



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA

LUCAS GARCIA

**A *INTERNET* E SUAS INOVAÇÕES NA SOCIALIZAÇÃO DE
JOVENS DO INÍCIO DO SÉCULO XXI EM LONDRINA (PR)**

Londrina
2017

LUCAS GARCIA

A INTERNET E SUAS INOVAÇÕES NA SOCIALIZAÇÃO DE JOVENS DO INÍCIO DO SÉCULO XXI EM LONDRINA (PR)

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação (Mestrado) em Ciências Sociais, do Departamento de Ciências Sociais, da Universidade Estadual de Londrina, como requisito final à obtenção do título de Mestre em Ciências Sociais.

Orientador: Prof. Dr. Claudinei Carlos Spirandelli

Londrina
2017

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)

G216i Garcia, Lucas.

A internet e suas inovações na socialização de jovens do início do século XXI em Londrina (PR)/ Lucas Garcia. – Londrina, 2017.
66 f.: il.

Orientador: Claudinei Carlos Spirandelli.

Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Letras e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, 2017.

Inclui bibliografia.

1. Sociabilidade. – Teses. 2. Jovens x Cultura. – Teses. 3. Video games. Teses. I. Spirandelli, Claudinei Carlos. II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Letras e Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais. III. Título.

CDU 316.6

LUCAS GARCIA

**A INTERNET E SUAS INOVAÇÕES NA SOCIALIZAÇÃO DE JOVENS
DO INÍCIO DO SÉCULO XXI EM LONDRINA (PR)**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação (Mestrado) em Ciências Sociais, do Departamento de Ciências Sociais, da Universidade Estadual de Londrina, como requisito final à obtenção do título de Mestre em Ciências Sociais.

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Prof. Dr. Claudinei Carlos Spirandelli
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Prof. Dr. Rosivaldo Pellegrini
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Prof. Dr. Claudia Siqueira Baltar
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Londrina, 02 de maio de 2017.

Ao meu pai, amor eterno e incondicional às rupturas geracionais. À minha mãe, amor eterno e incondicional às distintas visões de mundo. Aos queridos familiares, apesar de meus hábitos, interesses e modo de vida diverso. Aos velhos e bons amigos, aos amigos em geral e aos *gamers* londrinenses.

AGRADECIMENTOS

Gratidão Divina, à vida acadêmica, ao meu orientador, também aos demais professores e colegas do curso.

Enquanto que a forma de rede de organização social existiu noutros tempos e noutros espaços, o paradigma da nova tecnologia da informação fornece o material de base para sua expansão hegemônica por toda a estrutura social. As redes são estruturas abertas, com o potencial de se expandirem sem limites, integrando novos nós desde que sejam capazes de comunicar dentro da rede, nomeadamente desde que partilhem os mesmos códigos de comunicação (por exemplo, valores ou objetivos de desempenho)
(CASTELLS, 1999, p. 565)

GARCIA, Lucas. **A Internet e suas inovações na socialização de jovens do início do século XXI em Londrina (PR)**. 2017. 66 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2017.

RESUMO

A partir do conceito "sociedade em rede" de Castells e de um "novo padrão social" por ele sugerido, esta pesquisa debruça-se sobre eventuais inovações na sociabilidade juvenil, influenciadas pelas inovações tecnológicas e socioculturais pós-*internet*. Amparado por teorias que apontam novos modelos, conceitos e referenciais juvenis (Lahire, Maigret, entre outros), este trabalho investiga jovens de uma média cidade brasileira (Londrina-PR) apreciadores do universo dos jogos digitais e suas ampliadas redes de contatos *on-line*, cujo imaginário também estaria relacionado com a denominada cultura juvenil *geek* e/ou *nerd*. Assim, as sociabilidades dos jovens mais aficionados pelo citado universo digital moldariam-se por esses renovados interesses, conhecimentos, afinidades, valores, construídos e/ou incorporados a partir dessa nova rede ampliada de contatos locais e virtuais. Esta pesquisa indaga sobre esses possíveis novos traços de sociabilidade, em meio ao universo digital frequentado pelos mais aficionados jovens jogadores *on-line*, este que é um dos grupos etários socioculturais de maior intimidade com a *internet* e suas multimídias.

Palavras-chave: Universo digital dos videogames. Cultura juvenil. Sociabilidade.

GARCIA, Lucas. **The internet and its innovations in the youth socialization during the beginning of the XXI century in Londrina (PR)**. 2017. 66 p. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2017.

ABSTRACT

From the theoretical "network society", Castells and a "new social standard" suggested it, this research focuses on possible innovations in youth sociability, influenced by technological and post-internet sociocultural innovations. Discussing some theories that link new models, concepts and juvenile references, this work investigates young people (an average Brazilian city: Londrina), which would shape by interests, values, affinities and projects designed and / or built from a network expanded local and virtual contacts, which imaginaries it would also be related with the youthculture called as geek and/or nerd. Asks himself about these possible new sociability traits amid the digital world of video games used by young online players because this is one of the socio-cultural age groups of greater intimacy with the Internet and new multimedia.

Key words: Digital universe of videogames. Youthculture. Socialization.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	DESENVOLVIMENTO	16
2.1	DA PESQUISA	16
2.2	SOCIOLOGIA, JOVENS “EM REDES”, VIDEOGAMES DIGITAIS	25
2.3	A AMPLIAÇÃO DAS “REDES” ENTRE JOVENS E <i>GAMERS</i> (ENTRE 2005 E 2012)	31
2.4	ALGUNS FENÔMENOS DIGITAIS VIVENCIADOS ENTRE JOVENS <i>GAMERS</i>	35
2.5	CONSIDERAÇÕES SOBRE O UNIVERSO DOS <i>VIDEOGAMES</i> E DOS <i>GAMERS</i> LONDRINENSES.....	42
3	CONCLUSÕES	54
	REFERÊNCIAS	62
	APÊNDICES	65
	APÊNDICE A - Modelo do questionário aos gamers selecionados	66

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho enfoca formas de sociabilidade juvenil desenvolvidas após a *internet* e suas tecnologias de informação, comunicação e interação. De modo amplo, é um estudo sobre a sociabilidade entre os apreciadores dos jogos digitais, seus elementos socioculturais e suas redes de contatos *on-line*, fenômenos que também estão relacionados à denominada cultura *geek/nerd*. Especificamente, é um estudo sobre jovens jogadores da cidade de Londrina (PR), apreciadores desse universo digital, e sobre eventuais influências dessa recente configuração em suas sociabilidades tradicionais. Esses jovens são denominados como *gamers*.

A parte empírica da pesquisa realizou-se com alguns desses *gamers*, oriundos de distintos locais da referida cidade; buscando-se, entre eles, aqueles que fossem os mais envolvidos nas agregações e/ou comunidades (locais e não-locais) e, portanto, os mais aficcionados pelo universo dos jogos digitais, por suas redes interativas e traços culturais.

Considera-se assim que esses *gamers* mais aficcionados não se envolvam apenas com os atos de jogar e os jogos em si, mas também compartilhem elementos e características desse infinito universo. Estruturaria-se, assim, uma espécie de sociabilidade nessas formas de convívio, comunicação e interação; sociabilidade esta, proporcionada por esse recente universo popular interativo que, nesses casos, já não consistiria um mero entretenimento, mas sim um estilo de vida. Com a pretensão da pesquisa em também investigar essas possíveis relações sociais entre esses jovens, a partir de um conjunto representativo deles, na cidade de Londrina-PR.

Nesta construção, pretende-se captar eventuais influências desse recente universo “cultural” de novos conteúdos e contatos, na vida e sociabilidade dos referidos jovens. Para isso, numa análise prévia, foram utilizados os dados coletados basicamente a partir de dois grupos: um deles, de estudantes da área da tecnologia da informação¹ (informática, programação, processamento de dados); o

¹ Deduz-se que os indivíduos que se dediquem ao estudo dessa área tenham mais facilidade e/ou oportunidade de jogar ou conviver entre jogos digitais. Segundo Eric Maigret, “a posse de uma cultura informática, composta de conhecimentos da língua inglesa e de traquejo tecnológico, de familiaridade com as ferramentas e as rotinas cognitivas, exerce de fato o papel principal. Desde logo, a possibilidade de mobilizar uma rede de próximos para ter ajuda é decisiva, de modo que estar rodeado de pessoas que utilizam a internet influi grandemente na decisão de se conectar, em todas as idades” (MAIGRET, 2009).

outro, de londrinenses em geral, apreciadores dos jogos digitais e suas interatividades.

Almejou-se captar as características de um provável *ethos* entre eles, a partir da identificação de conteúdos, preferências, comportamentos, modos de ser e viver passíveis de lhes produzir sentido. Assim, esta pesquisa almejou investigar possíveis novos hábitos, comportamentos e outros traços sociais construídos, assimiláveis e incorporáveis pelos indivíduos enfocados.

Portanto, indaga-se sobre essas possíveis novas formas de sociabilidade juvenil, referenciadas e influenciadas pelo referido universo cultural. Considerando-se inclusive que, no contexto da “sociedade em rede” e suas novas configurações (virtuais), as novas multimídias digitais, mesmo que não rompam com a sociabilidade tradicional (escola, família, igreja), têm possibilitado outros conhecimentos, identificações, atitudes e hábitos passíveis de serem compartilhados e incorporados (simultaneamente aos processos e referenciais da socialização tradicional).

Dentro da infinitude de conteúdos e de pessoas que acessam a rede mundial de computadores, no geral é a atual geração de jovens quem usufrui dessas conexões de modo mais intenso e diferenciado². Ela tem vivenciado muitas interações, nas suas frequentes relações comunicacionais nesse mundo virtual, através de mecanismos como redes sociais, *fóruns* temáticos, vídeos, *vlogs*, entre outras multimídias com as quais esses jovens mais aficionados produzem e compartilham conteúdos (através dos vários canais digitais de informação e entretenimento, muitos deles, específicos sobre *videogames*).

Em tal contexto, considerando-se os fenômenos da transformação e da popularização dos *videogames* nessa era digital (especialmente a partir de 2005), almejou-se uma análise interpretativa das relações sociais vivenciadas por alguns jovens *gamers* em Londrina/PR, a partir de seus interesses, valores, hábitos e modos de vida.

²Desde seu início, o interesse pela internet sempre foi muito elevado entre os jovens. Eric Maigret contesta a “visão de uma expansão ilimitada da ferramenta informática e da interatividade das redes” e, ao mesmo tempo, cita estudos sobre o fosso digital e as razões econômicas e escolares da não conexão. Por outro lado, ele destaca a idade como “outra grande variável estruturante”. “As novas gerações são socializadas nas TICs desde a escola e no mundo profissional.” (MAIGRET, 2009, p. 217).

Como objetivos gerais, pretende-se, com este trabalho, contribuir para a sociologia por meio de um estudo sobre essas novas formas de socialização. Almejou-se identificar algumas diferenciações culturais e relacionar essas diferenciações e modos de pensar com uma dimensão com poder de formar agregações diversas de indivíduos.

Como objetivos específicos, pretendeu-se depurar as informações de relevo obtidas nas entrevistas e questionários realizados com os referido grupos de jovens, com o intuito de interpretar traços, símbolos e valores significantes deles, surgidos de suas interatividades. Isso seria feito captando-se a lógica entre ideias, discursos e atos relevantes de seus modos de vida, para enfim se compreender um sentido envolvido nas determinadas ações desses indivíduos.

Outro objetivo específico era desvendar possíveis esquemas de ação e de incorporação de hábitos e modos de ser, pensar e viver, referentes ao seletivo grupo. Nisso, conforme Lahire (2004), a partir de uma “reconfiguração” do conceito *bourdieusiano* de *habitus*, identifica-se que “o social existe no seu estado individualizado, incorporado [...], assim como no seu estado coletivo, objetivado (...)”. (LAHIRE, 2004, p. 98).

Buscando-se constatações da funcionalidade e dos efeitos sociais dessas inovadoras práticas entre os jovens, considerou-se que, na atualidade, estes dispõem de um inédito conjunto de práticas e elementos, os quais estão compreendidos na denominada *cibercultura*, que conforme o endereço eletrônico da Wikipedia,

Cibercultura é a cultura que surgiu, ou surge, a partir do uso da rede de computadores, e de outros suportes tecnológicos (como, por exemplo, o smartphone e o tablet) através da comunicação virtual, a indústria do entretenimento e o comércio eletrônico, no qual se configura o presente, já que a cultura contemporânea é marcada pelas tecnologias digitais, resultado da evolução da cultura moderna. É também o estudo de vários fenômenos sociais associados à internet e outras novas formas de comunicação em rede, como as comunidades *on-line*, jogos de multi-usuários, jogos sociais, mídias sociais, realidade aumentada, mensagens de texto, e inclui questões relacionadas à identidade, privacidade e formação de rede. [...] As novidades que a tecnologia trouxe para a modernidade a partir das décadas de 60 e 70, tal qual a possibilidade de remixagem de textos, utilização de técnicas literárias como o *cut-up* (cópia-colagem), o advento da internet entre outros, geraram diversos debates sobre questões sociais. Nesse contexto, durante a década de 80 novos termos como cibercultura, proposto por Pierre Lévy e ciberespaço, de William Gibson, surgiram. [...] A base contextual do ciberespaço está contida na nova dinâmica de publicar, difundir e

receber qualquer conteúdo, a qualquer hora e em qualquer lugar do mundo. Esta possibilidade, na internet, a diferencia das mídias tradicionais, que possuem uma escala de produção e difusão da informação. Os indivíduos utilizam chats, fóruns, e-mails, blogs e páginas pessoais para produzir e reproduzir informação livremente, recriando seus espaços sociais no mundo virtual livremente, apenas respeitando direitos autorais e as políticas dos sites (CIBERCULTURA, 2017).

Esta, apoiada na estrutura da *internet*, está baseada em novos princípios de comunicação, como a liberação da emissão, a emissão coletiva e em rede, e a reconfiguração cultural generalizada.

Em sua obra *Cibercultura*, o cientista social Pierre Lèvy apresenta suas percepções sobre o crescimento do ciberespaço, esse novo meio de comunicação que surge da interconexão de computadores, bem como, sobre o conseqüente surgimento da cibercultura. Segundo ele, “a cibercultura expressa o surgimento de um novo universal, diferente das formas que vieram antes dele no sentido de que ele se constrói sobre a indeterminação de um sentido global qualquer” (LÉVY, 1999, p. 15).

Nesse contexto contemporâneo, a partir da análise empírica de alguns selecionados *gamers* londrinenses, pretendia-se delimitar alguns elementos e aspectos relacionados a um novo modo de produção e difusão de significados, com prováveis e recíprocos condicionamentos sociais. Considerando-se, assim, a convivência de uma parcela de jogadores e usuários bastante frequentes de uma dada cibercultura/ciberespaço, referente ao universo dos jogos digitais.

Ao funcionar como um novo lugar de sociabilidade, o ciberespaço acaba por

[...] originar novas formas de relações sociais, com códigos, estruturas e especificidades próprias. Entretanto, esses novos códigos não são completamente inéditos e sim uma reformulação das possibilidades já conhecidas de sociabilidade, tanto de espaço / tempo virtuais, quanto de seus agentes sociais, cuja capacidade de metamorfose é levada às últimas conseqüências. [...] Essas mudanças podem ser de natureza quantitativa, como por exemplo, a potencialização da capacidade de relacionamentos simultâneos que um usuário pode estabelecer nas mídias sociais do ciberespaço e podem ser também de natureza qualitativa, já que os diálogos estabelecidos online, não contam com a presença física do interlocutor. Hoje em dia, a forma como os grupos de diferentes culturas vivenciam o “virtual” e a experiência de múltiplo pertencimento proporcionada por ele, diz muito a respeito de suas próprias culturas (CIBERCULTURA, 2017).

Quanto aos critérios objetivos de seleção dos entrevistados, inicialmente se deve esclarecer que, cronologicamente, nesta pesquisa foi delimitado o período entre os anos de 2005 e 2012. Baseado em alguns dados estatísticos constantes nesta pesquisa, considerou-se que essa seria uma época na qual teria sido inicialmente forjada a possibilidade desse modo de vida, passível de se difundir entre os jovens ora estudados.

