

**JOGOS VIRTUAIS DE GUERRA E INDÚSTRIA CULTURAL: OS PREJUÍZOS NA  
FORMAÇÃO DOS ADOLESCENTES**

**Maria Luiza Guimaro<sup>1</sup>**

**RESUMO:**

Nosso objetivo neste artigo é abordar o processo de tecnologização dos jogos virtuais como um braço virtuoso e potente dos interesses estratégicos e mercadológicos da indústria cultural contemporânea e da semiformação, enfocando a danificação da experiência educativa na adesão compulsiva dos adolescentes aos *games* de guerra. Para compor esse quadro, articula-se uma análise dos discursos apologéticos veiculados pela mídia acerca da significação do envolvimento dos jovens com os *videogames* à luz dos conceitos teóricos da Teoria Crítica da Sociedade.

**Palavras-chave:** Adolescentes, games de guerra, semiformação, experiência educativa, mídia.

**ABSTRACT:**

Our objective in that article is to approach the technological process of virtual games as a virtuous and potential branch of the strategic and market interests for the contemporaneous cultural industry and also for semiformation, focusing the prejudice in the educational experience in teenagers' compulsive joint to war games. To compose this scene it's articulate an analyses of eulogistical discourses spread by the media about the young people involvement with videogames according to theoretical concepts of Critical Theory of Society.

**Key words:** teenagers, war games, semiformation, education experience, media.

---

<sup>1</sup> Graduada em Psicologia, especialização em Psicanálise, Mestrado em Filosofia da Educação, doutorando no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de São Carlos na área de Fundamentos da Educação.

## **Introdução:**

Os jogos virtuais são emblemáticos por expressarem tendências culturais e sociais da contemporaneidade. Neles estão sintetizados traços objetivos da cultura, como ritmo frenético de imagens, repetição, alta velocidade; e traços subjetivos, como vício, desafio, competição, violência e extermínio. Esses traços inerentes aos jogos virtuais são produzidos na esteira das grandes revoluções tecnológicas, incessantemente acoplados aos *videogames*, computadores e televisores, sendo proferidos numa linguagem universal e sedutora que mobiliza milhões de jovens, crianças e adultos, inscrevendo-os num mundo virtual e unidimensional. Inicialmente, pode-se destacar uma tendência acentuada desses jogos na sua categoria “jogos de guerra” pelo fato de se observar que esta modalidade temática está sendo avidamente consumida pelos jovens, mundialmente e no Brasil especificamente no Estado de São Paulo, é um fenômeno que perpassa as diferentes classes sociais e ainda por expressar de maneira exemplar a racionalidade tecnológica contemporânea, cuja prevalência das formações imaginárias se orientam para a fruição da violência. O intuito deste texto é indicar as formas pelas quais a lógica da Indústria Cultural contemporânea tem se constituído conduzindo muitos adolescentes na direção de processos prejudicadas. Neste sentido os jovens parecem atrelar-se ao indiferenciado constitutivo do tecido social de forma heterônoma, refletindo-o, ou seja, ocorre neste processo um acirramento à tendência de ausência de fronteiras entre o público e o privado, entre a infância e o campo adulto, entre o virtual e o real, entre a função formativa da escola e a sua apropriação pela Indústria Cultural.

## **Sobre os *videogames* como expoente virtual da indústria cultural contemporânea**

Identifica-se que os *games* são oriundos da tecnologia que subsidiava a indústria nuclear; portanto, sua gênese se insere como subproduto da *ratio* instrumental em seu vértice mais acintoso. Sua própria história é constituída de forma belicosa pelas estratégias de mercado das indústrias da tecnologia de ponta que se digladiam em torno da formação de oligopólios, na busca do jogo mais sedutor e da tecnologia de maior resolução possível,

inserindo-se numa tendência compulsiva dos processos de produção e publicização de mercadorias simbólicas pela indústria cultural.

O conceito de indústria cultural explicitado no ensaio “A Indústria Cultural: O Iluminismo como mistificação das massas” compõe o livro *Dialética do Esclarecimento e Segundo* Costa (1998),

[...] trata da natureza sistêmica da produção simbólica e material do capitalismo, indicando que as mercadorias culturais se orientam pelo princípio de sua comercialização. A indústria cultural interage, para eles, na depreciação do gosto estético, na economia psíquica dos indivíduos e, do ponto de vista sociológico, representa uma extensão regrada do trabalho. (Costa, 1998, p.181)

Esse termo também assinala a diferença em relação ao termo “cultura de massa” que sugeriria a idéia de uma cultura espontânea produzida pelas próprias massas. O termo Indústria Cultural torna-se mais apropriado, pois transmite a compreensão de que tais elementos culturais são produtos fabricados para serem consumidos, tais como cremes dentais ou geladeiras.

Quando os frankfurtianos teorizaram sobre os efeitos da industrial cultural, nas décadas de 1940 e 1950, a base material em que o capitalismo se assentava era diferente do que acontece nos dias atuais. Naquele tempo, os setores mais poderosos eram aço, petróleo, eletricidade, química e, comparados a estes, os monopólios culturais eram fracos e dependentes.

As prerrogativas do processo capitalista se alteraram; fatores decorrentes da globalização, dentre outros, operaram essas mudanças. Para entendermos esse percurso, evidencia-se que após a Segunda Guerra Mundial houve um grande adensamento tecnológico, gerando, sobretudo, um crescimento dos setores de serviços, comunicações e informações, sendo caracterizado, segundo Nicolau Sevcenko (2001), como período pós-industrial.

