesmos na sociedade? Na verdade, depois de tão criticados, os videogames se mostram grandes ferramentas escapistas, como diz Steven Johnson (2012), Vigarello (2008) e Norbert Elias (1994). O videogame é, na verdade, a maior mídia de contenção e de educação dessa sociedade, repleto de simbologias e tudo aquilo que não se deve fazer em sociedade, como a um brinquedo, o João Bobo, mas para adultos. Usando uma livre interpretação de Norbert Elias (1994), a sociedade atual crê que é melhor que o homem e a mulher sejam agressivos em um contexto controlado e fictício, como num filme ou em um videogame, do que no mundo real. Porém, segundo Vigarello (2008), como as culturas dos diversos povos estão repletas de fatos violentos do passado e do presente, como guerras civis, guerras mundiais e conflitos internos entre a polícia e a criminalidade, nada melhor que usar os videogames e os filmes para celebrar esses fatos heróicos do passado e do presente, e, por que não, treinar alguns soldados para a guerra. E, pelo que parece, é o que os jogadores adultos querem e gostam de jogar, games violentos com personagens violentos. Mas, mesmo assim, existe um limite para isso. Se um dos games ultrapassa o limite da violência, ele pode acabar perdendo o valor. Matar crianças e mulheres indefesas, por exemplo, é algo pouco aceito no universo dos

games, tanto que isso é raríssimo de ver, mesmo nos games mais brutais, como "God of War" (Kratos matou a mulher e a filha, mas não foi por que quis, na trama do game, fora uma artimanha maligna do deus da guerra, Ares, que é, na verdade, o verdadeiro culpado da morte das duas, tanto que Kratos nunca mais matou em nenhum outro game uma só criança e as únicas figuras femininas que ele assassinou eram deusas ou criaturas malignas, nenhuma mulher indefesa – na verdade, Kratos gosta e muito das mulheres na trama do game).

Usando uma visão pedagógica, esse trabalhou pretendeu discutir quais são as relações entre um jogador e os diversos personagens de videogame, buscando entender como que viver a vida de outro pode ser benéfico ou maléfico. Certamente, o objetivo dos jogadores não tornarem-se escravos da tecnologia e muito menos trocar os corpos físicos por corpos virtuais em um de seus games. Nenhum pedagogo, mesmo esse sendo um jogador de videogames, deseja que os seus alunos sejam viciados em videogames, mas também não deseja parar de jogar apenas por causa de tantos pontos negativos contidos nos mesmos. As narrativas dos videogames são fantásticas e ajudam a compreender melhor a relação da narrativa fictícia em primeira pessoa (MENDES, 2004), e estão repletas de personagens mitologizados (Wiggers, 2008), sem contar que eles deixam as pessoas mais inteligentes (JOHNSON, 2012) sendo toda a violência neles contida é simbólica e cultural (VIGARELLO, 2008). E, se muitos dos videogames não são tão divertidos assim, quer dizer que há algo muito sério no ato de jogá-los, assim como é lavado a sério o jogo de xadrez, por exemplo. Sem contar que a relação entre os personagens de videogame e os seus jogadores é algo fantástico e ainda repleta de perguntas a serem respondidas. Afinal, mesmo que seja ruim ou um ato de má fé, controlar um personagem que usa uma espada mágica para matar dragões e seres do mal é algo simplesmente surreal, mais delirante do que sonhar. E, se o ato de jogar videogame é tão banal assim, como dizem os céticos, será que este trabalho foi feito em vão? Claro que não, pois os games ainda tem muito a oferecer para a sociedade atual, possuindo uma cultura própria

Se a relação entre um jogador e as centenas de personagens é algo benéfico ou maléfico, não sabe-se ainda. Há muitos pontos positivos, mas também há muitos negativos. Mas de uma coisa tem-se certeza: para se ter uma relação séria com um personagem é preciso ter uma certa maturidade, por isso há tantos jogos para adultos, pois, quanto mais maduro for o jogador, mais irá compreender como essas relações podem ser sérias e como elas podem ter causas positivas e negativas em sua mente e em seu corpo. Apenas um adulto irá saber se está ficando violento ou não depois de ter como avatar um matador. Mas, mesmo para o jogador adulto, essa relação pode ser perigosa pois, se ele deixar-se levar, poderá deixar de viver para si e passará a viver para o outro, o herói do videogame.