Desse modo, para as etapas das entrevistas, selecionou-se alguns indivíduos considerados como “jovens adultos”, ou seja, que atualmente estão na faixa dos 30 anos de idade, que tenham vivenciado os jogos naquela época e que, hoje em dia, ainda joguem, mesmo que como mero entretenimento ou em momentos ocasionais. No caso desses entrevistados, os seus depoimentos poderiam indicar traços da formação dos possíveis modos de vida entre os *gamers* (entre 2005 e 2012), além de confirmar a sequência e permanência do fenômeno, entre outras informações gerais de seu universo.

Ao mesmo tempo, também se buscou por jovens *gamers* que atualmente estivessem na faixa etária entre 17 e 24 anos. Entre eles, buscou-se aqueles que mais se considerassem como *gamers*, seja por terem muitos amigos também *gamers*, seja por serem interessados na cultura geek e/ou nerd, ou seja por serem interessados nas tecnologias da informação e demonstrarem conhecimento nesses assuntos. No caso destes mais jovens, também pertencentes a diferentes estratos sociais (tal qual no caso dos jovens adultos acima), os seus depoimentos poderiam indicar a sequência e/ou fortalecimento do fenômeno dos jogos digitais, além de contribuir na elucidação dos traços subjetivos e modos de vida dos *gamers*, passíveis de serem construídos socialmente (desde 2005 em diante).

Almejou-se, ao final, uma construção compreensiva baseada na vida social que, a exemplo dos *gamers* ora pesquisados, atualmente possui causas e condicionantes bastante múltiplas. Construções como essas, têm sido fruto de teorias sociológicas que atribuem grande relevo ao papel dos indivíduos e suas ações sociais.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 DA PESQUISA

No decorrer da pesquisa desenvolveu-se a análise sistematizada e apurou-se as hipóteses formuladas, bem como selecionou-se alguns elementos e aspectos do universo dos jogos digitais mais pertinentes ao estudo. Entre os pesquisados, foram feitos diversos contatos informais e observações cotidianas, com vários indivíduos e agrupamentos de jovens londrinenses jogadores e apreciadores desses jogos.

Em seguida, foi aplicado um questionário abrangente e geral. Feitas essas aproximações, foram selecionados e definidos aqueles que iriam participar das etapas seguintes da pesquisa (questionários, entrevistas etc), aqueles que mais identificariam com o conceito e com um possível estilo e modo de vida relacionado aos *gamers*.

Foram realizadas algumas primeiras análises sobre os grupos, através das quais foram desenvolvidas outras ações metódicas, sistemáticas e qualitativas, somente sobre alguns *gamers* selecionados, investigando-os com relação aos eventuais laços, convívios e *ethos* pertinentes aos *gamers* em redes, desenvolvidos em meio às suas respectivas sociabilidades locais.

Esta pesquisa pretende interpretar conformações relacionadas à “sociedade em rede”, no âmbito dos jovens jogadores de *videogames* da era digital. Interpretação esta, a partir da identificação de grupos e/ou indivíduos relacionados ao tipo que foi chamado de *gamers* de Londrina-PR. E designação esta, referida a partir de investigações sobre os indivíduos pesquisados e sobre os variados elementos socioculturais desse universo.

As problematizações comportam essas supostas conformações, as quais seriam vivenciadas estando-se em meio às sociabilidades tradicionais dos pesquisados (entre amigos, colegas, família, escola). Com esta pesquisa, considerando os *videogames* digitais como um infinito universo juvenil, bastante típico e popular, buscou-se identificar um *ethos* de um grupo que seria construído no compartilhamento de identificações, interesses, desejos, atitudes, valores, repercutindo nas ações e sentidos das suas vidas locais em Londrina-PR.

De modo mais específico, a problematização diz respeito à formação de novas configurações sociais produzidas nessa recente convivência dos jovens, entre o virtual (digital) e o real. Entendendo-se que, no padrão de interatividade juvenil praticado na *internet*, relacionado ao universo dos *videogames* e suas redes juvenis, o ano de 2005 seria uma espécie de marco inicial de atuação desse fenômeno sobre os jovens brasileiros. Desde então, tem sido possível a assimilação de novos elementos socioculturais, em meio à livre difusão de conteúdos e às redes de compartilhamento, na *cibercultura* desse universo digital composto de novos princípios comunicativos.

Essa inédita interação virtual, sem limites físicos nem temporais, ainda que realizada de modo distante, tem sido vivenciada e assimilada localmente, com respectivas repercussões nos indivíduos. Assim, pode-se indagar sobre uma dada sociabilidade entre os jovens *gamers* londrinenses, nas identificações e agregações em suas redes de contatos e em suas comunidades locais e não-locais.

Mediante a conformação construída e considerando-se a grande influência desse recente meio de “socialização” midiática digital, esta pesquisa supôs que os grupamentos locais de *gamers* possuem influências similares e recíprocas (que estão de algum modo relacionadas com as de outros agrupamentos não-locais). Assim, especialmente os mais aficionados *gamers* londrinenses, realizariam interações constantes com outros grupos afins, com todos esses “jovens em redes” mantendo conexões e compartilhamentos referentes a esse interesse comum, ficando-lhes disponíveis eventuais elementos culturais e simbólicos, passíveis de incorporação e assimilação em seus modos de ser e viver.

Na abordagem teórica desse objeto, dada sua contemporaneidade, inicialmente se adotou o conceito de “sociedade em rede” de Manuel Castells (1999), em cuja ampla teoria social ele identifica o surgimento de uma espécie de sociedade global “em rede”. Nesse contexto a *internet*, para Castells, no final do século XX:

[...] tornou-se a alavanca na transição para uma nova forma de sociedade – a sociedade em rede [...]. A influência das redes baseadas na Internet vai além do número de seus usuários: diz respeito também à qualidade de uso [...]. De fato, ser excluído dessas redes é sofrer uma das formas mais danosas de exclusão em nossa economia e em nossa cultura (CASTELLS, 1999, p. 8).

Na atualidade das ciências sociais, a problemática da *internet* relacionada aos indivíduos e à sociedade tem sido um relevante objeto a nível global. Nele tem destaque o tema da socialização *online*, conforme pode exemplificar um estudo comparativo entre as produções científicas do Brasil e dos Estados Unidos da América (relacionadas à *internet*), constatando-se uma relevância desse objeto como temática de pesquisa entre os anos de 2000 à 2010 (AMARAL; MONTARDO, 2010).

Nesse sentido também vale mencionar um estudo sociológico de Portugal (MARCELO, 2001, p. 9), segundo o qual “a análise das formas de sociabilidade não passará por dois espaços de análise distintos, um real e outro virtual”, e que a interação entre os indivíduos traduzir-se-á pela coexistência de ambas interações, a ‘face a face’ e a mediada (e a do real com o virtual).

Segundo esse estudo, deve-se investigar as alterações que os novos *media* vão provocar na forma como os indivíduos interagem no quotidiano. Para a autora, a relação de troca estabelecida pelas conexões via *internet* traduz-se numa ligação estreita entre indivíduos e grupos que, reciprocamente, comprometem-se à prestação e contraprestação de informações. Por fim, dado esse “espírito” que anima a relação de troca, nessa Era da Sociedade da Informação, seria muito oportuno analisar esses agrupamentos sociais emergentes da “ligação” à *Internet*.

Na teoria social, Durkheim já define o ser social como um sistema de ideias, de sentimentos e de hábitos que exprimem em nós, não a nossa personalidade, mas o grupo ou grupos diferentes dos quais fazemos parte, incluindo-se aí, além de crenças religiosas, convicções, práticas morais e outras tradições, também as opiniões coletivas de todo tipo (DURKHEIM, 1989). Uma vez que, “se os fenômenos sociais penetram o indivíduo desde o exterior, há todo um domínio de consciência individual que depende, em parte, de causas sociais” (DURKHEIM, 1975, p. 35).

De qualquer forma, na teoria sociológica, segundo Bernard Lahire, “o estudo do mundo social nos ensina que não existe um modelo de ator, mas tipos muito variáveis de ator e de ação” (LAHIRE, 1998, p. 11). Para ele, grande parte da contribuição

[...] teórica” não é, paradoxalmente, teoria (sobre a ação e o ator), mas sim “um quadro epistemológico necessário para orientar a pesquisa empírica, que não faz juízo antecipado do que só se pode descobrir empiricamente [...]. Ao proceder deste modo, novos conceitos e novas opções teóricas podem ser progressivamente construídos, que, por sua vez, terão pertinência científica apenas em certos limites de validade (LAHIRE, 1998, p. 12).

Lahire, ao citar Simmel (para quem os instintos, os interesses e as tendências fazem com que o homem entre numa coexistência com os outros), afirma ser pertinente pensar também o contrário: “porque entraram em formas históricas de coexistência que os homens têm interesses, motivações, inclinações, etc, particulares” (LAHIRE, 1998, p. 34). Assumindo uma influência *durkheimiana*, Lahire afirma que a “sociologia pode apossar-se – a partir de seu ponto de vista específico – de todos os domínios imagináveis”, cabendo a ela “mostrar que não há nenhum limite empírico ao que ela pode estudar”.

A esse respeito Lahire também cita Norbert Elias e seu trabalho de objetivação das realidades psíquicas e imateriais dos indivíduos, através da análise de seus costumes, maneiras de comer, de falar etc. A partir daí ele afirma serem os sociólogos

[...] muito mais idealistas quando falam de realidades subjetivas, mentais, simbólicas, do que quando tratam de realidades ditas materiais, ao passo que a linguagem e as maneiras de fazer por onde essas realidades se dêem a ver são o que há de mais material, de mais objetivável (LAHIRE, 1998, p. 36).

Para Lahire, diferenças mais sutis (a exemplo das dobras individuais do social) também são socialmente engendradas em relações sociais, em experiências sociais, uma vez que o social é a relação (LAHIRE, 1998).

Referente a Lahire e como uma justificativa para este estudo, traz-se à tona a múltipla base informacional e conversacional com que ele, ao abordar as práticas ordinárias da escrita em ação, destaca a “presença do ausente”. Afirmando que

[...] para agir, certamente deve haver um corpo, mas a ação não necessita sempre da presença imediata, *in situ*, desse corpo”; e que, portanto, como nem sempre é requerida na vida social, “a co-presença pode dar-se através de telefonemas ou de mensagens escritas nas redes informáticas (LAHIRE, 1998, p. 90).

Ainda para Lahire, a linguagem proporciona a incorporação de hábitos (ou de esquemas de ação). Ele considera que “nenhuma prática, nenhuma ação, nenhuma forma de vida social existe fora das práticas languageiras (cujas funções sociais são múltiplas)”. Também entende que as sociologias da educação e da cultura, interessadas por diferentes modos de socialização, por diferentes modos de transmissão e/ou de construção da cultura, deveriam “contribuir para esclarecer esses processos de construção social das estruturas do comportamento e do pensamento” (LAHIRE, 1998, p. 92).

Lahire, assim, enfatiza os esquemas de interações verbais, os tipos de trocas verbais, os modos de uso da linguagem. Segundo ele, o adolescente (e o adulto) incorpora

[...] hábitos corporais, cognitivos, avaliadores, apreciativos etc, isto é, esquemas de ação, maneiras de fazer, de pensar, de sentir e de dizer adaptadas (e às vezes limitadas) a contextos sociais específicos. Interioriza modos de ação, de interação, de reação, de apreciação, de orientação etc., entrando pouco a pouco nas relações sociais de interdependência com outros atores (LAHIRE, 1998, p. 98).

Ao ser questionado acerca do advento da *internet* e das redes sociais em relação à socialização e às relações do indivíduo com a cultura, Lahire responde que:

É preciso ser muito prudente nessas questões. A internet cobre um campo tão vasto de atividades e práticas que seria preciso estudar seus diferentes tipos de uso. Mas uma coisa é certa: ninguém permanece indiferente a ela. As pessoas não têm as mesmas capacidades culturais para compreender o conjunto de informações que podem ser encontradas na rede, e corre-se o sério risco de vermos surgirem novas desigualdades tecnológicas (CULT, 2013).

No contexto da sociedade em rede há diversos estudos promovendo entendimentos sobre outras noções relevantes, como por exemplo a das redes sociais. Estas, segundo Raquel Recuero, devem ser compreendidas como uma metáfora para a análise dos padrões de conexão de grupos sociais, sendo impossível isolar atores e conexões, pois o foco está exatamente na observação do padrão de interação identificado. Segundo tal entendimento, essas interações seriam capazes de proporcionar a troca de informações e a criação de laços sociais (RECUERO, 2009).

Inicialmente norteada pela “sociedade em rede”, esta pesquisa baseia-se em uma noção também contemporânea sobre “comunidade”, definida pelo sociólogo Barry Wellman e respaldada por Castells. Nas reflexões deste,

Talvez o passo analítico necessário para se compreender as novas formas de interação social na era da Internet seja tomar por base uma redefinição de comunidade, dando menos ênfase a seu componente cultural, dando mais ênfase a seu papel de apoio a indivíduos e famílias, e desvinculando sua existência social de um tipo único de suporte material. Assim, uma definição operacional útil a esse respeito é aquela proposta por Barry Wellman: ‘Comunidades são redes de laços interpessoais que proporcionam sociabilidade, apoio, informação, um senso de integração e identidade social’. [...] Naturalmente, a questão decisiva aqui é o deslocamento da comunidade para a rede como a forma central de organizar a interação. As comunidades, ao menos na tradição da pesquisa sociológica, baseavam-se no compartilhamento de valores e organização social. As redes são montadas pelas escolhas e estratégias de atores sociais, sejam indivíduos, famílias ou grupos sociais. Dessa forma, a grande transformação da sociabilidade em sociedades complexas ocorreu com a substituição de comunidades espaciais por redes como formas fundamentais de sociabilidade” (CASTELLS, 2003, p. 1, 106-107).

Dessa forma, supõe-se, como hipótese, que essas redes juvenis possam exercer influências relevantes na própria socialização, com eventuais novos hábitos, padrões e traços peculiares, associados a possíveis novos elementos, símbolos e representações (inerentes ao universo digital e aos videogames). E a associação desses modos de ser e viver seria construída mediante aquelas interconexões e interatividades (atualmente, tanto locais como não-locais), as quais seriam também, por sua vez, vivenciadas entre grupos e indivíduos, assim como no caso dos *gamers* estudados nesta pesquisa.

Quanto ao procedimento metodológico, cabe mencionar o ponto de vista compreensivo de Max Weber. Com base na sociologia *weberiana*, essa interpretação sobre os jovens enfocados visa apresentar um curso de suas ações e mostrar seus efeitos de forma causalmente explicada (WEBER, 1991). Nesse método, os valores atribuídos pelos seres humanos às suas vidas são construídos socialmente.

Nesse sentido, as análises são postas no sentido dado pelos atores, os jovens *gamers* londrinenses, às suas ações, tanto as do ambiente virtual, quanto as que afirmam e realizam em suas vidas. Para Weber a ideia seria a manifestação

dos interesses e apontaria a direção em que se daria a ação (ou a orientaria). A ação social, segundo ele, possui grande carga de subjetividade: é feita em relação ao outro, consciente e dotada de sentido, para ser compreendida pelo outro, o que propiciaria a probabilidade de estes agirem socialmente, de uma forma determinada e com dado sentido; e, ao conjunto das ações sociais reciprocamente referidas, Weber denomina relações sociais (WEBER, 1991).

No entanto, recentes constatações de Lahire (LAHIRE, 2004, 2006) relacionam o indivíduo como um ator plural e um ser que se socializa pelas influências tradicionais e da classe social e também por demais influências, como a imprensa e as novas mídias digitais. Assim, torna-se válido buscar os efeitos da socialização possibilitada por estas interatividades virtuais (no caso específico, as fundadas no universo digital dos *videogames*).

Esse procedimento foi realizado inicialmente através de contatos, questionários e entrevistas com dois grupos de jovens *gamers*, um deles formado por estudantes da área de informática, programação e processamento de dados, e o outro, pelos jovens *gamers* em geral, que foram sendo localizados por este pesquisador. Posteriormente, sob inspiração da investigação de escala individual (LAHIRE, 2004, 2006), almejou-se a lógica sociológica rastreando-se os detalhes e recantos desses jovens.

André Lemos (2003) destaca que os jovens (e demais *internautas*) adquiriram a possibilidade de ampliação da leitura e da produção de conteúdo. E através do princípio da liberação da emissão, se antes eles somente liam e ouviam o professor (podendo apenas criticá-lo), agora com a *cibercultura* eles também poderiam produzir algum “conteúdo” (sem precisar de autorização dos superiores).

