



**Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra**  
**Departamento de Ciências da Vida**

**O Preço da Arte:**  
**Discursos da Medicina, Jornais e *Gamers* sobre videojogos**

**Francisco José Alves Duarte**

**Coimbra - 2011**

**Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra**  
**Departamento de Ciências da Vida**

**O Preço da Arte:**  
**Discursos da Medicina, Jornais e *Gamers* sobre videojogos**

**Francisco José Alves Duarte**

Dissertação de Mestrado em Antropologia Médica apresentada ao Departamento de Ciências da Vida da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra, e realizada sob a orientação do Doutor Luís Quintais.

**Coimbra - 2011**

*Ler é uma aposta. Apostamos da nossa fidelidade às sugestões  
de uma voz que não nos explicita aquilo que nos sugere.*

Umberto Eco

## AGRADECIMENTOS

Diz a sabedoria popular que nenhum trabalho é feito por uma pessoa só. Como não poderia deixar de ser, esse é também o caso do presente texto. E devo reconhecer que sem as seguintes pessoas, este trabalho nunca seria possível. Pois então, devo os meus mais sinceros agradecimentos:

Ao Doutor Luís Quintais, o meu orientador, que me ajudou a definir um caminho e temática para esta complexa ideia. Agradeço os ensinamentos, orientação, sugestões, e paciência para lidar com esta mente sempre a explodir de ideias, nem sempre as melhores.

Ao Doutor Fernando Florêncio, pelo apoio e conselhos. Sem a sua ajuda nunca teria conseguido desenvolver devidamente a etnografia tão importante para este projecto.

Ao Doutor Jacques Houart, que aconselhou, guiou e ajudou. Agradeço as conversas e ideias, e as palavras que me convenceram a seguir o caminho que mais significado tinha para mim.

Ao Doutor Vítor Matos, pela insistência em fazer-me ter atenção aos detalhes. Foram sábios conselhos.

A Nuno Tavares por permitir que esta pesquisa fosse feita no seu estabelecimento. Igualmente, também devo agradecer a todo o pessoal da Net 7 pela amabilidade e ajuda.

A Flávio Simões, estudante de Antropologia do Departamento de Ciências da Vida em Coimbra, pela ajuda, conselhos, ideias, e amizade, em geral.

A Nuno Sardo, estudante de Biotecnologia da Universidade Aveiro, pelo apoio e amizade.

A todo o pessoal do Mestrado, colegas e professores, que se revelaram entusiasmantes mentes científicas, permitindo longos debates, e também admiráveis seres humanos, sempre prontos a ajudar.

Também agradeço a todas aquelas pessoas que os anos me apresentaram, na Gafanha da Nazaré e em Coimbra, e às quais chamo de amigos, com orgulho.

Por fim, estendo os meus agradecimentos à minha família, mãe, pai e irmão, pela paciência, e por terem estado sempre lá.

E espero não me ter esquecido, realmente, de ninguém. Para o caso de tal ter sucedido, saibam que não foi de propósito, e que vos agradeço tudo o que fizeram para tornar esta ideia uma realidade.

Obrigado.

## ÍNDICE

RESUMO .....	viii
ABSTRACT .....	ix
INTRODUÇÃO .....	1
CAPÍTULO 1 – CONTEXTUALIZAÇÃO .....	5
1.1 – Videojogos: os primeiros anos .....	6
1.1.2 – Videojogos: as plataformas caseiras .....	7
1.1.3 – Videojogos: a revolução <i>online</i> .....	10
1.2 – As críticas ao entretenimento .....	13
1.3 – Crítica ao videogame .....	16
1.4 – A questão .....	18
CAPÍTULO 2 – QUESTÕES METODOLÓGICAS .....	19
2.1 – Explicando os jornais .....	20
2.1.1 – A linguagem dos jornais .....	22
2.2 – A etnografia .....	25
2.2.1 – Planear o trabalho de campo .....	27
2.2.2 – Descrevendo a Net 7 .....	29
2.2.3 – Detalhes da etnografia .....	32
2.2.4 – Técnicas de campo .....	34
2.3 – O investigador e a sua arte .....	36
CAPÍTULO 3 – JORNAIS E VIDEOJOGOS .....	38
3.1 – A amostra nacional .....	39
3.1.2 – As notícias em Portugal .....	43
3.2 – A amostra internacional .....	45
3.2.1 – As notícias internacionais .....	48
3.3 – Observações .....	50
CAPÍTULO 4 – <i>GAMERS</i> E VIDEOJOGOS .....	52
4.1 – Opiniões sobre o criticismo .....	55
4.2 – Reflexões .....	60
4.3 – Conclusões da etnografia .....	63
CAPÍTULO 5 – RESULTADOS .....	66