Esse autor, para demonstrar o impacto tecnológico daquela época, utiliza a metáfora da montanha-russa em sua descida vertiginosa, identificando-a a esta revolução intensa do

conhecimento técnico-científico desde a microeletrônica, e tudo que veio na esteira das descobertas desencadeadas pela segunda grande guerra, como os radares, a propulsão a jato, as novas famílias de plásticos, polímeros, as cadeias orgânicas, a energia nuclear e a cibernética.

Esses conhecimentos, aliados às políticas dos países hegemônicos patrocinando tratados multilaterais, destinados a garantir a estabilidade dos mercados e reduzindo práticas protecionistas e barreiras alfandegárias, geraram um crescimento econômico sem precedentes, consolidando sua supremacia. Como resultado desse crescimento econômico, aliado ao desenvolvimento da microeletrônica, foram alavancados os segmentos antes menos importantes, tais como os setores de serviços e os monopólios culturais em substituição aos setores tradicionalmente poderosos da época de Adorno & Horkheimer.

Sevcenko (2001) indica que, a partir da década de 70, em meio às convulsões geradas pela crise do petróleo, operou-se uma série de modificações para dinamizar o mercado internacional, tais como a liberalização das taxas cambiais, que por sua vez geraram novos fluxos de capital, que, agora livres dos controles e restrições antes exercidos pelos bancos centrais, voltaram-se para novas oportunidades no mercado mundial superando os limites tradicionalmente representados pelas fronteiras nacionais.

Esta nova conformação capitalista beneficiou enormemente os capitais financeiros, que passaram a especular livremente – as chamadas empresas transnacionais. Estas já existiam, mas a partir daí ganharam um dínamo com a liberalização e a desregulamentação, configurando o que foi denominado como globalização. Esta foi potencializada principalmente pela rápida multiplicação de redes de computadores, comunicações por satélite, cabos de fibras ópticas e mecanismos eletrônicos de transferência de dados e informações em alta velocidade, permitindo uma atividade especulativa sem precedentes.

Aliada a estes fatores evidencia-se a degeneração da classe operária organizada, que foi tecnologicamente sobrepujada pelos detentores de um conhecimento mais estratégico (tecnologia de informação, comunicação, *design*), constituindo uma nova e próspera classe,

uma vez que contribuíram para a inversão dos fenômenos. A indústria do entretenimento<sup>2</sup> foi extremamente potencializada pelas

inovações tecnológicas, especialmente pelos implementos eletrônicos e, segundo Duarte (2000), “[...] ela se adensou tanto economicamente que pode ser incluída entre os setores de vanguarda do capitalismo mundial, não sendo mais dependente como afirmaram Adorno & Horkheimer”. (Duarte, 2000, p.261)

Um exemplo pertinente desse adensamento econômico, dentre muitos outros, pode ser constatado pela fusão recente de um conglomerado a *AA&T*, maior empresa de telefonia do mundo, que se uniu ao líder do mercado de *videogames*, a *Nintendo*, indicando a força dos *games* na indústria cultural atual. Para Duarte (2000), os empreendedores globais hoje não encontram qualquer contra-poder que seja limite à contínua expansão mundial, pois diametralmente oposta à sua expressiva robustez está o enfraquecimento das instâncias estatais, que no período de transição entre o capitalismo liberal e o globalizado exerceram uma significativa função organizadora e mediadora das sociedades, de sua política e de sua economia.

Duarte (2000) destaca que para alguns autores, como Ulrich Beck, a globalização é um processo irrefutável e essa irrefutabilidade se deve a alguns fatores como:

[...] a extensão geográfica e crescente densidade do comércio internacional; a revolução permanente nas tecnologias de informação e comunicação; o avanço universal das pretensões aos direitos humanos; os “fluxos imagéticos” (*Bilder-Strome*) das indústrias culturais globais; a política pós-internacional policêntrica; as questões da pobreza global, as quais dizem respeito a todo mundo; a poluição global do meio-ambiente; os conflitos transculturais *in loco*. (Beck, apud Duarte, 1998, p.252)

---

<sup>2</sup> A indústria do entretenimento denominada nos EUA de mercado das “emoções baratas” foi desta maneira constituída: “[...] o rápido processo de industrialização gerou processos de crescimento e concentração urbana, ensejando o surgimento de metrópoles. A forte organização dos trabalhadores e suas lutas constantes pela melhoria das condições de vida e de trabalho acabaram se convertendo (especialmente depois das grandes greves e agitações revolucionárias entre fins do século XIX e inícios do século XX) em ganhos salariais, redução de jornada de trabalho, folgas semanais e férias. Formaram-se assim os grandes contingentes com algum recurso para gastar e algum tempo livre. Como a ópera, o teatro e os salões de belas-artes eram luxos reservados aos abastados, alguns empresários vislumbraram a oportunidade de investir nas duas formas baratas de lazer possibilitadas pelo desenvolvimento da eletricidade: o cinema e os parques de diversões”. (Sevcenko, 2001, p.73)

Esse autor não vê na “globalização cultural” uma pura e simples *McDonaldização* do mundo com padronização cultural e de estilos de vida, mas também uma oportunidade de se chegar a uma simbiose positiva entre o local e o global. No entanto, isso não significa que exista uma liberdade total no tocante à “escolha” de opções que a indústria cultural apresenta, pois:

[...] os conglomerados que objetivam o domínio do mercado na fabricação de símbolos culturais universais, usam a seu modo o mundo ilimitado das tecnologias de informação, os satélites permitem ultrapassar fronteiras nacionais e de classe e plantar o brilhante mundo cuidadosamente inventado da América branca nos corações das pessoas de todos os cantos do mundo. (Beck apud Duarte, 1988, p.253)

O fato de muitas pessoas incorporarem os signos hegemônicos veiculados pela potência da atual indústria cultural é considerado pelo autor; no entanto, em sua visão haveria também uma dimensão de expansão de possibilidades subjetivas nessas redes.