Com isso, somando-se ao princípio da emissão coletiva e feita em rede, qualquer usuário da *cibercultura* poderia agregar-se com os que pensam de modo semelhante, algo que por si só, para Lemos, teria enorme potencial político, social e econômico.

Já pelo princípio da reconfiguração cultural generalizada, ainda segundo Lemos, pode-se afirmar que os jovens contemporâneos dispõem de um ambiente comunicacional extremamente rico, pois, além do tradicional sistema de massas (um pólo controlando a informação para todo o conjunto da sociedade), teria se formado um “sistema pós-massivo”, pelo qual se pode conversar, buscar e dispor

de informações num modo compartilhado, livre e aberto – fenômeno relacionado às significativas mudanças sociais da era da informação em rede (LEMOS, 2003).

Foram esses os recursos combinados, na busca da identificação de traços do imaginário dos referidos jovens. Após selecionadas e filtradas algumas informações de relevo, alguns traços e símbolos significantes, embutidos e constituídos nas conversações e informações compartilhadas na interatividade das redes de contatos, analisou-se tal *ethos* e possível estilo de vida, ocorrendo simultaneamente à tradicional forma de socialização dos indivíduos em questão. Essas análises e os resultados obtidos seguirão mais a frente.

O estudo em tela pressupõe a existência de alguns indivíduos, entre os denominados *gamers* estudados, que estariam mais dispostos e/ou aptos a construir suas identidades, atribuindo maior relevância às interatividades e ao imaginário do universo dos jogos digitais. Por isso, eles assimilariam e incorporariam mais dessas influências (distintas das tradicionais socializações), inclusive se pautando por modelos e referenciais produzidos a partir dessa nova conformação. Neste caso, incorporariam inclusive formas diversas de pensar e agir, bem como novas maneiras de conceber e interpretar o mundo, as quais, para Lahire (apud SETTON, 2005), seriam construídas a partir das experiências dos indivíduos ao se apropriarem da heterogeneidade e da complexidade do mundo social.

Em linhas gerais, este estudo pretende contribuir com a sociologia contemporânea da cultura e da educação, respaldando-se inicialmente pela teoria da sociedade em rede (CASTELLS, 1999), segundo a qual a lógica da rede define traços mundiais à sociedade do novo milênio, pois a estrutura em rede atua sobre seus quatro níveis substanciais: produção de bens e serviços; estrutura do trabalho; hierarquia social; estrutura comunicacional e cultural (CASTELLS, 1999). Para Castells, no nível cultural, “a realidade sempre foi virtual por ser percebida de maneira mediada através de símbolos e representações convencionais”. Destacando que agregações *online* (comunidades virtuais) não são propriamente virtuais, mas, sobretudo, redes de relações destinadas a atuar em um nível de realidade diferente (CASTELLS, 1999).

Nesse sentido, entre algumas inovações dessa cibercultura, cita-se uma relevância atribuída a uma experiência já conhecida, aquela das simulações, talvez destinada a causar efeitos profundos na vida cotidiana. Entre outros autores, para Castells (apud MICONI, 2008), a partir daí se nota a ideia de uma virtualidade

real com base na qual a realidade é inteiramente capturada, completamente imersa em um ambiente virtual de imagens, em um mundo de simulações no qual as aparências tornam-se experiência.

Em tal contexto são indispensáveis as formas de comunicação da *internet*, relacionadas com as significativas mudanças das sociedades globais. Assim, desde a década de 1990 elas fazem emergir novas formas do social, não mais provenientes de bairros ou cidades, mas sim produzidas a partir das diversas redes de computadores e seus reflexos no mundo real. Genericamente vale citar a lição de McLuhan, endossada por Castells, sobre os meios de comunicação “repercutindo nos outros níveis do sistema social, modificando a cultura, as regras de socialização e até a ordem de produção; e, portanto, os meios como estrutura continente da história, ao redor dos quais se organiza uma civilização” (apud MICONI, 2008).

As mudanças nos comportamentos comunicacionais e relacionais e seus reflexos na sociedade estão relacionados ao diversificado uso das mídias digitais por milhares de usuários (não especializados em comunicação). Ainda segundo Castells, isso se configurou com a “apropriação (pela sociedade) da capacidade de interconexão por redes sociais de todos os tipos”, que também levou à “formação de comunidades *on-line*, as quais, nesse processo, expandiram espetacularmente a interconexão de computadores, em seu alcance e em seus usos” (CASTELLS, 2003, p. 27).

Perante as indagações dessa nova realidade com pessoas interconectadas por redes informacionais, destaca-se como teoria a *network society* de Castells. Conforme esse autor, sua estrutura teria

[...] a generalização de uma lógica em rede que substitui os tradicionais modelos verticais de domínio por um esquema horizontal no qual inclusão e exclusão constituem os novos parâmetros vitais, exatamente como já era mostrado no funcionamento das *networks* a nível microssocial (apud MICONI, 2008, p. 56).

Assim, baseando-se no pensamento social de Castells, estaríamos na “idade do informacionismo, na aurora de uma civilização fundada na rede e em suas regras de inclusão” (MICONI, 2008).

2.2 SOCIOLOGIA, JOVENS “EM REDES”, VIDEOGAMES DIGITAIS

As pesquisas sociológicas brasileiras na temática da socialização costumam problematizar contextos sociais associados à precariedade e/ou pobreza, à falta de sentidos e/ou oportunidades educacionais, aos problemas de formação profissional e de trabalho. Dada a marcante desigualdade social na sociedade brasileira, de fato muitos modos a ela se relacionam, com formações de indivíduos que se socializam em meio a contextos precários e marginalizados, já que grande parte da juventude pertence à essas camadas mais baixas, sem acesso às mesmas oportunidades dos membros das camadas superiores.

Essas situações fazem-se presentes em *A música entra em cena: o rap e o funk na socialização da juventude em Belo Horizonte*, de Juarez Dayrell (2001) e *Juventude brasileira: a sociabilidade perversa na sociedade de consumo*, de Mike Martins dos Santos (2013), trabalhos em que há relações entre escola, socialização, lazer e juventude. Já a respeito da sociabilidade nesse meio cultural de jovens, há o livro de Garry Crawford (2012), sobre jogadores, práticas e a cultura dos videogames digitais³.

A pesquisa em tela, porém, busca contextualizar a socialização de jovens mais influenciados por uma nova sociabilidade midiático-digital, problemática que também tem se tornado relevante na contemporaneidade. E nela, o objeto delimitado também representa um novo meio cultural juvenil que teria relevância à sociologia da educação, da cultura e da comunicação – o que se constata em meio aos diversos impactos cotidianos da *internet* e de seus usos e conteúdos sobre os jovens em geral.

Em relação à sociologia da educação (devido aos intensos acessos aos conteúdos específicos de um universo digital muito influente), verifica-se que a atual juventude está mais suscetível a uma maior heterogeneidade, a um espaço

³ “[...] livro sobre jogadores de videogame. [...] suas práticas e sua cultura, (e) as ferramentas teóricas a serem usadas para o entendimento dos padrões sociais relacionados. [...] desde o início e meados dos anos 2000, o interesse e a pesquisa nos videogames e jogadores aumentaram significativamente. Desde então, sociólogos têm provido importantes estudos [...] demonstrando-se um pouco, que a potencial contribuição da sociologia aos estudos sobre videogames ainda é um campo muito pouco desenvolvido”. Tradução livre do trecho: [...] *book about video gamers [...] their practices and their culture, as well as the theoretical tools that can be used to understand associated social patterns. [...] since the early to mid-2000s, interest in and research on videogames and gamers have risen significantly. Though there are sociologists who have provided significant insight into video games and gamers [...] to name but a few, the potential contribution of sociology to video game studies is still a significantly underdeveloped area* (CRAWFORD, 2012, p. 15).

ainda mais plural de múltiplas referências. Pois, através dessas interconexões digitais, ela se torna apta a “articular as múltiplas referências que são propostas ao longo de sua trajetória de vida” (SETTON, 2013, p. 18). Nessa toada, retomando-se um sociólogo especialista em sociabilidade juvenil,

Podemos afirmar que, na sociedade contemporânea, os atores sociais não são totalmente socializados a partir das orientações das instituições, nem a sua identidade é construída apenas nos marcos das categorias do sistema. Significa dizer que eles estão expostos a universos sociais diferenciados, a laços fragmentados, a espaços de socialização múltiplos, heterogêneos e concorrentes, sendo produtos de múltiplos processos de socialização [...]. Nesse sentido, podemos constatar que a constituição da condição juvenil parece ser mais complexa, com o jovem vivendo experiências variadas e, às vezes, contraditórias (DAYRELL, 2007, p. 45).

Também tem sido constatado que a *internet* é especialmente lúdica e atraente aos jovens, sendo mais provável que ela lhes influencie para além da informação e do entretenimento, inclusive àqueles jovens com uma socialização mais alinhada aos padrões tradicionais (família, escola, religião). Esse fenômeno multimidiático pertence ao cotidiano e tem impactado diversos aspectos da vida social, o que já tem sido muito abordado na mídia e na opinião pública, bem como na literatura especializada e em diversas disciplinas acadêmicas.

Mencione-se, nesse sentido, iniciativas acadêmicas e multidisciplinares do Brasil, como o *Comunidades Virtuais*, grupo de pesquisa da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), que desde 2002 desenvolve investigações, jogos, seminários, artigos e outras atividades relacionadas a videogames e à educação. Também segundo informações levantadas por Barbara Duque (2011), sobre os jogos eletrônicos:

[...] o fato que tem despertado inúmeros estudos acadêmicos é o crescimento avassalador dos consumidores e do desenvolvimento tecnológico que contribuem para tornar os games um poderoso meio de comunicação, com investimentos financeiros superando, por vezes, a indústria cinematográfica. [...] Levantamento divulgado pela *Atrativa – Real Games Latam* – revela que 46 milhões de brasileiros acessam frequentemente a internet, desses, 35 milhões são jogadores ativos, sendo 83% homens e 69% mulheres, ambos com a mesma média de tempo por semana, 10,7 horas. Pessoas de todos os níveis sociais e profissionalmente ativas aumentam o consumo deste setor [...] (DUQUE, 2011, p. 35).

O fenômeno também tem sido submetido ao olhar sociológico e, conforme o sociólogo britânico Graemme Kirkpatrick (2013, p. 13), especialista na temática dos *videogames* digitais:

Videogames importam porque muitas pessoas jogam e porque eles ocupam um espaço de grande significado estratégico na cultura. Teóricos sociais, eu afirmo, precisam pensar sobre os problemas surgidos das ações de jogar. [...] Jogos são uma sessão importante dos novos públicos identificados com eles – jogar videogames é algo que a maioria das pessoas faz quando elas se juntam ao crescente número da população mundial que usa regularmente as redes de computadores. Se agora todos nós jogamos, é importante entender como eles se inserem em nossas vidas e afetam os outros papéis que temos como indivíduos na sociedade.⁴

Dessa forma, para além do uso geral por adultos e para além da atração aos jovens em geral, almeja-se refletir sobre esses usos mais intensos e significativos, ao menos a uma eventual parcela da juventude, no caso desta pesquisa, a alguns *gamers* londrinenses. E isso, considerando-se por exemplo que, entre outras características, no mundo digital que se constrói em meio aos *videogames* existem mecanismos e ferramentas que possibilitam diálogos não-locais, formação de comunidades *on-line*, desenvolvimento de ações e sentidos para além do entretenimento e diversão *etc.*

Trata-se de um fenômeno passível de análise sociológica, o qual se entende que foi iniciado a partir do recente universo dos *videogames* e suas redes digitais, em meio aos jovens conectados nele e, através dele, com outros jovens em redes. Essas novas vivências em meio a redes de contatos (locais e não-locais), produziram experiências coletivas com outros desdobramentos, em meio às formas das respectivas sociabilidades locais desses jovens.

Como demonstram algumas recentes pesquisas, na vida social contemporânea constata-se uma coexistência marcante de diferentes matrizes socializadoras sobre os indivíduos, as quais seriam matizadas nas sinergias que ocorrem entre cultura escolar, mediática, religiosa, entre outras. Inclusive, entre alguns estudos comparativos realizados com jovens, provenientes de distintas

⁴ Tradução livre do trecho: *Computer games matter because a lot of people play them and because they occupy a place of great strategic significance in the culture. Social theorists, I submit, need to think about the issues raised by gaming. [...] Gamers are an important section of any new public identified in those terms – playing games is something most people do when they join the growing number of the world's population who use networked computers regularly. If we all play games now, it is important to understand how they fit into our lives and affect the other roles that we have as individuals in society* (KIRKPATRICK, 2013, p. 13).

configurações, têm-se apresentado evidências empíricas e dados estatísticos acerca daquelas disposições provenientes de diversas matrizes de cultura (SETTON, 2013).

Diante disso a contemporaneidade tem ensejado reflexões acerca de um de seus fenômenos mais típicos (a *internet*), em especial sobre suas novas formas de comunicação e interação e, mais ainda, sobre seus usos e conteúdos passíveis de influenciar a formação e a socialização juvenil. Há assim relevantes investigações sob enfoque da sociologia, destacando-se que recentes teorias têm atribuído um caráter institucional à socialização através de meios midiáticos, devido à maior diversidade e relevância que eles passaram a ter na sociedade, especialmente a partir da *internet* e seus usos e conteúdos pelos indivíduos no cotidiano (SETTON, 2013).

Investigações como essas, relacionadas aos jogos digitais, justificam-se independentemente da existência de quaisquer outros fatores que possam influenciar ou induzir esses jovens a uma dedicação de tempo exagerada com esses jogos (e que eventualmente comprometam suas ações e socialização). Ou seja, independente da existência de outros fatores, relacionados a laços tradicionais eventualmente fragilizados ou ausentes, ou aos meros apelos e vícios, ou enfim ao puro e simples interesse sobre essas novas e atrativas atividades e conteúdos.

Também é cabível elucidar o universo “cultural” dos *videogames*, enquanto um meio de entretenimento que foi de fato transformado e popularizado após a *internet* e suas multimídias digitais. Por serem tão envolventes aos jovens, em meio às suas interações e contatos virtuais (*online*) e reais (*offline*), cabe refletir para além do jogos digitais em si, a exemplo das já citadas análises sociológicas.

Os usos, conteúdos e comunidades (locais e não-locais), viabilizados pelas interconexões desse verdadeiro universo de pertencimento, têm sido relevantes na vida de jovens *gamers*. Com as características, elementos e possibilidades desse universo promovendo uma significativa repercussão na juventude global. Suas influências culturais e comportamentais, portanto, têm sido refletidas em diversos países, com variáveis conseqüências aos diferentes jovens e seus respectivos contextos sociais.

Portanto, cogita-se sobre um recente fenômeno global, cuja rede de contatos e interconexões promove seu compartilhamento, assimilação, incorporação. Nesse sentido cabe elucidar essas relações e interações (*online* e

offline) entre os jovens (não-locais e locais), que se contextualizam com as demais relações das vidas locais, em meio aos elementos sócio-culturais da socialização tradicional.

Em termos culturais, após a revolução tecnológica da informação e da comunicação ocorreu uma ampliação das possibilidades imaginativas com os indivíduos podendo acessar novos mundos. Para Appadurai, nesse contexto a cultura adquire características mais relacionais, inclusive de maiores diálogos com a realidade contingente dos indivíduos, aumentando as suas possibilidades de escolha e adquirindo a imaginação, nesse novo cenário, um sentido mais coletivo em meio ao qual os processos imaginativos são construídos coletivamente a partir dos códigos e regras que são assimilados (APPADURAI, 1996).

Assim, nesta pesquisa considera-se o universo digital dos *videogames* um fenômeno cultural de potencial imaginativo aos jovens. Conforme Appadurai, atualmente a imaginação

[...] já não é mera fantasia, já não é simples fuga (de um mundo definido principalmente por objetivos e estruturas mais concretos), já não é passatempo de elites (portanto, irrelevante para as vidas da gente comum), já não é mera contemplação (irrelevante para novas formas de desejo e de subjetividade). (APPADURAI, 1996, p. 32).

Para esse autor, a imaginação “tornou-se um campo organizado de práticas sociais” e “está agora no centro de todas as formas de ação” e “é em si um fato social e o componente-chave da nova ordem global.” (APPADURAI, 1996, p. 34).