REFERÊNCIAS:

A inocência dos muçulmanos, Estados Unidos, 2012. Dir: Nakula Besselei Nakula. Cor. 13 min. Video on – line: <http://www.youtube.com/watch?v=olQGDvNsPok>

ASSASSIN'S Creed, Canadá, 2007. Dir: Patrice Desilets. Distribuidora: Ubisoft. Desenvolvedora: Ubisoft Montreal. Gênero: aventura/ ação/ suspense. Cor. Mídia: HD – Dvd e Blu – ray. Diversas plataformas.

AVATAR, Estados Unidos/ Reino Unido, 2009. Dir: James Cameron. Twenthy Century Fox. Distribuído por Fox Film do Brasil. Cor. 162 min. Dvd video.

BRASIL, Lina Sandra Barreto. Parte 1 – Educação mediada por tecnologias interativas: mas o que a Universidade tem a ver com isso? In. __ Educação a distância: gestão e docência / Gilberto Oliani, Rogério Moura (organizadores) – 1. ed. - Curitiba, Pr: CRV, 2012. pg. 15 – 17.

BÍBLIA Sagrada, revista e corrigida. CPAD, 2010.

CASTLEVANIA, Japão, 1986. Distribuição e desenvolvimento: Konami. Gênero: aventura/ ação/ plataforma. Cor. Mídia: cartucho. Diversas plataformas.

CASTLEVANIA: Symphony of the night, Japão, 1997. Distribuição: Konami. Desenvolvedora: KCE Tóquio. Gênero: aventura/ ação/ plataforma. Cor: Mídia: Cd-rom. Playstation.

DARKSIDERS, Estados Unidos, 2010. dir: Joe Madureira. Produtor: Timothy Bell. Distribuição: THQ. Desenvolvedora: Vigil games. Gênero: aventura/ ação. Cor. Mídia: Hd – dvd e Blu – ray. Diversas plataformas.

DMC – Devil May Cry, Japão, 2001. Dir: Hideki Kamiya. Produtor: Shinji Mikami. Distribuidora: Capcom. Desenvolvedora: Capcom Production Studio 4. Gênero: ação/ tiro em terceira pessoa/ luta/ aventura. Cor. Mídia: Dvd – rom. Diversas plataformas.

DONKEY Kong Country, Estados Unidos, 1994. Dir: Gregg Mayles. Escritores: Gregg Mayles e Dan Owsen. Distribuído por Nintendo. Desenvolvido por Rare. Gênero: aventura/ plataforma. Cor. Mídia: Cartucho. Super Nintendo Entertainment System.

DOOM, Estados Unidos, 1993. Distribuidora e desenvolvedora: Id Software. Gênero: Tiro em primeira pessoa/ ficção científica. Cor. Mídia: Cd – rom. PC.

DUARTE Jr., João Francisco. A montanha e o videogame - Escritos sobre educação. Campinas/SP: Papirus, 2010.

ELIAS, Norbert, 1897 – 1990. O processo civilizador / Norbert Elias; tradução, Ruy Jungmann; revisão e apresentação, Renato Janine Ribeiro. - Rio de Janeiro: Jorge Zahar ed., 1994. 2v.

FINAL Fantasy, Japão, 1987. Direção: Hironobu Sakaguchi. Distribuidora e desenvolvedora: Square Enix. Gênero: RPG eletrônico/ plataforma/ estratégia. Cor. Mídia: cartucho. Diversas plataformas.

FINAL Fantasy VII, Japão, 1997. Distribuidora: Square Enix, SCEA. Desenvolvedora: Square Enix. Gênero: RPG eletrônico/ aventura. Cor. Mídia: Cd – rom. Playstation e Pcs.