[...] com a produção simbólica das indústrias culturais globais, a equação de Estado, sociedade e identidade é superada, tal como, antes de tudo, mostra Appadurai: a imaginação de vidas possíveis não é, há muito, nacional ou étnica ou de acordo com a oposição pobres, mas apenas compreensível em termos da sociedade mundial. Aquilo com que as pessoas sonham, querem ser, suas utopias cotidianas de felicidade não se atem, há muito, ao espaço geopolítico e às suas identidades culturais. (Beck apud Duarte, 2000, p.254).

Duarte (2000) expõe outros fatores que Beck considera relevantes acerca das possibilidades técnicas inauguradas pelo aparecimento das redes telemáticas mundiais, e que estas não comportam apenas o risco de uma menoridade ainda mais profunda do gênero humano, mas também a possibilidade de realização de uma forma inédita de liberdade.

A crítica a essa concepção fetichizada de confiabilidade nas possibilidades científico-tecnológicas é um eixo pelo qual os teóricos de Frankfurt construíram os argumentos da dialética do esclarecimento, partindo da constatação de que a sociedade industrial não havia realizado as promessas do iluminismo humanista. O desenvolvimento da técnica, da ciência

não trouxe um acréscimo de felicidade e liberdade para o ser humano no momento em que as forças produtivas alcançaram um tal nível de desenvolvimento que estavam criadas as possibilidades para isso.

Essa crítica imanente à cultura contemporânea contribui para a compreensão das maneiras pelas quais a sociedade tecnológica mediatizada – cujas formas de entretenimento, especificamente o “*ethos* dos *games* de guerras”, são tributárias da racionalidade instrumental – opera no campo da produção simbólica.

A televisão (a cabo ou via satélite), o rádio e os aparelhos de vídeo também corroboram com os fenômenos de exclusão das classes menos favorecidas, por estas não estarem entre os manipuladores da informação, mas entre os receptores de símbolos e imagens. Constata-se uma disparidade entre a apropriação de capacidades de processamento de símbolos e o acesso ao fluxo de símbolos na estrutura de informação; entre o acesso ao envio de símbolos e a sua recepção/comunicação, contendo esses elementos um potencial para uma crítica cultural fundante. Duarte (2000) ressalta que:

[...]o grau de mediatização das mercadorias culturais é estabelecido por Lasch em termos da maior proximidade ao puro “sinal” característica da programação mais empobrecida (e com menor potencial de reflexividade) dos meios de comunicação de massa, mas algumas vezes com forte poder de motivação junto ao público. (Duarte, 2000, p.255)

O sinal é a forma de significação menos mediatizada e mais motivada. Duarte (2000) afirma que a indústria cultural atual, especialmente a televisão, tem utilizado crescentemente a forma de sinal. O sinal pode ser caracterizado como o excesso de “motivação” de que necessitam os produtos culturais para se fazerem atraentes, emitindo estímulos cada vez mais intensificados, suscitando um tipo de consumidor cultural que carece da absorção de pequenos choques, ou seja, de um *quantum* cada vez maior de estímulos para que produtos culturais possam ser percebidos por eles, uma vez que se encontram de tal forma dessensibilizados.

A essa característica somam-se fatores tecnológicos inovadores, introduzidos pela Indústria Cultural, os quais contam com inúmeros efeitos potencializadores de estímulos destinados à administração da sensorialidade.

Como resultado dessa lógica no que diz respeito ao usuário de jogos de guerra, parece haver uma adesão quase natural a esse contexto de instrumentalidade e competição, na medida em que se inscrevem na corrida pelas novidades (*gadgets*) e em que se fixam de forma atomizada em campeonatos nacionais e regionais, inscrevendo-se por meio de pagamento de inscrição e concorrendo a premiações irrelevantes.

Estes campeonatos são organizados por uma Associação Brasileira de *Lans Houses* (ABLH), que oferece o *ticket* para o ingresso e a permanência dos jovens nesse circuito. Tendo que usar seus próprios equipamentos, mais de três milhões de jogadores, no Brasil, ficam “plugados”, passando dias e noites em claro, de acordo com dados de pesquisas realizadas e publicadas em jornais e revistas<sup>3</sup>.

É importante ressaltar que o jovem se “pluga” de forma permanente nessa estrutura, seja nas *lans houses* ou no âmbito doméstico, podendo chegar a até 15 horas diárias, segundo pesquisa realizada pelo jornal “Folha de S. Paulo” (Ver p.118). Nessa reportagem, o psicólogo Haim Grunspun afirma que “é cada vez mais comum ver casos de jogos patológicos entre jovens” e que “a compulsão por games é tamanha que configura uma doença”.

Se a compulsão ao jogo não se deve unicamente a um sistema de premiação, ela pode estar sendo atualizada também por mecanismos de captura existentes nos jogos que alimentam processos regressivos, como, por exemplo, uma espécie de narcisismo agonístico, ilustrado pela ilusão de poder que tais jogos incitam. Dessa forma, parece que na cultura contemporânea estariam se afirmando elementos de impessoalidade, regressão ou mesmo de corrosão da experiência.