Nesse contexto de novos “encontros”, de novos símbolos e significados trazidos pelas novas mídias, os indivíduos adquirem um papel destacado em relação ao fazer cultural. A respeito da ascensão do indivíduo, Castells, no início do milênio, destacava-a como “uma tendência dominante na evolução das relações sociais em nossas sociedades (sob todas as suas manifestações)”, e que ela não é meramente cultural. Ou seja, para o autor ela é, antes, “cultural no sentido da cultura material; isto é, um sistema de valores e crenças que informa o comportamento, que é enraizado nas condições materiais de trabalho e subsistência em nossas sociedades” (CASTELLS, 2003, p. 107). Na perspectiva de Castells (entre outros cientistas sociais), essa tendência dominante

ênfatiza “o surgimento de um novo sistema de relaões sociais centrado no indivídúo”.

Mas Castells no pressupe que a *internet* cria um padro de individualismo em rede, mas sim, que o desenvolvimento da *internet* fornece “um suporte material apropriado para a difuso do individualismo em rede como a forma dominante de sociabilidade” (CASTELLS, 2003, p. 90). Nas palavras do socilogo, nesse novo padro social, “os indivídúos montam suas redes, *on-line* e *off-line*, com base em seus interesses, valores, afinidades e projetos” (CASTELLS, 2003, p. 92). J em 2001⁵ ele afirmava que:

[...] a interao social on-line desempenha crescente papel na organizao social como um todo. As redes on-line, quando se estabilizam em sua prtica, podem formar comunidades, comunidades virtuais, diferentes das fısicas, mas no necessariamente menos intensas ou menos eficazes na criao de laos e na mobilizao. Alm disso, o que observamos em nossas sociedades  o desenvolvimento de uma comunicao hıbrida que rene lugar fısico e ciber lugar (para usar a terminologia de Wellman) para atuar como suporte material do individualismo em rede (CASTELLS, 2003, p. 109-110).

Nesse novo contexto, portanto, tornar-se-ia mais complexa a construo scio-cultural, j que entre os atores culturais agora tambm estariam inseridos os indivídúos. O que se torna vlido refletir e investigar, no caso deste estudo, com alguns jovens *gamers* que eventualmente encontrem significados nesse universo, buscando-se uma compreenso sobre esse sentido em suas aes, em suas relaes com os demais membros das redes de contatos locais e no-locais.

De qualquer forma,  sabido que, desde sempre, as teorias sociais tiveram abordagens relevantes acerca dos jogos em geral. Estes, com seus diferentes tipos e universos, consistiam numa forma de cio e num fenmeno social de grande riqueza e importncia em qualquer sociedade. Entre essas teorias entende-se que os jogos, de maneira geral, trariam formas de socializao que preparam os indivídúos para ocupar um lugar na vida adulta (BRUNER, 1986).

⁵ 2003 na edio brasileira.

2.3 A AMPLIAÇÃO DAS “REDES” ENTRE JOVENS E GAMERS (ENTRE 2005 E 2012)

Na última década houve um crescimento exponencial do acesso à *internet* pelos brasileiros em geral, com diversas estatísticas e pesquisas confirmando inclusive detalhes como perfil, tempo, modo e conteúdo dos usos. Mas o próprio dia-a-dia confirma que os jovens possuem interesses, habilidades e usos especiais dessa infinita plataforma. Por isso, independente da teoria de Castells, a perspectiva das redes sociais tem fornecido uma forma de apropriação dessa nova conformação surgida após a *internet*, conectada por redes de informação, comunicação e super-interatividade. Segundo Castells,

[...] enquanto que a forma de rede de organização social existiu noutros tempos e noutros espaços, o paradigma da nova tecnologia da informação fornece o material de base para sua expansão hegemônica por toda a estrutura social. As redes são estruturas abertas, com o potencial de se expandirem sem limites, integrando novos nós desde que sejam capazes de comunicar dentro da rede, nomeadamente desde que partilhem os mesmos códigos de comunicação (por exemplo, valores ou objetivos de desempenho). Uma estrutura social com base na rede é um sistema altamente dinâmico e aberto - suscetível de inovar sem ameaçar o seu próprio equilíbrio (CASTELLS, 2003, p. 565).

Desde seu surgimento ao público geral em meados dos anos 1990, ocorreram revoluções tecnológicas que a partir de 2005 transformariam a *internet*, elevando-a a um novo patamar, mais interativo e impactante nas esferas privada e pública dos indivíduos. Nessa “sociedade em rede” há grande relevância dessa nova comunicabilidade, a qual tem promovido impactos e mudanças significativas nas sociedades globais. Desde aproximadamente o ano de 2005 essa inédita interatividade, de uso muito popular entre os brasileiros, iria se estender ao contexto social, integrando-se ao próprio cotidiano da maioria das pessoas, com essa lógica da rede contribuindo para novos traços comportamentais, estéticos e culturais, principalmente entre os jovens.

Desse modo, nesta pesquisa, associa-se o ano de 2005 ao início da expansão das redes sociais e da interatividade digital, e o ano de 2012 já com essa rede expandida e super-interativa. Muitos dados estatísticos indicam desde então uma nova realidade híbrida no cotidiano dos indivíduos, inclusive, o número da

população brasileira com acesso à *internet* mais que dobrou em apenas seis anos: de 2005 a 2011, saltou de aproximadamente 32 milhões para praticamente 78 milhões de pessoas de 10 anos ou mais de idade – sendo que, especificamente entre os jovens na faixa de 15 a 17 anos, o percentual era de 74% (IBOPE, 2013).

Desde então, essa nova interatividade possibilitou novos contatos, informações, hábitos. Assim ela pode fazer surgir entre os mais jovens, novos referenciais e estilos de vida que já não estariam vinculados às influências tradicionais e locais (família, bairro, cidade), na medida em que eles se identificarem muito com as novas influências trazidas pelo mundo virtual, que, assim, ficariam cada vez mais integradas à vida real. Esse seria o caso daqueles jovens mais aficionados pelos jogos digitais (com usos para além do entretenimento) e seu universo imaginário e comunicativo. Desde as velhas lições sobre meios de comunicação de Marshall McLuhan (apud MICONI, 2008, p. 37), sabe-se que eles repercutem “nos outros níveis do sistema social, modificando a cultura, as regras de socialização e até a ordem de produção; e, portanto, os meios como estrutura continente da história, ao redor dos quais se organiza uma civilização”.

Nessa ampliada conformação em rede (2005), uma super-interatividade digital (promotora de sua lógica) têm sido cada vez mais atuante sobre hábitos e interesses da denominada *geração Y*, principalmente entre aqueles jovens mais adeptos do “ciberespaço” e “cibercultura” – caso típico dos mais aficionados jovens *gamers*. Conforme Maigret, “como todas as práticas que dependem de um equipamento de ponta, competências informáticas e tempo, ele diz respeito principalmente a indivíduos jovens” (MAIGRET, 2009, p. 113).

Mas, haveria ainda, uma determinada parcela da nova geração, que iria envolver-se e identificar-se ainda mais com isso. Ou seja, no caso destes, não seria só pela própria vivência (por não conhecerem o mundo sem *internet*), mas também pela intensa utilização, imersão e assimilação desse universo digital. Um exemplo que se destaca entre eles, seria o daqueles jovens eventualmente denominados por *geeks* e/ou *nerds*, com os quais os *gamers* possuiriam uma grande identificação, conforme esta pesquisa também buscou elucidar.

Ilustrativamente, vale citar uma mesma pesquisa, a qual foi aplicada tanto na Europa (em 2010) como no Brasil (em 2012), cujos dados apontaram um comportamento bastante similar entre crianças e jovens brasileiros, bem como, entre a média portuguesa e europeia. Afirma a pesquisadora Cristina Ponte (apud

ROCHA; OROFINO, 2014, p. 36) que “podemos começar a pensar se, apesar das diferenças no acesso, não estamos perante uma cultura de consumo na rede em que se ocupam distintos degraus da escala de oportunidades”. A partir dos gráficos dessa pesquisa, afirma a autora:

[...] das 17 atividades sugeridas, seis são realizadas por mais da metade dos respondentes, num denominador comum transnacional: trabalhos escolares, visionamento de vídeos, trocas de correio eletrônico e mensagens instantâneas, jogos e redes sociais. Além dos trabalhos escolares, lideram nas referências europeias atividades relacionadas com conteúdos à disposição na rede (YouTube e jogos), em Portugal as práticas de comunicação por via de mensagens de correio e instantâneas, e as redes sociais destacam-se no Brasil (PONTES apud ROCHA; OROFINO, 2014, p. 36).

Essa pesquisadora, baseada em dados de 2012 no Brasil (que mostram a frequência das principais atividades realizadas por crianças e jovens), também esclarece que

[...] as redes sociais e a troca de mensagens são práticas diárias para mais da metade dos respondentes (53%). Mais de um terço refere usos da Internet associados a jogos, música e comunicação com outros. A procura premente do contato e o recurso à rede como meio de consumo são assim as práticas dominantes entre crianças e adolescentes brasileiros, e as atividades relacionadas com aprendizagens escolares aparecem em posição secundária (PONTES apud ROCHA; OROFINO, 2014, p. 38).

Muitos resultados similares dessa pesquisa sugerem “algo de comum nas práticas na rede, nos modos como se usa e como se é visto pelos pares. Sendo esses usos e consumos uma prática realizada por vezes fora do alcance dos adultos, podemos estar aqui perante uma ‘cultura tribal’”, “uma vontade de integração com os seus pares e a pressão para se estar na rede social ‘onde estão todos’ parecem ter assim uma expressão fortíssima entre as crianças brasileiras” (ROCHA; OROFINO, 2014, p. 39). E baseando-se nos números sobre contatos na rede social (no Brasil e na média europeia), ela conclui que

[...] o número de contatos que crianças e adolescentes possuem no seu perfil da rede social apresenta valores próximos. Estamos de novo perante uma replicação de tendências que interessa aprofundar para um conhecimento das culturas de consumo infanto-juvenis e seu papel na construção das identidades e sentido de pertença social e geracional (PONTES apud ROCHA; OROFINO, 2014, p. 41).

Nesse contexto das redes digitais, com a evolução da *internet*, da digitalização, da computação, do *design* gráfico, entre outras tecnologias, essa transformação também conduziria os *videogames* a um novo patamar. Isso se intensificou desde meados dos anos 2000, com produtos cada vez mais inovadores e populares, constatando-se uma infinidade cada vez maior de jovens (e adultos) conectados a esse universo imaginativo. Esse universo cultural juvenil tem sido compartilhado por redes de contatos (locais e não-locais), que podem ser apreendidas a partir da noção de sociedade em rede.

Nas obras de Castells, essa sua teoria (datadas entre 1996/2000) está relacionada com a sociedade contemporânea a partir do desenvolvimento (nos anos 70 do séc. XX) das tecnologias da informação e comunicação (TICs) e mais ainda a partir da *internet* comercial (meados dos anos 90 do séc. XX). Sua teoria interpreta justamente a sociedade em relação às novas conformações sociais desse contexto (informacional), impactando-a em diversas áreas (produção, política, cultura).

Na virada do milênio, em sua obra *A galáxia da internet* (2003), Castells refletia sobre aquelas que, segundo diversos estudos, eram as práticas emergentes de mídia baseadas na *internet*. Castells então formulou algumas hipóteses sobre o significado delas, ou melhor, dessas “áreas de comunicação e expressão social em que a *internet* está se tornando um meio privilegiado, levando à transformação das práticas culturais (Jankowski et al., 1999; Jones, 1999; Unesco, 1999; Croteau e Hoynes, 2000)” (CASTELLS, 2003, p. 78).

Uma dessas áreas seria exatamente a dos *videogames on-line*, por despontarem “como uma atividade favorita, particularmente para homens, e predominantemente entre os mais jovens (mas não apenas adolescentes)” (CASTELLS, 2003, p. 160). Para Castells,

[...] a possibilidade da socialização dá aos jogos baseados na Internet uma vantagem sobre os videogames individuais. [...] Em outras palavras, o que caracteriza os jogos on-line é que os jogadores exercem um controle relativo sobre suas regras e descobrem novas possibilidades através de sua interação, como costumava ocorrer com os jogos sociais de nosso passado pré-digital (CASTELLS, 2003, p. 162).

Em 2001, a respeito da transformação cultural na Era da Informação, Castells partilhava da interpretação pela qual “o advento de um novo padrão de comunicação, na verdade de uma nova cultura, pode ser identificado pela operação simultânea de cinco processos (integração, interatividade, hipermídia, imersão, narratividade)” (CASTELLS, 2003, p. 165). Estes podem ser identificados entre as características principais do fenômeno dos *videogames* no universo digital.

Desde então esse cenário e fenômeno somente se intensificaria. Na última década evidenciou-se diversas formas de uso bastante intensas, especialmente entre jovens, influenciando suas ações, hábitos, comportamentos e estilos de vida, em meio ao uso compartilhado das diversas ferramentas e conteúdos desse universo.

Exemplificativamente, entre os variados tipos de *videogames* existem modalidades nas quais há diversos jogadores jogando juntos, vivenciando de forma simultânea uma experiência “virtual” de intensas aventuras, ações e emoções. Em meio a esses e outros atrativos gerais, os jogadores mais imersivos acabam formando e pertencendo a redes de contatos, a grupos e espécies de comunidades (tanto físicas ou locais, como virtuais ou não-locais), em meio às quais eles usualmente jogam e compartilham desse universo imaginativo.

2.4 ALGUNS FENÔMENOS DIGITAIS VIVENCIADOS ENTRE JOVENS *GAMERS*

Dadas essas repercussões mais gerais, acerca da comunicação digital no comportamento cultural dos mais jovens, cabe uma reflexão sobre algumas ferramentas e fenômenos virtuais mais juvenis. Nesta pesquisa, indaga-se sobre o universo dos jogos digitais e suas redes interativas *online* e *off-line*, produzindo inovações nos comportamentos, hábitos, interesses, valores e, assim, uma nova forma cultural juvenil. Mas, para tanto, é cabível uma maior elucidação dessa nova comunicabilidade, especificamente entre os jovens em meio ao infinito universo imaginário dos *videogames* digitais.

Inicialmente cabe enfatizar que, conforme os dados já apontados, esta pesquisa delimitou os anos de 2005 a 2012 como uma época a partir da qual se poderia captar o surgimento do fenômeno atuando de uma forma mais intensa e cotidiana nos hábitos, interesses e modos de vida dos indivíduos jovens no Brasil. Nesta pesquisa, esse seria um período representativo da etapa de formação de um

conteúdo específico e significativo da denominada *cibercultura*, bastante relacionado ao universo dos jogos digitais, no qual inclusive já haviam as tecnologias e redes digitais que conectariam, cada vez mais, uma cada vez maior parcela de jovens aficionados por esses jogos e suas novas redes de contatos *online*.

Não obstante, já cabe destacar que em relação ao período a partir de 2013 até a atualidade, esse recente universo dos jogos digitais obteria um novo salto qualitativo. Inclusive, seria nessa nova fase após 2013 que a indústria mundial dos *videogames* iria alcançar os índices de produção das indústrias do cinema e da música, tornando-se então uma indústria não só tão lucrativa quanto essas, como também que a elas se integraria, potencializando novos mercados e áreas de atuação, vinculadas às expertises necessárias ao desenvolvimento do mundo e dos efeitos digitais.

Somente para ilustrar essa fase mundialmente popular a partir de 2013, menciona-se o sucesso obtido pelo *League Of Legends*, um jogo praticado por múltiplos jogadores *on-line* que em 2013 realizou seu primeiro campeonato brasileiro, sob um modelo profissional cujos eventos iriam ocorrer ano após ano, atraindo cada vez mais público, mídias, patrocinadores, lucratividade. Sendo que esse crescimento culminaria, em 2016, na aquisição dos direitos de transmissão desses eventos por canais de televisão no Brasil (assim como tem ocorrido nos demais países com muitos adeptos desses jogos).

Mas em relação aos fenômenos vivenciados pelos jovens *gamers*, no prévio período de 2005 até 2012, exemplificativamente, pode-se citar o conjunto de fóruns do *site* UOL (<https://jogos.uol.com.br/>), uma plataforma temática muito popular no Brasil desde 2005 que ilustra bem isso: a sua grande interatividade que se constrói entre os jovens, não só virtualmente, mas em seus cotidianos locais, com seus grupos de amigos e colegas que, localmente, passam grandes períodos de tempo não só jogando entre si, mas também usufruindo e assimilando todo o compartilhamento desse imaginário, que assim têm produzido possíveis formas de cultura juvenil.