5.1 – Discursos sobre violência .....	67
5.2 – Discursos sobre socialização .....	69
5.3 – Discursos e a questão política .....	71
5.4 – Discussão final .....	73
CONCLUSÃO .....	75
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	78
REFERÊNCIAS DOS ÓRGÃOS NOTICIOSOS .....	83
ANEXOS .....	96

## INDÍCE DE ANEXOS

ANEXO I – GRÁFICOS DAS NOTÍCIAS NACIONAIS .....	95
ANEXO II – GRÁFICOS DAS NOTÍCIAS INTERNACIONAIS .....	96
ANEXO III - GRÁFICOS DE COMPARAÇÃO DE REFERÊNCIAS NOTICIOSAS	97
ANEXO IV - GRÁFICOS SOBRE OS CLIENTES DA NET 7 .....	98
ANEXO V - Tabela 1 – Ficha sobre os clientes da Net 7 .....	100

## RESUMO

Os videojogos são ainda um tema de forte controvérsia nos meios de comunicação contemporâneos. A principal razão disso advém dos discursos criados no seio da medicina acerca dos seus potenciais efeitos nos utilizadores. Infelizmente, ainda não existe um consenso acerca de quais e quão extensos são, realmente. Não obstante, os jornais e outros meios de comunicação apresentam resultados e comentários dessas pesquisas.

A linguagem que os *mass media* utilizam acerca da temática está, contudo, longe de ser parcial, sendo deformada por influências políticas e económicas, assim como pela falta, em termos gerais, de conhecimentos específicos acerca dos discursos médicos. Aliás, a presença da crítica ao entretenimento nos jornais não é uma coisa nova, tendo uma já longa história. Para se saber como os utilizadores de videojogos vêem esta realidade, e como criam os seus próprios discursos acerca do tema, realizou-se uma curta etnografia junto de um grupo de *gamers* em Aveiro.

Concluiu-se que existe desconfiança para com o que é normalmente apresentado nos jornais, e uma tendência para racionalizar alguns dos perigos normalmente relacionados aos videojogos. Também se detectaram sinais que parecem indicar que alguns destes possíveis perigos não serão tão críticos com é normalmente retratado nos *media* noticiosos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Discursos, *gamers*, jornais, psicologia, videojogos.

## ABSTRACT

Videogames are still a strong topic of controversy in contemporary mass media. The main reason for that comes from the language created in the midst of medical science about the potential effects they might have on their users. Unfortunately there is still no consensus about the real extent of these effects, or what they are, exactly. Still, newspapers and other media present results and comments about those same researches.

The language used by the mass media about the subject is far from being impartial, though, being biased because of political and economical influences, and by the general lack of specialized knowledge about medical language. The critic to entertainment, itself, is not something new among the newspapers, possessing an already long story. To know what do videogame users think about this reality, and how they create their own discourses about the subject, a short ethnography was made on a group of gamers in Aveiro.

It was identified a solid distrust about what is generally told in the newspapers, and a tendency to rationalize some of the dangers usually associated to videogame use. It was also found signs that seem to indicate that some of these supposed dangers are not as critical as usually reported in the news media.

**KEYWORDS:** Discourses, gamers, newspapers, psychology, videogames.

## INTRODUÇÃO

Sempre que surge uma nova forma de expressão, ou uma nova variante das antigas, é natural que surjam críticas. As sociedades possuem mecanismos que funcionam como barreiras para coisas novas, de modo a manterem um certo tipo de normas (Golzio e Mendes, 2008; McDougal e O'Brien, 2008). Isto não foi diferente com os videojogos.

Sendo uma forma relativamente recente de entretenimento, o videojogo é um tipo de *software* que se caracteriza por criar uma ambiente envolvente e interactivo para o utilizador, onde este irá desenvolver uma tarefa que requererá investimento de tempo e esforço para ser dominada (Newman, 2004; Dovey e Kennedy, 2006; Bogost, 2008; McDougal e O'Brien, 2008; Cachide, 2009). Contudo, são essas mesmas características que levam certos grupos a questionar que tipo de efeitos pode este novo meio ter naqueles que dele desfrutam, chamados de *gamers* devido à palavra inglesa “*videogame*”. Estas críticas tornam-se sobretudo mais intensas quando se falam de títulos que girem à volta de temáticas relacionadas com a violência, como simuladores de guerra ou jogos de construção de personagens que requeiram ao utilizador encetar algum tipo de comportamento agressivo. É algo que, de certo modo, se insere num debate geral das sociedades acerca do modo como os conteúdos violentos afectam as pessoas, sobretudo os mais novos (McDougal e O'Brien, 2008; Cachide, 2009).