---

<sup>3</sup> Podemos ilustrar essa passagem com a seguinte informação: “A elite dessa turma esteve reunida no fim de semana passado em São Paulo, onde cerca de 10.000 maníacos por games do Brasil inteiro desfrutaram de cinquenta horas ininterruptas de torneios [...] O chamariz para a reunião foi a final brasileira da ‘copa do mundo’ dos games de computador: o World Cyber Games 2003, que será realizado neste mês na Coréia do Sul”. (Revista Veja, 8 de outubro de 2003)



## **1.2 O debate sobre os *videogames* e o tema da semicultura: os prejuízos na formação dos adolescentes**

Os *videogames* de guerra roubam um tempo inestimável das crianças e dos jovens de dedicarem-se aos afazeres escolares ou mesmo de usufruírem outras experiências ou aquisições culturais mais amplas, pois tanto no âmbito doméstico, nas *lanhouses* mais sofisticadas, bem como nos fliperamas dos bairros periféricos, esta modalidade de jogos é praticada por um número cada vez mais expressivo de adolescentes e crianças. Para elucidar o enredamento desses jovens no contexto desses jogos visualiza-se na atualidade uma obsolescência das agências responsáveis pela formação primária e secundária, percebendo, com isso, que a totalidade social operou na família e na escola um esvaziamento substancial, assim como um esfriamento e isolamento de seus membros, tornando paulatinamente seus elementos identificadores inoperantes. A autoridade escolar, assim como o papel identificador do professor, sofreu um processo dilapidador em suas atribuições.

A incapacidade para a identificação foi sem dúvida a condição psicológica de maior importância para a consolidação para experiências de barbárie em nossa sociedade. Por isso, a necessidade de uma educação que não reprima o medo, tal como Adorno (2003) destaca – tão contrárias ao postulado da educação para paz social ou como condição da cidadania tão enfatizadas atualmente –, torna-se fundamental, ou seja, uma educação que permita a expressão do medo tanto quanto a realidade exige. Isso para evitar, nas palavras desse autor, “*os efeitos deletérios do medo inconsciente e reprimido*”. A semicultura é o resultado patológico da ausência de padrões de identificações e como Adorno advertiu, as pessoas que se enquadram cegamente em coletivos convertem a si próprios em um valor material, dissolvendo-se como seres autodeterminados, como se vê no ethos dos jogos de guerra. Torna-se, pois relevante estabelecermos um percurso de análise referente aos argumentos vinculados e veiculados nos discursos apologéticos, que vêem no envolvimento das crianças e jovens com os jogos virtuais uma experiência significativa para o sucesso na

cultura atual. Em um artigo intitulado “O jogo da vida”<sup>4</sup>, Hermano Viana<sup>5</sup> emite comentários e constrói argumentos sobre a experiência nos *games*, em especial o *Everquest*.

Esse *game on-line* é um descendente do RPG<sup>6</sup>, assim constituindo, segundo o autor, um mundo à parte caracterizado por uma bricolagem de várias mitologias de procedências diversas. O jogador de *Everquest* vive no mundo de Norrath, que é dividido em três continentes habitados por 13 raças, entre elas os bárbaros, os ogros, os elfos e até os humanos. As diferentes raças têm diferentes classes ocupacionais: guerreiros, mágicos, druidas, etc. “É possível então escolher a que raça ou classe queremos pertencer. É assim que os outros jogadores vão nos ver quando nos encontrarem perambulando por Norrath”. A atividade principal dos habitantes de *Everquest* (função dos jogadores) é matar os mobs, “criaturas geradas pelo computador que contêm dinheiro e outros itens importantes para o andamento do jogo em seus corpos”.

A partir da descrição do jogo, Viana conclui: “Portanto, o mundo de *Everquest* foi desenhado, talvez como nosso mundo ‘real’, para incentivar a interação social e a comunicação entre os vários participantes, que formam clãs e outros grupos políticos de tendências bem surpreendentes”.

O autor destaca que participou, em Chicago, de um encontro internacional de fãs do referido jogo virtual considerado:

O game on-line mais popular do planeta com cerca de 500 mil assinantes que pagam US\$12 por mês para poder jogar com gente de todo mundo, conectados – muitas vezes, 300 mil ao mesmo tempo – via Internet aos computadores-servidores da Sony Online Entertainment (SOE). (Viana, 2004, p.04).

---

<sup>4</sup> Folha de S. Paulo, de 18 de janeiro de 2004, Caderno Mais

<sup>5</sup> O cronista em questão (antropólogo) tem sido frequentemente solicitado por diferentes mídias a descrever os fenômenos dos *games* e representa, a nosso ver, a visão apologética contemporânea sobre esse tema.

<sup>6</sup> RPG é a sigla de *Roleplaying Game*, jogo de representação que exige a leitura de um livro de regras cuja publicação tem conquistado espaços cada vez mais significativos no mercado editorial.

Dentre as “lições” apreendidas e que o autor se propõe ensinar é que os *games on-line* serão modelos que salvarão a indústria fonográfica “se ela quiser, realmente, entender a cabeça da garotada cibernética e suas novas comunidades de interesse, diversão e invenção”. Para participar do jogo é preciso se conectar ao servidor e só ali é possível encontrar os outros jogadores, sendo um antídoto eficiente contra a pirataria.

Segundo o autor, o que o *Everquest* vende não é um produto armazenado em casa ou no computador, mas um serviço, “uma experiência em tempo real”, compartilhada naquele momento com milhares de outras pessoas<sup>7</sup>.

Uma outra “lição” seria que o *game* é uma “obra de arte aberta”, uma criação coletiva de centenas de milhares de pessoas. O autor destaca com entusiasmo que os *designers* do *game* somente inventam o mundo e suas regras, mas não determinam o que cada jogador vai fazer ali dentro, pois cada participante produz novos personagens, lugares onde esses personagens vão morar, além de clãs e maneiras de fazer as coisas que não estão previstas nos manuais. Ele equipara a “autonomia” e a “liberdade” dos jogadores com o ouvinte de música: “É como se um ouvinte, ao comprar um disco de música, ganhasse o direito de recriar a música junto com outros compradores. A música original só seria um pretexto para novas invenções e novas amizades”.