A respeito do conjunto de fóruns do *site* UOL registra-se que, no início da *internet*, um dos maiores provedores de acesso era o *Universo On Line* (www.uol.com.br), uma plataforma que inovou muito na comunicação digital (vide aquelas suas frequentadas salas de bate-papo virtual, os famosos *chats* para conversas e até possíveis relacionamentos). Assim se praticava a interatividade

naquele início do mundo digital, anteriormente a 2005 e ao advento das gigantes redes sociais (como por exemplo o www.facebook.com) e de compartilhamentos (a exemplo do www.youtube.com), já que essas e outras tecnologias e redes globais promoveriam um salto qualitativo – especialmente desde 2005 em diante.

Superado esse início, com o advento dessas grandes redes, todo esse “ciberespaço” evoluiria simultaneamente com as tecnologias digitais (a exemplo da computação e *design* gráficos), as quais, por sua vez, evoluiriam simultaneamente à expansão e à popularização do universo dos *videogames*. E o citado *site uol.com.br*, em grande modo, acompanharia esse salto qualitativo das redes, através do desenvolvimento de sua plataforma interativa do *UOL Jogos*, um portal que se destacou no compartilhamento do mundo dos *videogames* (especialmente entre os anos de 2005 e 2012).

Assim, em ilustração à evolução dos “*gamers* em rede” (no nível comunicacional e cultural), vale destacar o fenômeno da super-interatividade e compartilhamento digital, através dessa plataforma do *UOL Jogos*. A partir de 2005 ela comporia uma verdadeira rede reunindo uma ampla comunidade de jogadores, os quais ali iriam compartilhar praticamente de tudo a respeito desse assunto. Isso funcionaria como fonte de informação e mesmo de pertencimento, especialmente aos *gamers* mais aficcionados. São plataformas como essa que iriam expandir o universo digital e interativo desses jovens, as quais seriam bastante convergentes com as próprias as ações dos jogos digitais em si.

Desde então, cada vez mais, tem sido milhares os jogadores de *videogames* digitais que jogam, frequentam e participam por grandes períodos de tempo, dessas “comunidades” *online* (apesar de no geral a maioria deles estar fisicamente em diferentes localidades). Para isso é utilizada a própria lógica das redes, dos fóruns virtuais, entre outras tecnologias interativas.

Para elucidar a evolução dessa interatividade vale mencionar esses jovens (em redes de *videogames*), nesse representativo portal do *UOL Jogos*. Nele há um conjunto muito popular de fóruns cujas estatísticas, ao final de 2012 (em 12/12/2012), totalizavam: 41 fóruns de assuntos específicos, 353.047 usuários cadastrados, 6.859.605 tópicos e 170.586.500 mensagens postadas nos mesmos. Nessa super-interatividade costuma-se abordar notícias e informações gerais envolvendo variados tipos de *videogames* (além de outros assuntos juvenis como cinema, música, ciências, vestibular, esportes etc).

Especialmente desde 2005, vários portais, *sites* e fóruns como esses têm contribuído na formação de um universo de dados e informações, que atrai e reúne jogadores em todo o país: ali eles interagem a qualquer momento a respeito de qualquer assunto, com qualquer pessoa, de qualquer localidade. Eles assim formam uma nova interatividade a partir do universo dos *videogames*, numa grande rede compartilhada e interativa de entretenimento. O mecanismo desses fóruns segue a lógica das redes: é aberto, multiplicador, difuso, cumulativo, promovendo compartilhamento livre e colaborativo entre seus membros.

Decorrente dessa lógica em rede, eles formam uma enorme fonte de comunicação interativa e de muitas informações, bastante comuns e afins a todos os jovens, especialmente àqueles mais aficionados e mais conectados a esse imaginário juvenil. Assim, muitos desses jovens *gamers* acabam pertencendo e influenciando esse tipo de comunidade virtual, assim definida por Pierre Levy:

Uma comunidade virtual é construída sobre as afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação ou de troca, tudo isso independentemente das proximidades geográficas e das filiações institucionais. [...] Para aqueles que não a praticaram (comunidades virtuais), esclarecemos que, longe de serem frias, as relações online não excluem as emoções fortes (LEVY, 1999, p. 127-128).

Nesse sentido, pode-se compreender essa infinita interatividade, que ocorre no interior de fóruns virtuais etc, como um processo de construção, desconstrução, reconstrução de informações relacionadas a todo e qualquer assunto que é postado e que desperta o interesse daqueles jovens – que são ávidos por experimentar coletivamente essas novas formas de comunicação. Essa característica, bastante presente na cibercultura em geral, no que diz respeito aos ambientes como os fóruns transforma todas as informações, fornecidas pelos mais distantes usuários, em um sistema informativo comum e compartilhado por todos os usuários dessa rede.

Todo esse fenômeno tem exercido influências cotidianas, principalmente sobre aqueles denominados jovens *gamers*. Esse mundo digital dos *games* e *gamers* muito se utiliza dessa nova super-interatividade das redes, sendo por isso que ele possui milhares de pessoas compartilhando suas emoções (*online* e *off-line*). E pela convergência disso tudo, esse universo tornou-se um fenômeno

global, o qual inclusive é muito representativo daquela parcela do mundo virtual que é uma das mais prestigiadas e influentes sobre a juventude mundial em rede.

O próprio desenvolvimento da denominada cultura *geek* e/ou *nerd*, trata-se de outro fenômeno surgido nesse novo universo digital, tão compartilhado por esses jovens. Essa nova cultura juvenil, conforme apurado nesta pesquisa, também está relacionada com o universo dos jogos digitais e seus jogadores e apreciadores, contribuindo na formação do imaginário e do estilo de vida típico desses indivíduos e seus grupos comunitários baseados nessas afinidades.

Nessa verdadeira revolução digital (destacando-se principalmente as inovações entre 2005 e 2012), portanto os jogos eletrônicos alcançaram esse novo patamar. Assim, na “sociedade em rede”, eles têm promovido impactos na vida de seus usuários mais aficionados (inclusive no convívio familiar e social), tendo por isso alcançado o *status* de objeto de investigação (em variadas áreas da comunicação social, psicologia, educação, sociologia). Segundo Luis Mauro Sá Martino,

Uma das diferenças principais entre os jogos eletrônicos e seus antecessores é o uso de uma interface digital, [...] que abre caminhos para a construção de formas de imitação muito mais elaboradas. [...] E o ato de jogar envolve, ao mesmo tempo, uma imitação da realidade, que os filósofos gregos antigos chamavam de *mimesis*, e também de passatempo, trabalhando com a parte lúdica do ser humano – do latim *ludus*, brincadeira. O ato de jogar parece ser inerente à espécie humana, que encontra no jogo não apenas uma distração, mas também uma forma de aprendizado (MARTINO, 2014, p. 152).

No contexto dessa nova interatividade, dessas plataformas e ferramentas do universo dos *videogames*, dessas comunidades *online* etc, esses jogos em geral têm auxiliado seus jogadores em muitos níveis, inclusive de aprendizados. Na atual terceira geração dos jogos eletrônicos digitais, segundo Martino, eles por exemplo ensinariam muito sobre certas regras, que ficam incluídas “no contexto de algo maior que, em geral, deixa o jogo muito mais interessante: uma narrativa”. Assim é que os jogos atuais são maneiras de contar histórias, ganham personagens, passam a ser narrativas interativas, inclusive, “a partir dos anos de 2000, em termos gerais, filmes de sucesso são acompanhados de games nos quais narrativas do filme pode ser vivida pelos jogadores” (MARTINO, 2014, p. 153-154).

Nesse universo da terceira geração digital, os jogos evidenciam intensas formas de uso entre os jovens, repercutindo em suas ações, hábitos, gostos e estilos de vida. Para além do entretenimento em si, os mais relevantes e populares desses jogos, ao formarem enormes redes e agrupamentos de jogadores, também proporcionam uma nova espécie de cultura juvenil. Esta se desenvolve a partir de sua infinita base digital de informação, conhecimento, imaginação e fantasia, que é compartilhada sem limites de espaço e de tempo entre todos os seus jogadores mundo afora.

A expansão desse recente universo de entretenimento e cultura foi acompanhada, destaca-se, de uma respectiva expansão de um novo mercado econômico, com novas áreas técnicas e profissionais. Esse já é um campo de atuação vasto, o qual tem oferecido as tecnologias, conhecimentos, artes, criações e divulgações relacionadas à formação do universo dos jogos digitais. Assim, já tem sido consideráveis as oportunidades de trabalhar e de empreender nessa nova área da economia, e isso tem ocorrido com muitos indivíduos interessados nessa temática, o que também tem feito com que muitos dos jovens *gamers* busquem, nesse universo, referenciais inclusive às suas vidas profissionais.

Tem sido frequente a realização de campeonatos regionais, nacionais e internacionais, assistidos *online* por um público com milhares de fãs, praticados entre os mais populares jogos, os quais tem sido promovidos por muitas empresas de tecnologia, investidores e patrocinadores (envolvendo remunerações aos jogadores, premiações, além do reconhecimento e prestígio). Em muitos países em que essa cultura dos jogos digitais está difundida, esses eventos estão inclusive presentes nas grades de programação das emissoras de televisão e são transmitidos abertamente para todo o país. No Brasil, especialmente a partir de 2013, iniciou-se a difusão desses campeonatos também em algumas das redes nacionais de televisão, dado o aumento do respectivo público interessado.

Além desses eventos específicos e de competição, vale citar também outros eventos de caráter nacional e internacional, nos quais são realizados debates, apresentações, palestras, divulgações em geral, relacionadas aos conhecimentos necessários para o desempenho das atividades profissionais vinculadas à criação e desenvolvimento em geral desse mercado. Esses eventos promovem encontros dos muitos profissionais de diversas áreas, que já atuam

nesse mercado, com alguns dos milhares de jovens interessados, estudiosos e admiradores desse universo digital.

Exemplificativamente, em termos de um evento amplo e mais abrangente, envolvendo os aspectos da cibercultura como um todo, bem como da cultura geek/nerd para além do específico universo dos jogos digitais, pode-se citar a *Campus Party Brasil*. Trata-se de um evento anual, inspirado nas suas edições internacionais, que nacionalmente já está em sua décima edição e que está em fase de expansão para outras cidades além de São Paulo (SP), conforme se constata em *Campus Party (2017)*.

Para exemplificar um evento nacional mais relacionado ao próprio universo dos jogos digitais, que inclusive inclui diversos campeonatos de diversas modalidades desses jogos, entre outras atratividades, vale citar o *Brasil Game Show*. Este, que neste ano também terá a sua décima edição brasileira, é um dos eventos mais populares entre os jovens jogadores, aficcionados e apreciadores desse universo, vide em *Brasil Game Show (2017)*.

Nesse contexto, enfim, conforme Martino (2014, p. 123), nessa atual geração dos jogos digitais, “o uso de computadores como suporte digital aliados à internet permitiu o desenvolvimento de jogos em rede, compartilhados por comunidades de jogadores de diversos lugares”. Essas repercussões em redes ocorrem por exemplo entre os *Massively Multiplayer online Roling Play Game* (“jogo de vivência de papéis jogado em massa por múltiplos usuários”), nos quais os jogadores vivem personagens de forma participativa e compartilhada com milhares de jogadores ao mesmo tempo.

Dessa forma, os jovens gamers em geral, a partir do ano 2000 (e mais ainda, desde 2005), iriam ocupar “espaços sociais importantes e, mais ainda, pareciam desenvolver seu próprio repertório cultural”, sendo necessário “entender os *games* como uma forma de cultura, vinculada a uma prática social” (MARTINO, 2014, p. 151). Nesse sentido cabe investigar esse recente fenômeno, em suas influências sobre agrupamentos e *tribos juvenis*, em seus convívios e socializações em dadas localidades. Considerando-se, inclusive, o amplo contexto das transformações contemporâneas e suas dinâmicas sócio-culturais juvenis (impactando nos âmbitos familiar, educacional e social), no qual estão inseridos os jovens estudados nesta pesquisa, os *gamers* da cidade de Londrina no início do século XXI.

2.5 CONSIDERAÇÕES SOBRE O UNIVERSO DOS VIDEOGAMES E DOS GAMERS LONDRINENSES

Inicialmente, cabe nesta seção alguns apontamentos e depoimentos que apresentam um quadro atual do mercado e ecossistema de profissionais, relacionado a esse universo tecnológico cibercultural expandido (aproximadamente entre 2005 e 2012). No citado evento *Campus Party Brasil* deste ano em São Paulo (SP), por exemplo, entre suas variadas atividades e palestras sobre os jogos, realizou-se uma espécie de mesa-redonda denominada “*E-Sports e Seu Futuro No Brasil*”. Nela, alguns dos famosos profissionais debateram sobre esse fenômeno: Moacyr Alves da ESL; William “Gordox”, narrador, *caster* de *games* e também *youtuber*; o comentarista Guilherme “Tixinha” Cheidos; e Sassaroli, representante da *Youtube Gaming*.

Conforme o relato de Moacyr Alves, diretor da *Eletronic Sports League* (ESL) Brasil, aos poucos todos foram percebendo que nesse mundo existem oportunidades de negócios, que começaram a chamar a atenção de empresas, e nesse cenário os principais jogos e seus campeonatos foram ficando cada vez mais atrativos e competitivos. Conforme Alves

[...] de repente a gente chega nisso que é hoje: estádio lotado, todo mundo indo lá assistir, temos comentaristas, casters especializados, [...] a coisa começa a virar para um outro termo, hoje a gente ganha muito bem. Eu tinha vergonha de falar que eu trabalhava com games, hoje eu tenho prazer de falar.

Segundo Moacyr, relacionado a isso, o *download* gratuito dos jogos digitais é muito elevado e tem aumentado muito, por isso, ou o jogo é de graça (caso do *League Of Legends*), ou o jogo tem custo extremamente baixo (caso do *Counter Strike*), então quase todo mundo pode ter. E isso favorece a atração das marcas, empresas, patrocinadores, investidores. Além disso, para ele, o universo desses jogos é interativo e funciona a partir disso, bem como, o indivíduo que gosta disso também é extremamente apaixonado por tudo isso.

Conforme relatou o profissional Wilian ‘Gordox’, “*comecei entrevistando, depois eu fui narrando, a gente teve a sorte, na verdade, de ser os primeiros. Hoje a ‘galera’ tem um enorme mercado*”. Para ele, “*hoje tem um baita de um mercado, bem potente*”, e *para quem quer começar a trabalhar nele, precisa ficar*

'ligeiro' (sic) nas redes sociais, facebook, twitter". Ele afirma que hoje é possível que as pessoas ganhem dinheiro com isso, inclusive porque foram entrando as marcas (das empresas), que veem a gente como influenciadores dos jogadores e das comunidades apreciadoras dos jogos digitais, e por isso acabamos representando essas marcas para esse público.

E de acordo com Sassaroli, representante do *YouTube Gaming*, a maior plataforma de transmissão *online* desses jogos, nesse mercado hoje já muito maduro, *"você encontra um ecossistema, onde há diversos tipos de profissionais, youtubers, streammers, marcas, empresas"*. Para ele, além da questão da live (transmissão de jogos) em si, outra questão muito relevante

[...] é a composição com os vídeos da plataforma, que você pode criar. Ou seja, quando não tem uma (transmissão) ao vivo, você pode criar histórias com que você diariamente pode se conectar à sua comunidade, seja para celebrar o time (dos jogadores), seja para o que for.

Com isso, segundo Sassaroli, o que se tem no YouTube é *"um ponto de encontro da sua comunidade, seus torcedores, onde eles criam uma linguagem própria, peculiar, para se comunicar diretamente com seu público e fãs"*. E isso, *"sem intermediários nesse relacionamento. [...] Acho que a maior riqueza está nessas coisas, nessa capacidade de conexão que eles têm junto ao seu público, que faz com que esse público, todo dia, volte lá"*.

Verifica-se que com as novas tecnologias da informação e da comunicação (TICs) e seus infinitos usos e conteúdos na *internet* (e fora dela), houve uma revolução e popularização mundial no universo dos *videogames*. Como tal, esse impactante fenômeno tem promovido discussões e preocupações relacionadas aos atuais conflitos geracionais (nos aspectos familiar, educacional, profissional). Por isso ele tem sido objeto de investigações em diversas áreas, proporcionando a formação de um conhecimento multidisciplinar sobre o universo dos *videogames* e suas implicações (negativas e/ou positivas).