GEARS of war II, Estados Unidos, 2008. Dir: Cliff Bleszinski. Roteiro: Joshua Ortega. Distribuidora: Microsoft Game Studios. Desenvolvedora: Epic Games. Gênero: Tiro em terceira pessoa/ ação/ aventura/ ficção científica. Cor. Mídia: Hd – dvd. Xbox 360.

GOD of War, Estados Unidos, 2005. Dir: David Jaffe. Produtor: Shannon Studstill. Distribuidora: Sony Computer Entertainment. Desenvolvedora: SCE Studios Santa Mônica. Gênero: ação/ aventura/ fantasia/ plataforma. Cor. Mídia: Dvd – rom. Playstation 2.

GOLDEN Axe, Japão, 1989. Distribuição e desenvolvimento: Sega. Gênero: ação/ aventura/ plataforma. Cor. Mídia: cartucho. Sega Mega Drive.

GRAN Thief Auto (GTA) III, Estados Unidos, 2001. Distribuição: Rockstar Games. Desenvolvedora: DMA Design. Gênero: ação/ aventura/ simulação. Cor. Mídia: Dvd – rom. Diversas plataformas.

HISTÓRIA do corpo: Da Renascença às Luzes / sob a direção de Alain Corbin, Jean – Jacques Courtine e Georges Vigarello; tradução de Lúcia M. E. Orth; revisão da tradução Ephraim Ferreira Alves. 2. ed. - Petrópolis, Rj: Vozes, 2008.

<http://omelete.uol.com.br/games/street-fighter-iv/>

<http://www.ign.com/games/kingdoms-of-amalur-reckoning/xbox-360-64691>

JOHNSON, Steven. Tudo que é ruim é bom para você: como que os games e a TV nos tornam mais inteligentes / Steven Johnson; Tradução Sérgio Góes. - Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

KINGDOMS of Amalur: Reckoning, Estados Unidos, 2012. Dir: Ian S. Frazer e Ken Rolston. Desenhos: Todd MacFarlane. Roteiro: R. A. Salvatore. Distribuidora: 38 studios e Eletronic Arts. Desenvolvedoras: 38 studios e Big Huge Games. Gênero: RPG eletrônico/ ação/ aventura. Cor. Mídia: HD – Dvd e Blu-ray. Diversas plataformas.

LOBO, Maria Lucia Campos: A representação dos personagens de desenhos japoneses pelo público brasileiro / Maria Lucia Campos Lobo. Campinas, SP: [s.n], 2004. UNICAMP, FE.

MEDAL of honor: Underground, Estados Unidos, 2000. Distribuição: Eletronic Arts. Desenvolvedoras: DreamWorks Interactive e Rebellion. Gênero: Tiro em primeira pessoa. Cor. Mídia: Cd – rom. Diversas plataformas.

MENDES, Cláudio Lúcio. Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação. / Cláudio Lúcio Mendes – Campinas, SP; Papyrus, 2006 – (Coleção Fazer / Lazer).

MORTAL Kombat, Estados Unidos, 1992. Dir: Ed Boon e John Tobias. Distribuidora: Midway games. Desenvolvedora: Warner Bros. Interactive Entertainment. Gênero: luta/ plataforma. Cor. Mídia: cartucho. Arcade e diversos consoles.

PAC-MAN, Japão, 1980. Dir: Toru Iwatami. Distribuído e desenvolvido por Namco. Gênero: labirinto. Cor. Mídia: Cartucho. Diversas plataformas.

RESIDENT Evil 5, Japão, 2009. Dir: Kenichi Ueda e Yasuhiro Anpo. Distribuidora e desenvolvedora: Capcom. Gênero: Tiro em terceira pessoa/ terror/ ficção científica. Cor. Mídia: HD – dvd e Blu – ray. Diversas plataformas.

SECOND Life, Estados Unidos, 2003. Distribuidor por Linden Lab. Gênero: Simulação. Cor. Game On – line. Plataforma: PC.

STREET Fighter, Japão, 1987. Dir: Takashi Nishiyama e Hiroshi Matsumoto. Distribuidora e desenvolvedora: Capcom. Gênero: ação/ luta/ plataforma. Cor. Mídia: cartucho. Arcades e diversos consoles.