A terceira “lição” destacada pelo autor é que os jogadores encontram jeitinhos para burlar as regras do “Deus católico” (Sony), que dá o “livre-arbítrio” que possibilita o desenvolvimento, por exemplo, de um comércio paralelo que movimenta somas equivalentes ao produto interno bruto de países reais e pobres. Ou seja, essa “lição” consiste num apontamento para a indústria fonográfica (e para várias outras indústrias), como estabelecer um serviço que não trata o consumidor como entidade passiva, mas estabelece com ele uma relação de criação conjunta. É a participação ativa nos destinos do produto que gera a fidelidade de quem compra o serviço.

Viana (2004) entende que o espaço do encontro em Chicago constituiu-se numa experiência democrática e cidadã. Destaca que participou de vários debates entre os

---

<sup>7</sup> Este jogo especificamente é dirigido para as camadas médias e altas, no entanto existem no mercado inúmeros jogos acessíveis a todas as camadas da população.

jogadores, consumidores e os *designers* do *game* (os artistas), nos quais as críticas eram anotadas e prometidamente incorporadas às próximas atualizações (*upgrades*). Nesse campo, o autor entende que não há uma fronteira rígida entre vendedores e consumidores, artistas e público, pois até um jogador de 28 anos que morava no estado do Alabama chegou ao cargo de *Shawn Lord*, o *lead designer* (artista-chefe) das últimas expansões do *Everquest*.

Partindo dessas lições, enfatizadas pelo autor como positivas, podem ser tecidas algumas considerações:

É necessário indicar primeiramente que, na análise do desenvolvimento do processo formativo, Adorno (1996), no texto “Teoria da Semicultura”, destacou aspectos que demonstram a fragmentação da experiência formativa e as características da semiformação cultural como contrapartida subjetiva da Indústria Cultural, indicando que “os sintomas de colapso da formação cultural se fazem observar em toda parte, mesmo no estrato de pessoas cultas”. (Adorno, 1996, p.388)

A formação convertida em semiformação socializada traz em si a onipresença do espírito alienado. Como característica deste processo está, portanto, a geração de um desconhecimento progressivo nos homens que, aprisionados nas malhas da socialização, prendem-se de maneira obstinada a elementos culturais aprovados<sup>8</sup>. A adaptação é o resultado da dominação progressiva, ou seja, “a conformação ao real” leva os indivíduos a aceitarem a ordenação da sociedade como uma segunda natureza, afastando as possibilidades de se contrapor ao existente.

Desde a primeira lição do cronista Viana, constata-se que não há um único movimento em seu discurso de interrogar a lógica da indústria dos *games on-line*, em sua racionalidade e instrumentação, indicando sua adaptação incondicional à conformação social, justificada em seu texto pela adesão de milhares de jovens aliada ao potencial de lucros obtidos. Quando argumenta que a indústria fonográfica deveria “entender a cabeça

---

<sup>8</sup> O espetáculo se apresenta como uma enorme positividade, indiscutível e inacessível. Não diz nada além de “o que aparece é bom o que é bom aparece”. A atitude que por princípio ele exige é a da aceitação passiva que, de fato, ele já obteve por seu modo de aparecer sem réplica, por seu monopólio da aparência. (Debord, 1997, p.17)

dos jovens” para retirar lições de sucesso da indústria de *games on-line*, desenvolve a visão ingênua de espontaneidade e sabedoria nessa demanda juvenil, evidenciando a idéia de um entorno social neutro, que não exerce influência sobre o indivíduo em suas escolhas.

Em nenhum momento interroga quem realmente é o vencedor deste jogo<sup>9</sup>, interpretando como natural à relação diametralmente oposta entre oligopólios e jovens ou mesmo indicando, nessa relação, uma complementaridade “tranqüila”. Ao seu olhar, o grande inimigo é a pirataria que ocorre e prejudica a indústria fonográfica. Posicionando-se, pois, de forma apologética, parece não perceber que esta tecnologia “tão assertiva”, em seu entendimento, simboliza a presença de uma técnica mais asséptica em relação aos resíduos e contradições que outros veículos não souberam solucionar, como o rádio, a indústria fonográfica ou mesmo o cinema.

Disto resulta uma concepção equivocada de que o caminho natural dos objetos culturais é a busca da melhor maneira de adaptação às demandas tecnológicas, não compreendendo que esse modo de operar eficiente dos *games on-line*, em que música, imagem 3D, serviços, ritmo, etc. significam que: “quanto mais elementos divergentes são integrados sob a vontade ditatorial, mais avança a desintegração, e tanto mais se esfacela aquilo que não se vincula por si próprio, mas apenas é somado a partir do exterior”. (Adorno, 1978, p.348)

Se essa adaptação contar com o auxílio dos consumidores “mergulhados nas viciadoras marés de improbabilidades” (Viana, 2004), tanto melhor porque agora eles se tornaram partícipes dos processos “pseudocriativos”. O que em nenhum momento o autor interroga é a conformação do potencial inventivo dos jovens a um sistema que os incita a uma mania ávida, e, como indica Adorno, regressiva, que só vem alimentar as geringonças pseudoculturais – pelo pagamento do acesso ao servidor, os equipamentos, os manuais e tudo que vem duplicado na esteira de um só produto – girando a “roda da fortuna” da *Sony* em uma espécie de “pão e circo modernos”. Enquanto mergulham no mundo de *Norrath* criando bárbaros, elfos, ogros, ou seja, enquanto ensaiam de maneira virtual suas

---

<sup>9</sup> “ A indústria do videogame dos EUA é maior que a venda doméstica de ingressos para filmes de Hollywood e está se aproximando das vendas de música, tendo acumulado US\$ 27 bilhões em 2002 (Folha de S.Paulo, 18 de janeiro de 2004, p.4)

“potencialidades”, paradoxalmente estão sendo subtraídos de experiências reais de inserção em seus mundos e com seus pares.