Assim, tem sido produzidos estudos acadêmicos de comunicação social (DUQUE, 2007; VICENTE, 2005;), de psicologia (CAVALLI; TREVISOL; VENDRAME, 2013), de educação (MOITA, 2006), de antropologia (BARROS, 2012) e, finalmente, de sociologia (BIENVENIDO, 2011). Entre eles, cita-se um artigo do antropólogo Alex Golub (2010) analisando informações disponibilizadas por seu

estudo etnográfico sobre um dos mais populares jogos de computador, o *World of Warcraft*. O autor não busca demonstrar que os jogadores transformam os dados virtuais em um universo, mas sim, que uma comunidade de jogadores apropria-se de um universo virtual, transformando-o em uma espécie de banco de dados no mundo real. Eis trecho significativo:

[...] enquanto as pesquisas puramente sobre os jogos em si são metodologicamente legítimas, numa ampla quantidade das vidas dos membros, deve-se estudar a articulação sobre os atos em si dos jogos com as ações 'fora-dos-jogos' e os vestígios do engajamento das pessoas com mundos virtuais através de múltiplos domínios, alguns virtuais e alguns reais⁶ (GOLUB, 2010, p. 10).

Na área da sociologia, cabe destacar um trecho de *Entre a mão e o cérebro: a ambivalência dos jogos e da cultura eletrônica*, de Fátima Aparecida Cabral (2000). Nas palavras da autora:

[...] tomando os jogos eletrônicos como fio condutor de análise, busca-se conhecer sua particularidade no mundo moderno contemporâneo, visando desvelar sua possível contribuição à gênese e à formação da subjetividade humana. Para tanto, supõe que os jogos denotam, historicamente, aspectos que se contrapõem à simplicidade inocente e desinteressada, isto é, considera-se que os jogos têm um sentido claro de preparação para a vida adulta e, mesmo, para o trabalho. Isso também acontece com os videogames que, em particular, preparam os sentidos para determinada concepção de homem e de mundo. Antes, pois, de constituírem um objeto acessório de análise, acredita-se que os jogos sejam elementos essencialmente reveladores de características civilizatórias, o que implica tomá-los como substantivo aspecto da sociabilidade humana, que direta ou indiretamente acabam por influir no rumo das sociedades (CABRAL, 2000, p. 12).

Sobre esse período de transformação dos *videogames* com a evolução do universo digital, cita-se Isleide Arruda Fontenele:

No final do século 20, o videogame tinha ganhado reconhecimento – senão respeito - na academia e tinha adquirido o status de nostalgia e de um objeto cultural e histórico. Em 1997, o respeitado journal acadêmico americano de cinema “FilmQuarterly” - < www.filmquarterly.org - apresentou sua primeira edição sobre

⁶ Tradução livre do trecho: [...] while purely in-game research is methodologically legitimate, a full account of member's lives must study the articulation of in-game and out-of-game worlds and trace people's engagement with virtual worlds across multiple domains, some virtual and some actual (GOLUB, 2010, p. 10).

videogames e a Sociedade dos Estudos de Cinema (agora chamada de Sociedade para estudo do Cinema e Mídia) teve seu primeiro artigo sobre videogame na sua conferência anual, evoluindo para um painel inteiro sobre videogames em 2000. Não se tratava mais, somente, de uma teoria de nova mídia, tangencial ou ramificada, mas escritos acadêmicos sérios sobre videogames estavam finalmente começando a esculpir seu próprio nicho na paisagem teórica. (FONTENELE, 2009, p. 15).

Fontenele, em um relatório dessa mesma pesquisa sobre a indústria de videogames⁷, afirma que

[...] em tempos de globalização, esse é, atualmente, um dos pontos de encontro do Brasil com o mundo, tanto do ponto de vista da produção, como do consumo de jogos. Em um primeiro balanço do setor feito pela Atragames (Associação Brasileira de Games), que mapeou o segmento no Brasil em pesquisa realizada em 2005, o mercado brasileiro de jogos já movimentava em torno de 100 milhões de reais (FONTENELE, 2009, p. 17).

Também é bastante diversificada a literatura que se produz em diversos países, por variados especialistas e interessados no universo das *gaming cultures*, citando-se somente como exemplo os artigos publicados pelo grupo de pesquisa interdisciplinar *GameStudies* (2017), “*Games and Culture: a journal of interactive media*” (2017), ou aqueles referentes ao *International Journal of Computer Games Technology* (2017). Já sendo também significativas as investigações no mundo acadêmico, de modo mais intenso naqueles países em que

⁷ Entre os relatórios dessa pesquisadora, em um amplo projeto de pesquisa sobre a Indústria dos Videogames, desenvolvido pela Fundação Getúlio Vargas-FGV, ela também esclarece: “Ao contrário do que se possa imaginar, a bibliografia sobre os videogames já é extensa, especialmente nos EUA e Europa, e vem aumentando “[...] o número de livros, periódicos e conferências sobre videogames, sugerindo que uma rede internacional de pesquisadores está se formando e que a teoria sobre os videogames como um campo acadêmico próprio está ganhando existência” (WOLF; PERRON, 2003, Aapud FONTENELLE, 2009, p. 17). A tecnologia continuou avançando e, em 1997, com a chegada das conexões de alta velocidade (banda larga), os jogos online se firmaram de vez como modelo por excelência da nova forma de entretenimento digital interativo. Do encontro do jogo interativo RPG com o sistema de jogos em rede, resultaram os MMORPG – Massive Multiplayer Online Role Playing Game –, tipos de jogos que costumam reunir milhares de pessoas jogando ao mesmo tempo no mundo inteiro. Segundo especialistas do setor, para ser considerado um MMORPGs, o jogo deve conter, por regra, mais de mil jogadores participando simultaneamente. Outra característica importante é a ambientação: “as ações acontecem em um mundo persistente, ou seja, que continua dinâmico mesmo quando o usuário está off line. É como na vida real: você vai dormir, mas várias coisas continuam acontecendo lá fora, com algumas podendo influenciar seu dia de amanhã”. São esses os jogos que mais interessam aos propósitos desta pesquisa, haja vista eles representarem o tipo mais acabado da forma de socialização global e virtual através de uma cultura da simulação. Dentre alguns desses tipos de jogos mundialmente conhecidos, temos o World of Warcraft, o Ragnarok e o Everquest (FONTENELE, 2009).

as *gaming cultures* têm maior presença na vida juvenil. No Brasil tem sido realizadas investigações acadêmicas (disciplinares e multidisciplinares), dado a presença relevante na vida de uma parcela de nossa juventude (independente das eventuais distinções nas suas formas de uso, nos sentidos e significados em suas vidas individuais). Nesse contexto, enfim, novamente conforme Fontenelle,

[...] os videogames são analisados a partir de diferentes perspectivas que envolvem a dimensão da própria produção dos jogos; um brinquedo ou meio de entretenimento; uma forma de arte; uma ferramenta potencial para educação; um objeto de estudo para psicologia comportamental e estudos cognitivos; um playground para interações sociais e teorias da representação. São, portanto, vários os recortes possíveis nas análises e interpretações sobre os videogames. A proposta desta pesquisa é centrar o foco na história social dos videogames como passaporte para algo mais amplo: pensar as relações entre mercado e cultura na sociedade contemporânea e os impactos subjetivos disso decorrente. Nesse sentido, tomados como objeto empírico, os videogames serão analisados a partir de si mesmos enquanto uma nova forma de mercado, de entretenimento, de sociabilidade e de constituição identitária (FONTENELE, 2009, p. 19).

No Brasil e no exterior, em muitas dessas investigações verifica-se, de um lado, muitas preocupações em desvendar possíveis influências negativas dos *videogames* sobre os jovens (em questões de violência, gênero, isolamento social etc); e de outro lado, outras buscando por influências positivas ou diferentes formas de sua utilização no contexto educativo. Entretanto, ao lado dessas investigações relacionadas ao imaginário coletivo moldado com o mundo dos *videogames*, também se deve indagar, segundo Rodriguez (2002), sobre seus usos e apropriações em meio aos processos de construção das identidades, dadas afinal as próprias características juvenis dos *videogames* e os seus respectivos potenciais identificativos aos jovens.

São pertinentes os diversos questionamentos quanto às relações sociais que se estabelecem ou se reforçam na prática desse universo juvenil, bem como suas possíveis repercussões sobre os processos de construção da identidade. Assim, também cabem investigações sob a abordagem sociológica, considerando-se o universo das relações possibilitadas em meio ao específico universo cultural dos jogos digitais (bem como ao seu respectivo sentido dado ao jovem em suas ações na vida social).

Em relação aos dados empíricos, no rol dos jovens *gamers* entrevistados nesta pesquisa, foi possível constatar, entre todos eles, uma grande paixão e interesse pelos jogos digitais, muito relacionada ao campo do entretenimento propriamente dito. Mas se verifica também, numa parcela desses entrevistados, alguns jovens que seriam mais interessados, aficionados e/ou imersos no universo tecnológico e/ou no conteúdo imaginário desses jogos. Especialmente entre estes, caberiam as indagações sobre uma maior apropriação, identificação e valorização desse universo, bem como sobre suas repercussões nas práticas, sociabilidades e estilos de vida.

Assim, quanto a uma parcela dos *gamers* entrevistados, os jogos digitais, enquanto fenômeno cultural juvenil, pode proporcionar novos e maiores desdobramentos em seus respectivos modos de ser e viver. Então, a partir desses mais típicos *gamers*, ocorreria uma maior assimilação do imaginário desse universo virtual (e *online*), de forma mais perceptível no cotidiano de seu mundo real (*off-line*), identificável em meio a suas ações, hábitos, interesses, estética, enfim, ao seu modo e estilo de vida.

A partir do conjunto dos questionários aplicados, pode-se afirmar que há relações sociais que se formam entre esses jovens *gamers*. São muitos os relatos que confirmam, por exemplo: a criação de novas amizades, o reforço dos laços existentes por esse interesse em comum, o convívio por grandes períodos de tempo, a comunicabilidade digital sem fronteiras com seus assuntos muito típicos, a conexão contínua com outros jovens *gamers* de outras localidades (nacionais e internacionais).

Muitas dessas relações expõem a relevância e a expansão ilimitada de seu universo, no nível cultural e comunicacional, principalmente entre os mais aficionados jogadores e apreciadores dos *videogames* e suas redes digitais. Referente às amizades que são criadas e/ou fortalecidas, cabe destacar alguns trechos de algumas entrevistas. Como por exemplo no caso do *gamer* V. A.: “*sempre joguei com meu primo e vários amigos do colégio e (outros) que conheci nos jogos online*”; “*como qualquer outro grupo social, temos mais afinidades com quem pratica a mesma coisa, sempre foi mais fácil criar amizade com quem joga*”.

E a maioria dos demais *gamers* entrevistados confirma esse depoimento, como, por exemplo, R. Deto “*aumentou meu círculo de amigos*”; I. G. “*sempre tive amigos para jogar comigo, todos jogávamos juntos*”; “*são nos jogos que*

encontro meus amigos, que me divirto, e de certa maneira me dedico"; F. R. *"aprendi muito a me entreter com as pessoas"*; e Max *"desenvolvi várias amizades, conheci pessoas do mundo todo"*. Valendo destacar que, para o gamer Gui H.,

[...] a amizade claramente é mais forte (pelos gostos em comum), "participávamos ativamente da comunidade (online) de cada jogo", [...] "era o que mais ocupava o meu tempo, [...] criei mais vínculo com os amigos.

Nesta pesquisa constatou-se grandes interesses e convivências nesse universo, que de fato têm promovido muitas conexões sem limites de espaço e tempo através da *internet*. No estudo empírico, identificou-se que o imaginário e as típicas comunicabilidades desse universo pode incidir com maior relevância (para além do entretenimento) na vida de uma parcela dos *gamers*. Nessa parcela dos entrevistados, por exemplo, em suas relações com seus principais amigos locais de Londrina, percebe-se que elas se tornam mescladas e influenciadas pelas novas relações, contatos e conteúdos provenientes do universo *gamer*.

Do total dos jovens entrevistados, que de forma geral são apreciadores dos jogos digitais enquanto meio de entretenimento, identifica-se essa parcela de *gamers*, mais imersa e aficcionada pelo conjunto desse imaginário e suas novas conexões. Nestes casos, esse uso intenso promove uma espécie de maior integração entre as relações locais e *offline* com as relações não-locais e *online*, com todo o seu conteúdo (tecnologias, assuntos, hábitos, aprendizagens) repercutindo até na identidade desses jovens, além de suas práticas e estilo de vida.

A esse respeito, destaca-se outros trechos das entrevistas. Para o gamer V. A., *"durante a maior parte do tempo (que passávamos jogando), estávamos conversando (a respeito do game); [...] a maior parte dos meus assuntos era a respeito do respectivo jogo que eu jogava; [...] os jogos me fez (sic) conhecer pessoas ao redor do Brasil e do Mundo"*. Para o gamer D., *"o videogame virou um assunto que cada vez mais aproxima as pessoas jovens. [...] Assim, uma maneira fácil de puxar assunto é sobre jogos. [...] Mas o fato é que cada vez mais pessoas estão jogando e se interessando pelo universo dos jogos"*. E, para a T., *"a maioria dos amigos que jogam preferem sair para lugares mais reservados ou apenas sair pra casa de outros amigos, os que não jogam preferem lugares mais movimentados e agitados"*.

Prosseguindo com os depoimentos, a respeito do universo dos jogos digitais, para o F. R., *“além de jogar, acompanho jogadores e campeonatos, assim como em qualquer outro esporte”*; [...] *“se trata de um universo totalmente diferente do real”*. Para o Gui H., *“foi aonde passei grande parte do meu tempo. [...] quando se interessa por um jogo você busca entendê-lo de forma completa buscando todo tipo de informação”*. E para Fran G.,

[...] normalmente quem joga gosta da fantasia, ficção e de se entreter por isso. As pessoas que não se interessam possuem uma cabeça totalmente diferente, preferem atividades ao ar livre, possuem um papo totalmente diferente e normalmente não entendem as conversas de quem joga.

De modo geral, as entrevistas realizadas confirmam a atratividade e influências desse universo na vida dos pesquisados. No mundo digital em meio aos *videogames* existem diversos mecanismos que possibilitam diálogos não-locais, formação de comunidades *on-line*, entre outras tecnologias que proporcionam ações e sentidos para além do entretenimento e diversão. Nele há freqüentes contatos não-locais e locais, que costumam ser praticados em meio aos laços sociais mais próximos, bem como aos agrupamentos ou “tribos” de jogadores e apreciadores desse novo meio cultural, especialmente nas localidades em que esse universo e suas interconexões possui maior sentido e repercussão entre os jovens (e adultos).

Nesse contexto, cabe citar algumas das possíveis inovações que seriam trazidas pelos *videogames* transformados por essas novas tecnologias. Entre diversos especialistas e entusiastas do assunto menciona-se, por exemplo, Jane McGonigal e a denominada “sociabilidade do ambiente” a qual, segundo essa autora (2012, p. 36), trata-se de uma experiência específica dos ambientes de jogos *on-line* para multidões, que é a de “jogar sozinho, mas, ao mesmo tempo, em grupo, e trata-se de um tipo de interação social que até mesmo o mais introvertido de nós é capaz de apreciar”. Para ela os jogadores *“estão reinventando o que pensamos ser nossa infraestrutura comunitária. Eles estão experimentando novas formas de criar capital social, e estão desenvolvendo hábitos que propiciam mais vínculos sociais e conectividade”*. Nesse sentido, para essa pesquisadora,

[...] os videogames estão se tornando um elo social decisivo, que permeia nossas vidas cotidianas. Estamos utilizando nossa interação social assíncrona em jogos como o *Lexulous* e o *FarmVille* para construir conexões sociais mais sólidas e firmes. [...] E estamos criando mundos baseados na sociabilidade do ambiente, como o *World of Warcraft*, onde até mesmo o mais introvertido de nós tem a oportunidade de desenvolver sua resistência social e conseguir mais conectividade em sua vida. (McGONIGAL, 2012, p. 35).

Na multidisciplinariedade desse universo, cabe mencionar outros especialistas, para a captação e compreensão do objeto e de sua capacidade de atrair, apaixonar e impactar jovens. Cita-se Ducheneaut, Yee, Nickel e Moore, que afirmam que uma das grandes transformações geradas através dos *videogames* digitais está na reinvenção do conceito de coletividade, já que a convergência de vários formatos midiáticos promoveu a criação de pontos de encontro remotos que ocorrem *online* e de forma constante durante os próprios jogos, bem como nos fóruns temáticos e nas comunidades virtuais. Os referidos autores afirmam que nesse universo virtual pode-se promover um sentimento de pertencimento e um conceito de identidade não vivenciados antes, esses que seriam alguns dos atrativos que são proporcionados, por exemplo, pelo jogo *World of Warcraft* (DUCHENEAUT et al., 2006).