A psicologia tornou-se a principal ciência médica a partir da qual se tentou responder a estas perguntas, tentando-se perceber como seriam os *gamers* afectados pelo seu *hobby* (Gauntlett, 2006). Contudo, não é uma questão pacífica, uma vez que a relação entre a psicologia e o entretenimento tem uma história bastante conturbada (Weavere e Carter, 2006; Kutner e Olson, 2008). O caso mais conhecido será o da banda desenhada americana, que foi severamente afectada, nos anos 50 do Século XX, devido ao livro *Seduction of the innocent*, do psiquiatra infantil Frederic Wertham (1954), e ao efeito que este teve junto dos *media* noticiosos e da população em geral (Kutner e Olson, 2008). Actualmente existe um grande debate em curso acerca de quais serão, realmente, os perigos de se utilizar videojogos. Várias pesquisas médicas pareceram apresentar efeitos bastante problemáticos, e foram amplamente cobertas pelos órgãos de comunicação social, espalhando o debate, e criando uma preocupação generalizada acerca da temática. Incrivelmente, ainda não existe qualquer tipo de

consenso acerca destes mesmos efeitos e até se questionam as condições em que algumas destas investigações são desenvolvidas e encomendadas (Freedman, 2006; Gauntlett, 2006; Anderson *et al*, 2007; Kutner e Olson, 2008; McDougal e O'Brien, 2008; Cachide, 2009). Mais recentemente, outras pesquisas parecem, até, traçar um quadro muito menos sombrio do que aquelas que as precederam. Inclusive, estudam-se já os efeitos positivos do uso moderado de videogames, e até papéis terapêuticos (Alves, 2004; Griffiths, 2005; Byron, 2008).

Assim sendo, os *media* noticiosos revelam-se o principal fornecedor dos resultados destas pesquisas ao público em geral, assim como um dos focos do debate. Através deles são transmitidos e recriados os discursos desenvolvidos pela medicina acerca do uso de videogames, o que tem um impacto no modo de ver a questão da população, e ela é, igualmente, moldada pelas opiniões desta (Hill, 2006). Assim como existem diversos motivos por detrás da construção e desconstrução destes discursos (Reah, 1998; Hill, 2006; Kutner e Olson, 2008; Hodgkinson, 2011). Existe uma certa reciprocidade entre os fornecedores de notícias e aqueles que as consomem (McDougal e O'Brien, 2008).

Contudo, este é apenas um lado do debate. Temos também os utilizadores dos videogames, os *gamers*, que vêem e ouvem estes discursos e têm a sua própria opinião acerca da questão. Também eles têm algo a dizer, e essa é uma faceta raras vezes explorada. Ainda assim, sabe-se que têm pouco respeito pelo que é dito nos jornais, e pelos críticos dos videogames (Barham, 2006; McDougal e O'Brien, 2008), e que, como a população em geral, não compreendem realmente, como as pesquisas são desenvolvidas, e o que querem os seus resultados dizer (Benelli, 2003; Kutner e Olson, 2008).

Tentar perceber como ambos os discursos, dos *media* noticiosos, e dos *gamers*, divergem ou se aproximam, é algo que creio nunca ter sido desenvolvido no mesmo trabalho antropológico. A minha busca por artigos sobre a temática revelou-se infrutífera, apesar de poderem existir. No entanto, creio que é uma área pouco trabalhada, que requer mais investigação, uma vez que nos permite desvendar as dinâmicas sociais relacionadas com os dois tipos de discursos, e como estes são apreendidos mutuamente.

A minha pesquisa focou-se no modo como ambos os grupos apreendem a linguagem desenvolvida pela medicina acerca do uso de videogames, quais as diferenças e similaridades. Em resumo, concluí que os jornais nacionais apresentam uma visão

sobretudo negativa dos videojogos, ao contrário de uma boa parte dos *media* noticiosos internacionais que podem ser negativos ou positivos nessa questão, mas, sobretudo, tendem a fornecer opiniões da questão, de acordo com cada jornalista. Os jornais nacionais não entram tanto nessa área. Os *gamers* com quem interagi, talvez de modo não surpreendente, não se reviram naquilo que os jornais portugueses dizem do seu *hobby*, revelando-se bastante críticos acerca dos mesmos. Os discursos vindos da medicina imiscuíram-se na linguagem de ambos os grupos, mantendo a discussão dentro do interesse do Mestrado em Antropologia Médica.

Foi, contudo, um estudo pequeno, limitado no tempo e na amplitude. Apesar de ter apresentado resultados interessantes, serão, certamente, necessárias novas pesquisas no futuro para confirmar ou expandir os mesmos.