Adorno (1978), em um ensaio sobre as relações entre consciência, televisão e indústria cultural, já indicava que a “proximidade” aparente que a televisão fomenta – membros da família e amigos reunidos – poderia identificá-la como um aparelho que possuía um efeito supostamente comunitário, mas que mascara a ausência de diálogo e a solidão em que as pessoas estão mergulhadas em nossa sociedade<sup>10</sup>.

Nessa direção, este tipo de entretenimento em que “a experiência em tempo real” enaltecida por Viana – com adesão de milhares proporcionada pelos games on-line, em mega concursos ou no âmbito doméstico evidencia e intensifica uma falsa proximidade<sup>11</sup> (cada um em seu isolamento, mediados pelas máquinas) – não podendo ser equiparada ou mesmo considerada na esfera da verdadeira experiência digna (*Erfahrung*) “como um conhecimento obtido através de uma experiência que se cria, que se prolonga, num processo formativo progressivo e emancipador” (Pucci, 1998, p.111), torna-se (*Erlebnis*) a experiência danificada que, por sua vez, desestimula a reflexão, prejudica o entendimento dos fenômenos, deforma a interação social, recalca a memória, possibilita uma relação ingênua e condescendente com a vida transformada em barbárie.

Além desse contexto degradado, tem como natural a superficialidade com que a vida é vivenciada, na qual a ideologia – a falsa idéia dos fenômenos – se coloca como primeira e última instância de visibilidade dos indivíduos e a essência das coisas, as configurações internas dos fenômenos são descartadas, subtraídas; não há tempo nem condições humanas suficientes para estabelecer uma relação enriquecedora com a dinâmica social, de

---

<sup>10</sup> O sistema econômico fundado no isolamento é uma produção circular do isolamento. O isolamento fundamenta a técnica: reciprocamente o processo técnico isola. Do automóvel à televisão, todos os bens selecionados pelo sistema espetacular são também suas armas para o reforço constante das condições de isolamento das “multidões solitárias”. O espetáculo encontra sempre mais, e de modo mais concreto, suas próprias preposições. (Debord, 1997, p.23)

<sup>11</sup> Para Eugênio Bucci (1996) estar ilhado do convívio social é um requisito para usufruir os meios eletrônicos. O isolamento é uma premissa da interatividade de que tanto se fala. Mesmo quando dá ao espectador a abertura para o que se chama de interatividade eletrônica, ocorre algo mais na direção de um aprofundamento do que uma ruptura da condição de espectador, o que se verifica é a troca de informações, mas não a troca de vivências e experiências. Nas portas e janelas da interatividade eletrônica, o sujeito não se compromete fisicamente, ele mal se identifica como ser social; identifica-se apenas virtualmente. Não há inter-relações; há uma espécie estranha de interalienação ou interalienações..O efeito ilha não se desfaz. (Bucci, 1996.p.347)

modo a compreendê-la e não “passando” por ela velozmente. Para ilustrar essa falsa experiência na qual supostamente “todos interagem com todos” evidenciada pela matéria assinada, Adorno indica que

[...] os sistemas delirantes coletivos da semiformação cultural conciliam o incompatível; pronunciam a alienação e a sancionam como se fosse um obscuro mistério e compõem um substituto da experiência, falso e aparentemente próximo, em lugar da experiência destruída. (Adorno, 1998, p. 407)

À “pretensa” liberdade e autonomia entre os usuários dos *games on-line* entusiasticamente defendida por Viana de poder “criar e interferir”, o que qualificou como “obra de arte aberta”, não se coaduna as formas e estruturas de uma sociedade desqualificada pelo opressivo princípio do valor de troca. De acordo com Adorno (1998), o poder da totalidade sobre o indivíduo prosperou em uma tal proporção que reproduz um contínuo vazio de forma; portanto, para ele, os sujeitos encontram-se tão destituídos de liberdade que sua vida conjunta não se articula como verdadeira, pois lhes falta o necessário apoio em si próprios. Sendo assim, autonomia e liberdade não podem ser preservadas pela ausência de uma totalidade justa ou reconciliada com o particular.

A produção dos *games* segundo Sabbatini (1999) segue um esquematismo acrescentado ao caráter sampleado<sup>12</sup> e transdisciplinar da cultura digital. Nessa engrenagem, o espaço para criação e interferência nestes jogos é falacioso, pois sua repetição parece uma tônica aprimorada, em que o senso de realidade é produzido pelas engrenagens da indústria, com sua montagem, standardização e reprodução através de uma apropriação silenciosa – no momento do consumo há todo um processo de repetição de ordenação preexistente.

Ainda segundo o autor a compactação, serialização se volta para a estética, na qual há uma anterioridade do formato, ou seja, a lógica do sistema foi responsável pelo seu

---

<sup>12</sup> Sampleado é um derivativo de sampler que é um gravador/sintetizador que acumula e serve para capturar, distorcer, deslocar qualquer pedaço de som ou de música além de permitir a criação de músicas calcadas em seqüências de fragmentação. O seu uso aporuguesado refere-se à colagem, montagem, justaposições possíveis de serem realizadas na cultura digital.

aparecimento. Cria-se uma falsa ilusão de que o indivíduo faz suas escolhas, enquanto estas são articuladas em uma anterioridade, hierarquizada.

O indiferenciado se consubstancia na ausência de delimitação entre o que é indústria e o que é consumidor – no caso das elogiadas participações dos jogadores no destino dos jogos –, contribuindo para a confusão de papéis e a percepção acrítica da realidade.