Em relação ao popular *World of Warcraft*, que foi formatado para ser jogado coletivamente, esse autores também destacam a possibilidade de se vivenciar experiências compartilhadas, ações de natureza colaborativa entre os jogadores, possibilidades de se encontrar um lugar dentro de uma espécie de comunidade de jogadores na qual se pode ir adquirindo *status*, reputação e conquistas individuais, passíveis de serem incorporadas e transcendidas aos grupos de jogadores no convívio *offline* e local (DUCHENEAUT et al., 2006).

Ainda nesse âmbito multidisciplinar de especialistas, cita-se a pesquisadora Hanna Wirman (2009) para quem os *videogames*, além das implicações relacionadas ao desfrute *de per si* do ato de jogar, ativam outras maneiras produtivas de participação que são por ela classificadas como configurativas, instrumentais ou expressivas. Estas, referem-se a outras ações criativas que são produzidas pelos jogadores dentro, paralelamente ou fora dos atos do jogo e do jogar, bem como através das quais se pode manifestar algumas espécies de laços de união e de sentimentos de identificação que estão além dos jogos e do ato de jogar em si. Finalizando essas ilustrações, tem-se que

[...] os jogos, afinal de contas, são a quintessência da atividade autotélica. Jogamos somente porque queremos. Eles não abastecem nosso apetite por recompensas extrínsecas: não nos pagam, não fazem nossa carreira progredir e não nos ajudam a acumular bens materiais. No entanto, nos enriquecem com recompensas intrínsecas. Eles nos envolvem ativamente em trabalho gratificante, no qual temos a chance de ser bem-sucedidos. Eles nos dão uma maneira altamente estruturada de passar o tempo e criar vínculos com pessoas das quais gostamos. E, se nos dedicarmos a um jogo por tempo considerável, com uma rede de jogadores grande o suficiente, nos sentiremos parte de algo maior do que nós mesmos (McGONIGAL, 2012, p. 46).

No amplo contexto das novas tecnologias, redes e comunicações digitais, é sabido que grande parte da nova geração torna-se demasiadamente aficcionada e envolvida com essas novas multimídias, contexto no qual se insere o universo dos *videogames*. Cabe assim à sociologia, à mercê das contingências do mundo, promover análises e compreensões sobre essa relevante temática, independente do certificado prévio de sua validade ou certeza em suas conclusões.

Considerando esse inédito contexto, esta pesquisa produziu uma investigação sobre alguns desses jovens *gamers* em Londrina (PR), problematizando-se essas novas formas de interação social que lhes estão disponíveis. Conforme demonstrado nos itens anteriores (2.3 e 2.4), atualmente os *gamers* em geral compõem uma múltipla rede altamente interativa, em um sistema cuja estrutura proporciona contínuas oportunidades, acesso a vários dados compartilhados nas redes, influências comportamentais e recíprocas entre os usuários das mesmas redes – que, no caso dos *videogames*, formam uma grande comunidade em torno de mesmas afinidades e modos de vida.

Assim, este estudo indagou sobre eventuais *gamers* que sejam mais aficcionados por esse universo e seus atrativos e, assim, investigar sobre suas formas atuais de socialização, que nesses casos estariam influenciadas por suas interconexões, imaginário e traços culturais. Nesses casos, igualmente se identifica um possível *ethos*, formado entre os interesses e aprendizados passíveis de serem incorporados pela parcela mais aficcionada desse mundo – os quais, dessa forma, reconhecem-se como tais, identificam-se mais com outros jovens *gamers* que assim também se reconhecem, distinguindo-se através de gostos e estilo de vida próprios, dos demais jovens e grupos de suas localidades.

A esse respeito, como foi dito por um dos *gamers* entrevistados (com idade entre 15 e 22 anos entre os anos de 2005 e 2012), “*eu acompanhei a evolução dos videogames e não apenas nasci no meio dela*”. Atualmente com 27 anos, esse *gamer* (R. Deto), que sempre conversava sobre as atrações dos *videogames* com seus amigos/colegas, afirma que o que muda são os assuntos (entre seus amigos *gamers* e não-*gamers*), e que inclusive algumas pessoas desse universo perdem o interesse com o mundo real.

No conjunto das entrevistas desta pesquisa, uma parcela aponta para a existência dessa espécie de universo cultural que é bastante típico dos *gamers* em si. Há, portanto, um grupo de alguns jovens que se identifica exclusivamente como *gamer* e suas particularidades. Além disso, há outro grupo de entrevistados que associa muito esse universo dos *gamers* com a denominada cultura *nerd/geek* e, para eles, há uma significativa relação entre o universo dos jogos e essa referida cultura juvenil desenvolvida após a *internet*. Nesse sentido, para I. G.,

[...] como toda arte, os jogos nos trazem histórias, personagens, reflexões, que podem te ensinar tanto quanto um bom livro ou filme”; [...] “Com a mídia games você consegue contar uma história, com todo cuidado artístico que o cinema por exemplo consegue, mas é ainda mais imersivo por te colocar na pele do protagonista”. [...] “Os games estão ligados com o cinema, com tecnologia, literatura e diversas outras áreas do interesse nerd.

Conforme os entrevistados dessa parcela que associa o universo dos *gamers* com o dos *geeks/nerds*, os *games* e a cultura *geek/nerd* têm “*vários pontos em comum (tecnologia, cultura de entretenimento, etc) que interessam a ambos os públicos*” (E. Dudu); “*há vários jogos inspirados no mundo geek/nerd como jogos de super-heróis, etc*” (Max); “*a maioria dos jogos busca referenciais em histórias em quadrinhos, como o Final Fantasy e o Kingdom Hearts. Sem contar os jogos de heróis que vem sendo criados, que estão totalmente relacionados com a cultura geek/nerd*” (V. A.).

Diante disso, na pesquisa pôde-se esclarecer que, entre o grupo de entrevistados aficionados pelo universo dos jogos digitais, para além do nível do entretenimento, há uma parcela que prefere se denominar especificamente como

gamer; havendo outra que, apesar de se identificar como um *gamer*, afirma que esse universo também está relacionado à cultura *geek/nerd*.

De qualquer forma, inclusive entre os demais entrevistados intitutados ou não como *gamers* – ou seja, entre os que se interessam por esse universo basicamente para jogar e apenas como meio de entretenimento –, há um reconhecimento geral da importância desse fenômeno cultural e seu imaginário, atuando sobre a vida e os interesses da atual geração de jovens, inclusive na sociabilidade dos mais aficionados. Nesse sentido, conforme o *gamer* S. B., tido nesta pesquisa como um dos entrevistados mais típicos desses *gamers* como mero entretenimento,

Os jogos eletrônicos, sejam eles de computador ou de console, atraem uma boa parcela dos jovens que se reúnem e acabam formando o seu círculo social por pessoas que também praticam tais atividades, sendo assim um fator que interfere na vida cotidiana e no lazer de muitas pessoas, quando praticados em comunidade.

3 CONCLUSÕES

A sociologia deve evocar a existência de um mundo culturalmente construído, cujo limite, porém, deve ser o de não se esgotar numa naturalização do social. Assim, deve a sociologia operar em um coletivo funcional ou, conforme Eric Maigret (2009, p. 219), em uma

[...] coalescência de ações individuais que levam ao coletivo (e que podem incorporá-lo). O social aparece então como o produto de poderes e de culturas, isto é, de sistemas de relações de dominação e de sistemas de sentido compartilhados, lendo-se uns nos outros. Os meios de comunicação são extensões das lutas e das partilhas simbólicas que fazem as sociedades.

Nessas arenas, os seres humanos procuram “se contar, provar que são ou não são membros de um mesmo grupo, e construir sentido, elaborar redes de pertencimentos e de diferenças constituídas em signos” (MAIGRET, 2009). Nessa perspectiva, esta pesquisa produziu uma investigação de um popular fenômeno da era digital, de suas influências sobre indivíduos e agrupamentos juvenis, nos convívios e socializações na cidade de Londrina-PR, relacionado com as transformações contemporâneas e suas novas dinâmicas sócio-culturais juvenis (impactando os âmbitos familiar, educacional e social).

A sociedade tem vivenciado uma suposta nova era digital e informacional, iniciada de forma mais efetiva na vida dos indivíduos, a partir principalmente do início do século XXI, devido basicamente ao “desenvolvimento incrível da internet e suas novas redes tecnológicas e econômicas” (MAIGRET, 2009, p. 238). Entretanto, paralelamente à noção de sociedade em rede (Castells), conforme Eric Maigret (2009, p. 239), “na eclosão das teorias da comunicação, a sociologia das origens exerce um papel maior e estruturante”.

Portanto, para esse contemporâneo sociólogo da comunicação, em relação ao atual contexto cultural e comunicacional, é necessário reativar alguns recursos sociológicos clássicos. Para ele, a exemplo de Simmel e outros fundadores que foram deixados em segundo plano, muitos pensamentos clássicos já faziam da complexidade da ação o ponto de partida de suas reflexões. Segundo Maigret, esses pensamentos apresentam um sujeito fundamentalmente clivado,

[...] sem que o social elaborado por endurecimentos progressivos o capturem definitivamente, [...] fundam um paradigma que frutificou amplamente, articulado por numerosos pesquisadores em torno dos conceitos de reflexividade, de experiência e de mediação (MAIGRET, 2009, p. 219).

Segundo esse autor, baseado nas recentes mutações da contemporaneidade, no campo comunicacional e cultural, seria composta uma paisagem ainda mais complexa na qual ocorre uma espécie de embaralhamento das fronteiras dos atos culturais no qual, inclusive, “escrita, edição, leitura não são mais também antagonistas (para os amantes de cultura popular ou de cultura erudita, para os criadores de *websites* ou os estudantes)” (MAIGRET, 2009, p. 224). Esse embaralhamento das fronteiras, aliás,

[...] é só um caso particular da escalada das práticas de lazer. Os indivíduos, jovens e menos jovens, redefinem suas práticas culturais a partir de uma participação forte em atividades musicais, fotográficas, gráficas, artesanais, de vídeo, e multiplicam igualmente os suportes de coleções” (MAIGRET, 2009, p. 226).

Nesse contexto, “a difusão das tecnologias eletrônicas favorece seu deslocamento para o domicílio” e “a frequência das ‘artes médias’ não pode ser concebida como um simples sucedâneo de cultura, mas como uma verdadeira busca de sentido atravessando todos os meios sociais” (MAIGRET, 2009, p. 227). E a difusão do audiovisual, que já foi o fenômeno mais espetacular do século XX (com a televisão e o cinema), recentemente tem sido ainda mais relevante, com o desenvolvimento da *internet* e suas multimídias. E nesse renovado contexto cultural, outra relevante característica tem sido a juvenilização dos consumos, pois segundo Maigret, “os jovens inventam uma cultura um pouco mais homogênea socialmente do que a dos adultos” (MAIGRET, 2009, p. 227).

Dessa forma, isso estaria servindo como “fonte de aprendizagens individuais e coletivas (isto é, de competências de decodificação da imagem e do escrito, de habilidade nas práticas relacionais)”, e assim, essa atual cultura juvenil “tende a se difundir rumo à cultura adulta muito mais que o inverso”. Destacando-se nesse contexto, que a “informática e a internet ilustram perfeitamente essa tendência já que elas são frequentemente apropriadas primeiramente pelos jovens, em completa inversão do efeito de herança cultural” (MAIGRET, 2009, p. 228).

Nesse contexto também estariam inseridos os *videogames* digitais, destacando Maigret que, hoje em dia, “os videogames e a internet estão igualmente no centro de numerosas preocupações acerca da saúde, do analfabetismo e da violência dos jovens”. Nessa verdadeira mudança de modelo da cultura, “as atividades culturais se revelam como buscas de experiências, que se autonomizaram do social e que são amplamente incomensuráveis entre si” (MAIGRET, 2009, p. 238).

Assim, nos padrões do pensamento clássico, após aqueles seus momentos históricos de desnaturalizar e de culturalizar, agora caberia à sociologia lidar com esse atual momento, que seria o da pluralização. E nele, muitas de suas controvérsias apenas

[...] designam o modo de expansão do social, oscilando entre exploração de mundos possíveis e composição do coletivo, para levar à busca de um mundo comum. Neste esquema, poderíamos dizer que a comunicação não aparece mais somente como uma função ou como um ideal a se atingir, mas como o processo pelo qual se opera a pluralização (MAIGRET, 2009, p. 238).

Nesse contexto, o fenômeno ora investigado é impulsionado pela mesma lógica da estrutura em rede, a qual, no presente caso, tem atuado no nível cultural e comunicacional dos *gamers* londrinenses. Mas, o atual universo dos jogos digitais não fica restrito ao mundo virtual e seu contato com os jovens nele imersos, mas sim, desdobra-se nas experiências e convívios cotidianos dos mais aficionados desses jogadores. Ele pertence, assim, às próprias relações sociais de parcerias, coleguismos e amizades entre muitos dos *gamers* ora investigados (em suas redes de contatos *online* e *off line*), participando da própria socialização desses indivíduos.

Nessas redes investigadas os jovens *gamers* realizam contatos frequentes, formando novos colegas e/ou amigos afins desse meio específico. Na metodologia proposta, para a entrevista final foi selecionado um total de 35 (trinta e cinco) indivíduos, sendo, entre eles: 15 (quinze) “jovens adultos” (atualmente na faixa etária entre 27 e 38 anos, representantes dos jovens à época de 2005 a 2012); 20 (vinte) jovens *gamers*, atualmente na faixa etária entre 17 e 25 anos (representando os jovens e adolescentes, em relação ao período pesquisado).

Verificou-se que através de suas redes (locais e não-locais) eles jogam juntos por grandes períodos de tempo, comunicam-se com frequência (de

forma sincrônica e assincrônica, durante, antes e após os jogos), trocam e acessam informações gerais desse universo. Assim esses diversos contatos “em rede” adquirem relevância em suas vidas, formando inclusive uma nova espécie de sociabilidade, que tem repercutido na sociabilidade tradicional (família, escola, religião, amigos locais) e, nesses casos, tem produzido alterações em seus estilos de vida, em seus modos de ser e viver.

A partir dos dados empíricos apurados, entre os jovens *gamers* londrinenses vislumbra-se que eles já não interagem nem pertencem exclusivamente à comunidade e ao meio sócio-cultural de sua localidade e, nesses casos, eles não mais vivenciam ou se referenciam apenas pelo típico contexto de onde vivem. Alguns deles, acabam se identificando menos com os grupos e com os interesses inerentes à vizinhança, convivendo menos naqueles afazeres e hábitos próprios de suas localidades.

Com isso, os aficionados *gamers* não se interessam tanto pelas tradicionais convivências e sociabilidades locais, as quais, por sua vez, não mais pertencem aos seus costumes, interesses e valores. Nesses casos, o universo e as redes digitais dos *videogames* tem proporcionado não apenas novos conhecimentos, habilidades, aprendizagens, mas sim novos referenciais e estilos de vida.

Nesse contexto, aqueles modos mais típicos de socialização (locais e tradicionais) – vivenciados por exemplo através daqueles contatos e laços com os colegas de rua e do bairro, muito frequentes na era *pré-internet* – vão perdendo relevância entre os costumes que formam e socializam esses tipos de jovens. Estes encontram, em meio ao universo dos *videogames* digitais, uma renovada forma de convivência, na qual o compartilhamento em rede de seus conhecimentos, atividades, interesses, vem compondo novos costumes e hábitos. Estes, como se pôde constatar com alguns dos *gamers* pesquisados, tem sido capazes de promover novos estilos de vida.

Para os mais aficionados *gamers* londrinenses, esse universo e suas redes vai além dos atos propriamente de jogar, basicamente porque ele introduz novos conhecimentos e imaginários bastante atraentes e ao mesmo tempo distintos do universo que, segundo as palavras desses entrevistados, está disponível nos seus mundos reais. Com isso, boa parte deles também adquire o costume de ficar reunidos em suas *tribos* e/ou grupos afins (e nos domicílios dos demais amigos

gamers), imersos tanto nos jogos como também no próprio *ethos* que em meio a isso se forma – o qual também está associado à estética e à cultura denominada por *geek* e/ou *nerd*.