STREET Fighter II, Japão, 1991. Dir: Akira Nishitani e Akira Yasuda. Distribuidora e desenvolvedora: Capcom. Gênero: Luta/ plataforma. Cor. Mídia: cartucho. Arcades e diversos consoles.

STREETS of rage, Japão, 1991. Distribuido por Sega. Desenvolvido por Sega Wow e NMN Software. Gênero: luta/ aventura/ plataforma. Cor. Mídia: Cartucho. Sega Mega Drive.

STREET Fighter IV, Japão, 2009. Distribuidora e desenvolvedora: Capcom. Gênero: luta/ plataforma. Cor. Mídia: Blu – ray/ HD – Dvd. Arcades, Playstation 3 e Xbox 360.

SONIC – The hedgehog, Japão, 1991. Dir: Yuji Naka e Hirokazu Yasuhara. Distribuido por Sega. Desenvolvido por Sega team. Gênero: aventura/ plataforma. Cor. Mídia: Cartucho. Sega Mega Drive.

SUPER Mario bros., Japão, 1985. Direção: Shigeru Miyamoto. Desenvolvedora: Nintendo / Timps Corporation. Distribuidora: Nintendo. Gênero: aventura / plataforma. Cor. Mídia: cartucho. NES (Nintendo Entertainment Sistem).

SUPER Mario World, Japão, 1990. Dir: Takashi Tezuca. Produtor: Shigeru Miyamoto. Distribuído e desenvolvido por Nintendo. Gênero: aventura/ plataforma. Cor. Mídia: Cartucho. Super Nintendo Entertainment Sistem.

SUPER Metroid, Japão, 1994. Dir: Yoshio Sakamoto. Produtor: Makoto Kanoh. Distribuído por Nintendo. Desenvolvido por Nintendo R&D1 e Intelligent Systems. Gênero: ação/ ficção científica/ plataforma. Cor. Mídia: cartucho. Super Nintendo Entertainment Sistem.

TEKKEN, Japão, 1994. Dir: Seichi Ishi. Distribuidora e desenvolvedora: Namco. Gênero: luta. Cor. Mídia: Cd – rom. Arcades e Playstation.

THE Legend of Zelda, Japão, 1986. Dir: Takashi Tezuca. Produtor: Shigeru Miyamoto. Distribuído e desenvolvido por Nintendo. Gênero: RPG/ aventura. Cor Mídia: cartucho. Nintendo Entertainment Sistem.

THE Legend of Zelda: A link to the past, Japão, 1991. Dir: Takashi Tezuca. Produtor: Shigeru Miyamoto. Distribuído e desenvolvido por Nintendo. Gênero: RPG/ aventura. Cor. Mídia: Cartucho. Super Nintendo Entertainment Sistem.

THE Matrix, Estados Unidos/ Austrália, 1999. Dir: Andy Wachowski e Larry Wachowski. Warner Bros. Warner Home Video. Cor. 136 min. Dvd video.

THE King of Fighters 1994, Japão, 1994. Distribuidora e desenvolvedora: SNK. Gênero: luta/ plataforma. Cor. Mídia: cartucho e cd – rom. Arcades, Neo Geo e Neo – Geo CD.

TOMB Raider, Estados Unidos, 1996. Desenvolvedores: Toby Gard e Paul Douglas. Distribuidora: Eidos Interactive. Desenvolvedora: Core designe/ Aspyr. Gênero: aventura/ ação. Cor. Mídia: Cd-rom. Diversas plataformas.

WALL – E, Estados Unidos, 2008. Dir: Andrew Stanton. Produtor: Jim Morris. Pixar Animation Studios/ Wall Disney Pictures. Cor. 103 min. Dvd video.

WIGGERS, Ingrid Dittrich. Capítulo 5 – Infância e Mídia: crianças desenham novas corporeidades? In. ___ Liga, roda, clica: Estudos em mídia, cultura e infância / Mônica Fantin; Gilka Girardello (orgs.) . - Campinas, SP: Papirus, 2008 – (Coleção Ágere). pg.77 – 81.