Constata-se que parece haver uma tendência de apresentar a virtualidade não como estágio precursor do real, mas como o próprio real, pois os usos de algumas facilidades são apropriados para intensificação destes aspectos, tal como descreveu TÜRCKE:

A de sugerir o olho humano à tridimensionalidade de forma tão enganosa que ele não pode resistir à impressão de se encontrar efetivamente no espaço sugerido, ao invés de estar apenas diante de suas imagens. A de poder intervir no próprio espaço sugerido, reconfigurando a bel-prazer pressionando levemente a mão. O *cyberspace* é um espaço dirigido: um espaço, que o olho não sabe distinguir do espaço real e que ele não obstante pode arranjar em universo imagético próprio, em colaboração com a mão. (TÜRCKE, 1995, p.27)

Para esse autor, o ingresso neste ambiente sujeita o ego a uma redução que pode chegar às bordas da disfunção, pois através desses aparatos tecnológicos recentes que incidem sobre o indivíduo há uma diminuição da consciência conduzindo-a a um nível residual: “o artifício consiste em tocar no estado desperto do indivíduo e a despeito disso neutralizá-lo”. Um efeito sobre o órgão sensorial por meio de um estímulo ao qual esse órgão não pode reagir senão à maneira de um reflexo. Tanto mais o ego desperto estiver distraído, fatigado ou cansado, dessa maneira, os novos meios de comunicação – propiciaram uma nova disposição estética que orienta a percepção:

[...] regula o olho tratando-o como em condições laboratoriais (o olho não pode desviar; não pode, como ainda diante da tela ou do monitor, lançar um olhar vesgo para além da moldura dos acontecimentos, certificar-se de que ele está assistindo apenas à um espetáculo). Os cyber-uniformes são produtos de uma ergonomia da percepção que submete o olho diretamente a uma atividade direcionada e lhe implanta por assim dizer as imagens tridimensionais passando ao largo da consciência de que se trata apenas de imagens. (TÜRCKE, 1995, p.28)



Se essa tecnologia referida tem com *games on-line* um parentesco estreito, podem ser aferidas conseqüências acerca da autonomia do indivíduo e de sua liberdade que diante dela tem obliterado o âmbito do sensório humano. A dimensão da experiência encontra-se de antemão amputada, pois os atos de deslizar por cima das superfícies, correr, nadar, andar bem como as sensações corporais conexas não ocorrem, assim como a resistência física ou psíquica que elas devem vencer. Nestes novos espaços de vivências, toda dimensão do movimento, da tensão do corpo e do psiquismo humano foram subtraídos. Ocorre ainda que no nível do sensório

Cada sentido individual deve a virulência da sua sensação ao deslocamento para um comportamento reflexivamente reativo e que todos os sentidos somente são desencadeados ao preço do isolamento e da regressão, da desvinculação do nexos que o ego interiormente produz entre eles de modo que possam representar-se, estimular-se, comunicar-se reciprocamente as suas qualidades, perceber sons como aveludados, cores como estridentes, olhares ociosos. (Türcke, 1995, p.29)

De acordo com o autor, o nexos dos sentidos faz com que a visão, a audição, a sensação sejam mais do que apenas óptica, acústica ou tátil; através dele, os processos de percepção já tenham *per si* a qualidade do conhecimento, não reagindo apenas a estímulos, mas retrabalhando-os em representações internas. No entanto, se o nexos do aparelho sensorial for produzido exteriormente, passando à margem da consciência por aparelhagem que trata cada sentido ergonomicamente, estes virão a ser privados do solo nutriente do qual vive a interação com os outros sentidos. Ou seja, o nexos dos sentidos se desvincula do ego, torna-se isolado, não mais ativo, não mais se associando com outros em experiência de caráter verdadeiro, não ganhando significados, sendo passivizados até a letargia.

Como se pode notar, a crônica de Viana (2004) a respeito dos *games* apresenta-se como visão ingênua, dado o seu desconhecimento dos mecanismos que não se mostram de imediato e que incidem no próprio corpo dos sujeitos envolvidos, quer em nível do sensório quer em nível do psiquismo ou na própria formação de hábitos.

Se esse esquematismo constitutivo dos objetos tecnológicos oblitera a verdadeira experiência (*Erfahrung*), adultera a vida sensorial, Adorno (1998) apresenta a questão psicodinâmica de como o sujeito pode resistir à racionalidade que é, na verdade, irracional. Em sua terceira lição, Viana (2004) diz que “os usuários deste game em foco burlam a autoridade do ‘Deus católico’ (Sony) e estabelecem graças ao livre arbítrio, no interior do jogo um comércio maior que a economia de alguns países pobres”. Os dados visivelmente ilógicos são aceitos e mesmo destacados como símbolo de eficiência e de admiração na concepção dos apologetas, constatando-se a dificuldade dos sujeitos de perceberem dentro do seu cotidiano, os elementos irracionais que o constitui.

Nesse sentido, parece haver uma naturalização dos elementos irracionais, pois o sujeito, em função de seu desamparo subjetivo, não se vê sem a mediação direta do todo, e isso pode ser atribuído, como indica Maria Rita Kehl (2004), também ao fato de “que na atualidade a indústria cultural perdeu seus contornos, pois, a mercadoria abarcou todo o campo de imagens e com isso tornou-se capaz de ocupar toda a vida social”.