Pertencem à esse universo, por exemplo, os grandes encontros para competições, também as reuniões maiores em que eles podem conviver e compartilhar suas experiências com outros *gamers* (pertencentes a outras redes de outras localidades e regiões). Estes, tratam-se de encontros reais que são organizados virtualmente por grupos e/ou comunidades que em geral já se conhecem “em rede”, por jogarem e se comunicarem nessas interconexões (locais e não-locais). Grandes encontros como esses são promovidos via *internet* e costumam reunir grande quantidade de jovens (na Espanha, por exemplo, são popularmente conhecidos como *quedadas*).

Esta investigação debruçou-se sobre essas novas formas juvenis de ser e viver, atualmente identificadas no cotidiano de muitos jovens. Verificou-se que o denominado universo digital dos *videogames* e suas redes de contatos exerce consideráveis influências sobre determinados grupos de jovens londrinenses, em suas ações, hábitos, interesses, modos de ser e viver. Apurou-se alguns traços de suas formas de vida, assim como eles passariam a pensar e agir influenciados por esse novo tipo de *ethos*, disponível através das redes de contatos locais e não-locais, com seu conteúdo e imaginário sendo assimilado e incorporado em suas práticas cotidianas.

O objeto desta pesquisa relaciona-se com essas características do atual campo cultural e comunicacional. Nele surgiu uma espécie de *cibercultura*, na qual se insere a nova cultura juvenil *geek* e/ou *nerd*, reciprocamente relacionada com o universo infinito e imaginário dos jogos digitais, os quais têm agregado muitos indivíduos, numa possível renovação da conformação social. Isso está relacionado com os impactos da atual ruptura geracional, na medida em que os adultos e os mais velhos conservam-se ancorados na cultura ‘clássica’. Assim sendo, as investigações a respeito das inovações nas sociabilidades entre os jovens *gamers* ora pesquisados, também almejam contribuir na elucidação dessa específica problemática contemporânea.

Assim, consideradas as inovações tecnológicas e socioculturais ocorridas após a *internet* e mais ainda a sua ampliada rede super-interativa digital

(desde 2005), esta pesquisa investigou jovens da cidade de Londrina-PR, considerados apreciadores e/ou aficionados pelo universo dos jogos digitais e suas redes de contatos e compartilhamentos.

Amparado inicialmente pelo conceito de “sociedade em rede” (Castells), este estudo realizou uma abordagem sobre as novas formas de interação e suas possíveis repercussões sociais, que se tornaram possíveis na vida cotidiana dos *gamers* em geral, neste caso, dos jovens *gamers* londrinenses. Considerando a transformação e a popularização ocorrida no universo dos jogos digitais, além de seus diversos mecanismos de interação *on-line*, almejando-se, assim, uma análise interpretativa das relações sociais vivenciadas pelos *gamers* ora estudados, da cidade de Londrina.

Com o desenvolvimento da análise empírica com esses jovens *gamers*, pretendeu-se elucidar alguns elementos e aspectos relacionados a um novo modo de produção e difusão de significados, com prováveis e recíprocos condicionamentos sociais. Nesse desenvolvimento, a partir dos hábitos, interesses e modos de vida dos *gamers* de Londrina em suas redes interativas, buscou-se elucidar esse provável *ethos* construído na prática de suas sociabilidades locais, em seus modos de ser e viver.

Considerou-se que na atualidade dessa “sociedade em rede” – ora demarcada pelo período entre os anos de 2005 e 2012 –, os jovens em geral e, mais ainda os jovens *gamers*, principalmente aqueles mais aficionados pelo imaginário desse universo, dispõem de um inédito conjunto de práticas e elementos com os quais tem sido formada uma *cibercultura*. Esta, neste trabalho, foi identificada através da denominada cultura *geek* e/ou *nerd*, que também estaria muito relacionada com o referido universo dos *gamers*.

Essa abordagem foi norteadada por algumas pesquisas recentes relacionadas à socialização *on-line* e também problematizou algumas teorias sobre a contemporaneidade e os indivíduos. A exemplo de Bernard Lahire, para quem as identidades sociais e individuais dos sujeitos estariam, basicamente, sendo construídas em um ambiente favorável à difusão de valores e de padrões de conduta diversificados e heterogêneos.

Nesse desenvolvimento, depreende-se do estudo empírico que os jovens *gamers* londrinenses participam de um universo que lhes é extremamente atrativo, por períodos consideráveis de tempo, em uma rede de jogos e de contatos

em geral (locais e virtuais), no qual se compõe um ambiente que tem difundido valores e padrões de conduta. Esse universo lhes proporciona uma dada socialização, fomentada por informações, conhecimentos e linguagens específicas, que está relacionada com a formação de um modo de vida próprio aos *gamer* em geral, cujo conteúdo dialoga também com a denominada cultura *geek/nerd*, outro segmento cultural juvenil emergido na difusão da *cibercultura*.

A composição desse universo e identificação desse modo de vida *gamer*, também é possível de ser elucidada e compreendida mediante o auxílio de uma noção contemporânea de comunidade, definida pelo sociólogo Barry Wellman e endossada por Castells. Segundo ela,

‘Comunidades são redes de laços interpessoais que proporcionam sociabilidade, apoio, informação, um senso de integração e identidade social’. [...] Naturalmente, a questão decisiva aqui é o deslocamento da comunidade para a rede como a forma central de organizar a interação. As comunidades, ao menos na tradição da pesquisa sociológica, baseavam-se no compartilhamento de valores e organização social. As redes são montadas pelas escolhas e estratégias de atores sociais, sejam indivíduos, famílias ou grupos sociais. Dessa forma, a grande transformação da sociabilidade em sociedades complexas ocorreu com a substituição de comunidades espaciais por redes como formas fundamentais de sociabilidade” (CASTELLS, 2003, p. 106-107).

Este estudo pretendeu contribuir com a sociologia da cultura e da comunicação. Respalda inicialmente pela noção de “sociedade em rede”, segundo a qual a lógica da rede define traços mundiais à sociedade do novo milênio, pois a estrutura em rede atua sobre seus quatro níveis substanciais. Quanto ao nível cultural, para Castells “a realidade sempre foi virtual por ser percebida de maneira mediada através de símbolos e representações convencionais”. Destacando que agregações *online* (comunidades virtuais) não são propriamente virtuais, mas, sobretudo, redes de relações destinadas a atuar em um nível de realidade diferente (CASTELLS, 1999).

Dessa forma, em meio aos *gamers* londrinenses, especialmente os mais aficionados, também se buscou problematizar essa maior heterogeneidade na qual os indivíduos, em suas socializações na contemporaneidade, passariam a articular múltiplas referências. Enfim, por esse universo ser-lhes tão envolvente, caberia assim refletir para além dos jogos digitais enquanto mero entretenimento.

Na delimitação e apropriação do objeto enfatizou-se, entre outros, o fenômeno da ampliação das redes entre jovens e *gamers* (item 2.3). Para tanto, associa-se o ano de 2005 ao início da expansão das redes sociais e da interatividade digital, e o ano de 2012 já com essa rede expandida e super-interativa. Desde então, essa nova interatividade pode fazer surgir novos referenciais e estilos de vida, os quais inclusive não se vinculam às influências mais tradicionais e propriamente locais (vinculados aos contatos com família, bairro, cidade).

Também foram mencionados alguns dos novos fenômenos vivenciados por jovens *gamers* (item 2.4). Através deles, no universo dos jogos digitais, seus jogadores e apreciadores muito se utilizam de uma super-interatividade das redes, através da qual milhares de indivíduos compartilham cotidianamente de suas atrações e emoções.

Finalmente, a pesquisa considerou o universo dos *videogames*, em relação aos *gamers* em Londrina-PR. Nesse contexto, investigou-se alguns desses jovens em suas formas de interação social que lhes estão disponíveis. Considerou-se, enfim, que eles compõem uma múltipla rede altamente interativa, em um sistema cuja estrutura proporciona contínuas oportunidades e contatos. Apurou-se algumas influências comportamentais, recíprocas, entre os pesquisados, os quais participam de espécies de comunidades com outros *gamers* em redes, compartilhando-se afinidades, traços culturais e estilo de vida.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, Adriana. MONTARDO, Sandra Portella. **Pesquisa em cibercultura e internet: estudo exploratório-comparativo da produção científica da área no Brasil e nos Estados Unidos**. In *Conexão – Comunicação e Cultura*, UCS, Caxias do Sul, v. 9, n. 18, 2010.
- APPADURAI, Arjun. **Modernity at large: cultural dimensions of globalization**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996.
- BRASIL GAME SHOW. **Sobre nós**. Disponível em: <<http://www.brasilgameshow.com.br/sobre/>>. Acesso em: 5 maio 2017.
- BRUNER, Jerome. **Play, thought and language**. Prospects, Basel, v. 16, n. 1, p. 77-84, 1986. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0006/000692/069206eo.pdf#69210>>. Acesso em: 15 set. 2016.
- CABRAL, Fátima Aparecida. **Entre a mão e o cérebro: a ambivalência dos jogos e da cultura eletrônica**. 2000.
- CAMPUS PARTY. **Sobre nós**. Disponível em: <<http://brasil.campus-party.org/sobre-nos>>. Acesso em: 5 maio 2017.
- CASTELLS, Manuel. **Sociedade em rede: a era da informação: economia, sociedade e cultura**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1999.
- CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet: os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Zahar.2003.
- CAVALLI, F. S., TREVISOL, M. T. C., VENDRAME, T. **Influência dos jogos eletrônicos e virtuais no comportamento social dos adolescentes**. *Psicologia Argumento*, Curitiba, v. 31, n. 72, p. 155-163. Jan/mar. 2013.
- CIBERCULTURA. In. Wikipédia. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Cibercultura>>. Acesso em: 5 maio 2017.
- CRAWFORD, Garry. **Video gamers**. New York: Routledge, 2012.
- DAYRELL, Juarez. A escola faz as juventudes? **Educação e Sociedade**, Campinas, v. 28, n. 100, out. 2007. Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/es/v28n100/a2228100>>. Acesso em: 20 dez. 2016.
- DAYRELL, Juarez. **A música entra em cena: o rap e o funk na socialização da juventude em Belo Horizonte**. 2001. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2001. Disponível em: <<http://www.bdae.org.br/dspace/bitstream/123456789/1591/1/tese.pdf>>. Acesso em: 21 dez. 2016.
- DUCHENEAUT, Nicolas et al. **Alone together?** Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games. Stanford University, 2006.

DUQUE, Barbara. Jogos eletrônicos na mira da discussão acadêmica. **A3:01**, Juiz de Fora, v. 10, p. 16-19, 2011. Disponível em: <http://www.ufjf.br/revistaa3/files/2014/02/small_youublisher.com-183638-Revista_A3_01_16_19.pdf>. Acesso em: 2 fev. 2017.

DURKHEIM, Émilie. **As Regras do Método Sociológico**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

DURKHEIM, Émilie. **Educação e Sociologia**. São Paulo: Melhoramentos, 1975.

FONTENELE, Isleide Arruda. **Novas mídias e mercado da experiência: um estudo da indústria de videogames**. São Paulo: FGV, 2009. Disponível em: <<http://gvpesquisa.fgv.br/publicacoes/gvp/novas-midias-e-mercado-da-experiencia-um-estudo-da-industria-de-videogames>>. Acesso em: 10 out. 2016.

GAMES AND CULTURE: Journal of Interactive Media. Disponível em: <<http://gac.sagepub.com/>>. Acesso em: 2 fev. 2017.

GAMESTUDIES. Disponível em: <<http://gamestudies.org>>. Acesso em: 2 fev. 2017.

GOLUB, Alex. Being in the world (of warcraft): raiding, realism and knowledge production in a massively multiplayer online game. **Anthropological Quarterly**, Washington, v. 83, n. 1, p. 17-46, 2010.

IBOPE. Target group, IBGE. **Revista Veja**, São Paulo, n. 2327, 26 jun. 2013.

INTERNATIONAL JOURNAL OF COMPUTER GAMES TECHNOLOGY. Disponível em: <<http://www.hindawi.com/journals/ijcgt/>>. Acesso em: 2 fev. 2017.

KIRKPATRICK, Graeme. **Computer games and the social imaginary**. Cambridge: Polity Press, USA, 2013.

LAHIRE, Bernard. **Homem Plural, os determinantes da ação**. Petrópolis: Vozes, 1998.

LAHIRE, Bernard. **Retratos Sociológicos: disposições e variações individuais**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

LAHIRE, Bernard. **A Cultura dos Indivíduos**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

LEMONS, André. **Olhares sobre a Cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MAIGRET, Èric. **Sociologia da comunicação e das mídias**. São Paulo: SENAC, 2009.

MARCELO, Ana Sofia. **Internet e Novas Formas de Sociabilidade**. Tese de Mestrado em Ciências da Comunicação. Universidade da Beira Interior. Covilhã, Portugal: 2001.

MARTINO, Luis Mauro Sá. **Teoria das Mídias Digitais**. Petrópolis: Vozes, 2014.

McGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo**. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

MICONI, Andrea. In FELICE, Maximo Di, **Do Público para as Redes, a comunicação digital e as novas formas de participação social**. São Caetano do Sul: Difusão, 2008.

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet – Coleção Cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

ROCHA, Rose Melo de; OROFINO, Maria Isabel Rodrigues (Org.). **Comunicação, consumo e ação reflexiva: caminhos para a educação do futuro**. Porto Alegre: Sulina, 2014.

RODRÍGUEZ, Elena (Org.). **Jóvenes y videojuegos: espacio, significación y conflictos**. Madrid: INJUVE, 2002.

SETTON, Maria da Graça. A Particularidade do Processo de Socialização Contemporâneo. *Tempo Social, Revista de Sociologia da USP*, v. 17, 2012

SETTON, Maria da Graça. Teorias da socialização: notas introdutórias sobre as relações indivíduos e sociedade. In: VIEIRA, Maria Manuel et al. (Org.). **Habitar a escola e as suas margens, geografias plurais em confronto**. Porto Alegre: Escola Superior de Educação, 2013.

WEBER, Max. **Economia e Sociedade. Vol. 1**. Brasília: UnB, 1991.

WIRMAN, Hanna. On productivity and game fandom. **Transformative Works and Cultures**, [S. l.], n. 3, 2009. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.3983/twc.2009.0145>>. Acesso em: 10 set. 2016.

APÊNDICES

APÊNDICE A

Modelo de questionário

- 1) No período entre 2005 e 2012, você jogava videogames em redes (online)?
- 2) Nesse período, além de jogar, costumava conversar com colegas/amigos/etc, sobre as variadas atrações desses jogos digitais?
- 3) Nesse período, essas atividades de jogar/conversar/etc, relacionadas aos videogames online, eram seu entretenimento preferido nos momentos de lazer/diversão?
- 4) Nesse período, na diversão em seu tempo livre, você praticava outras atividades e brincadeiras? Quais costumavam ser?
- 5) Nesse período, você também possuía colegas/amigos que jogavam/conversavam com você sobre isso?
- 6) Nesse período, jogos e conversas sobre videogames online proporcionavam bons momentos, divertidos e interativos, junto com outras pessoas, em sua casa, ou na casa de amigos, ou em lan-houses ou outro local?
- 7) Você considera que essas atividades com esses jogos tinham importância em sua vida? Por que?
- 8) Você acredita que suas experiências com o universo dos videogames online (tanto sozinho como nos contatos com pessoas) tiveram importância em outras áreas de sua vida (ex., nos relacionamentos com outros jovens, ou mesmo na aprendizagem de habilidades importantes)?
- 9) Principalmente nesse período entre 2005 e 2012, você se intitularia como um jovem gamer (ou nerd, ou geek etc)?
- 10) A maioria dos seus colegas/amigos também jogava e frequentava grupos e conversas sobre jogos digitais?
- 11) Você também tinha outros colegas/amigos, que não jogavam nem se interessavam pelo universo imaginário desses jogos?
- 12) Você acha que os seus colegas/amigos, que são muito dedicados e apaixonados no mundo dos jogos, são bastante diferentes dos demais colegas/amigos não interessados nisso? Por que?
- 13) Após 2012 e hoje em dia, você ainda joga e se interessa pelos jogos digitais?
- 14) Para você, o mundo dos games digitais está relacionado com a cultura geek, ou nerd?
- 15) Há mais alguma coisa que gostaria de comentar, sobre o assunto pesquisado?