O indivíduo resultante de tal conformação, na qual evidencia-se uma fratura entre imagens e experiências humanas, perde-se de suas referências simbólicas, ficando à mercê destas imagens que o representam para si próprio. Mergulhado na cultura do espetáculo, confirma sua existência por essa via, assim como dela se utiliza para a orientação em meio aos semelhantes. Ao arrefecimento da experiência formativa corresponde uma dificuldade do indivíduo em discernir os limites e as interações entre suas percepções internas ou externas, chegando a não mais refletir sobre si e sobre os objetos. De tal modo, Zuin (2004) constata que:

[...] é nesse momento que se desenvolvem as condições favoráveis para a produção do pensamento estereotipado e da personalização, as principais características da mentalidade do ticket. E tal mentalidade torna-se o sustentáculo que fornece a falsa sensação de segurança na sociedade, cujos produtos da indústria cultural emanam estímulos cada vez mais agressivos. (Zuin, 2004, p.8)

Nesse sentido, o autor indica que, para sensibilizar o que está cada vez mais dessensibilizado, os produtos têm que emanar estímulos cada vez mais poderosos, pois se não chocam, não serão percebidos.

Sendo assim, alguns traços antes considerados anômalos presentes na “cultura” da sociedade atual são naturalizados. Zuin (2004) suspeita de que, no contexto da indústria cultural contemporânea, existam compulsões<sup>13</sup> de várias ordens, como, por exemplo, a de ver e ser visto, de tal modo que o conceito da paranóia tende a deixar de ser considerado uma patologia para se transformar numa “aprazível” forma de conduta numa sociedade não menos doentia.

Nesta direção, pode-se constatar que as formas contemporâneas de entretenimento, ao imprimir a lógica da espetacularização, da banalização da vida, do ritmo veloz, da adesão irrefletida – o *ethos* dos jogos virtuais tão valorizados pelo autor da matéria que colocamos em debate –, podem estar contribuindo para que os jovens usuários destes objetos mimetizem em seus corpos e em suas relações as tendências extremas da sociedade.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor W. **Educação e Emancipação**. São Paulo. Paz e Terra, 2003

\_\_\_\_\_. **Indústria cultural e sociedade**. São Paulo: Ed. Paz e Terra, 2002.

\_\_\_\_\_. Teoria da Semicultura. **Educação e Sociedade**, ano XVII; V. 56; p. 388-411; dez 1996.

---

<sup>13</sup> A revista IstoÉ nº 1766, de 06 de agosto de 2003, na seção de Medicina e Bem-Estar, estampou uma matéria chamada “Traídos pelo desejo”, na qual indica que as atrações da vida moderna fazem surgir novas modalidades de compulsão. Entre as mais expressivas, estão as obsessões pela Internet, compras, jogos, sexo virtual e exercícios físicos. (Ver p.116)

\_\_\_\_\_ **Educação e Emancipação**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995.

\_\_\_\_\_ *A indústria cultural*. In COHN, Gabriel (Org.) & FERNANDES, Florestan (Coord.). **Sociologia**. Coleção grandes cientistas sociais. São Paulo: Editora Ática, 1986.

\_\_\_\_\_ **Comunicação e Indústria Cultural**: leituras de análise dos meios de comunicação na sociedade contemporânea e das manifestações da opinião pública, propaganda e cultura de massa nessa sociedade. São Paulo: Editora Nacional, 1978.

ADORNO, Theodor W; HORKHEIMER, M. **Dialética do Esclarecimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

COSTA, Belarmino C. G. *Educação dos sentidos: mediação tecnológica e os efeitos da estetização da realidade*. In PUCCI, B.; LASTÓRIA, L. A. C. N.; COSTA, B. C. G (Orgs.). **Tecnologia, Cultura e Formação...ainda Auschwitz**. São Paulo: Cortez Editora, 2003.

DEBORD, Guy. **A Sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DUARTE, Rodrigo. A indústria cultural global e sua crítica. **Revista Kartasis**. Belo Horizonte UFMG.

KEHL, Maria Rita; BUCCI, Eugênio. **Videologias**. Coleção Estado de Sítio: Boitempo Editorial, 2004.

PUCCI, Bruno; LASTÓRIA, L A C; COSTA, B C G, (Orgs). **Tecnología, Cultura e Formação... ainda Auschwitz**. São Paulo: Cortez Editora, 2003.

PUCCI, Bruno; ZUIN, A. A. S.; OLIVEIRA, N. R. de (Orgs.). **A educação danificada**: contribuições à teoria crítica da educação. Petrópolis, RJ: Vozes; São Carlos,

SP: UFSCar, 1998.

SABATINI, Renato. A violência virtual. **Correio Popular**. Campinas, 25 jun 1999.

SEVECENKO, Nicolau. **A corrida para o século XXI**. No loop da montanha-russa. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

TÜRCKE, Christopher. **Pré-prazer-virtualidade, desapropriação** – Indústria cultural hoje. Textos traduzidos pelo arquivo da teoria crítica, In mimeo – Piracicaba: UNIMEP, 1995

\_\_\_\_\_ **Fisio-teologia da sensação**: Neuroses traumáticas e neuro-sistema. Texto traduzidos pelo arquivo da teoria crítica, In mimeo-Piracicaba: UNIMEP.

VIANA, Hermano. **O jogo da vida**, Caderno Mais, F. São Paulo, 18 fevereiro de 2003.

ZUIN, Antonio A S. **Quase morte: notas sobre a indústria cultural contemporânea**. Revista Sul-Americana de Filosofia e Educação. Disponível em: <[www.unb.br/fe/tef/filo esco/resafe/numero002/artigos.html](http://www.unb.br/fe/tef/filo esco/resafe/numero002/artigos.html)>. Acesso em: 08 jan 2005.

ZUIN, Antonio A.S. **Sobre Corpos, Estampas e a doce Paranóia**. Colóquio Internacional, Teoria Crítica e Educação, Org, GEP Teoria Critica e Educação - UNIMEP, UFSCar, e UNESP, Araraquara, 2004.-CD ROOM