Devo admitir, nesta fase, que tenho um grande interesse pessoal pela história e simbolismo das artes, em geral, e dos videojogos em particular, uma vez que já são considerados por diversos grupos como uma nova forma de arte (Newman, 2004; Bogost, 2008). Ao desenvolver esta tese em redor dessa temática, eu espero trazer algo de novo para o conhecimento acerca desta forma de entretenimento, incrivelmente popular, sobretudo entre os mais novos (Anderson *et al*, 2007; Cachide, 2009), e que ainda está em processo de franco crescimento, já tendo, há muito, ultrapassado os lucros do cinema, e sem sinal de perda de importância (Piot, 2006; Bogost, 2008; Golzio e Mendes, 2008), mesmo com a crise financeira. Como muitos jovens da minha geração, cresci a jogar videojogos, embrenhando-me nos mundos virtuais que estes trazem até nossas casas, vivendo as aventuras de mil heróis. Também pertença à geração que conheceu a génese e ascensão da Internet como o maior e mais completo meio de comunicação ao dispor da Humanidade, com tudo o que isso tem de bom e de mau (Castells, 1996; Montgomery, 2009). Tanto em conjunto, como individualmente, ambas as tecnologias forneceram modos de interação e diversão como nunca antes fora conhecido, ou sequer imaginado (Abreu *et al*, 2008). Vemos comunidades de milhares a coexistirem na rede, partilhando informação sobre temas pelos quais partilham interesses (McDougal e O'Brien, 2008; Muratore, 2008), servidores *online* que permitem que dezenas, centenas, de milhares de *gamers* desfrutem de sessões de jogo em conjunto, uns contra os outros (McDougal e O'Brien, 2008), e milhões de pessoas que trocam opiniões e desabafos todos os dias mediante redes sociais que ameaçam quebrar as barreiras entre povos e nações (Muratore, 2008; Montgomery, 2009; Ponnayolu, 2010).

Qual o real potencial de todas essas tecnologias, e que tipo de Caixa de Pandora temos nas mãos são questões que ainda não somos, como espécie, capazes de responder. Igualmente, ainda questionamos quais os perigos, sociais e de saúde, que existem nestas novas realidades. Apenas ao embrenharmo-nos na selva de dados confusos, e muitas vezes contraditórios, desta nova fronteira, é que poderemos encontrar algumas das respostas que precisamos.

O trabalho aqui apresentado é apenas uma pequena contribuição para essa busca.

## CONTEXTUALIZAÇÃO

Existe uma história entre a linguagem médica e os *media* noticiosos. As notícias que todos os dias nos alcançam, trazidas através de jornais, televisão, rádio e a Internet, têm, de vez em quando, o trazo de uma nova descoberta e ideia médica, transmitida ao grande público através da linguagem característica do meio (Benelli, 2003). Os videojogos tornaram-se uma fonte de notícias bastante controversas, que criaram toda uma série de debates e discussões que ainda continuam, e não se vê sinal de que deixem de existir nos tempos mais próximos.

O que é, então, um videojogo? É algo difícil de definir, uma vez que tantos tipos de *software* diferentes são colocados dentro dessa categorização (Newman, 2006). No geral são programas de computador utilizados como forma de entretenimento, que se caracterizam pela interactividade entre o utilizador e o ambiente de jogo, normalmente através de uma representação virtual chamada avatar (Bogost, 2008; McDougal e O'Brien, 2008; Cachide, 2009). É através do avatar que o jogador entra no mundo do videojogo, sendo rodeado pelo mesmo, protagonizando através dessa representação, uma qualquer aventura fantástica (Rehak, 2003; Wolf e Person, 2003). Se bem que nem todos os videojogos possuam um argumento *per se*, essa é uma tendência cada vez mais em voga, com diferentes autores a apresentarem novos títulos como possuindo histórias e argumentos fortemente influenciados por literatura e cinema (McDougal e O'Brien, 2008). Tornaram-se muito populares, muito depressa, e hoje serão, não apenas uma das principais formas de entretenimento, entre crianças, adolescentes, e jovens adultos, mas também uma das maiores indústrias em actividade, ultrapassando já o cinema (Piot, 2006; Anderson *et al*, 2007; Cachide, 2009).

Esta é a classificação normalmente utilizada. Contudo, creio que, para compreendermos ao certo do que se está aqui a falar, deveremos embrenhar-nos mais a fundo na história dos videojogos. Veja-se que é uma história marcada pela tentativa constante de criar mais e melhor interacção entre máquina e utilizador, e uma maior envolvência deste, criando, cada vez mais eficientemente a ideia de se estar a viver a aventura em si (Rehak, 2003; Wolf e Person, 2003). É esta envolvência que será a base de muitas das críticas e preocupações criadas pelo consumo de videojogos, mas já lá iremos.

## 1.1 – VIDEOJOGOS: OS PRIMEIROS ANOS

A primeira tentativa registada de criar um Videojogo remonta aos finais da década de 40 do Século XX, quando alguns engenheiros, trabalhando em tubos de raios catódicos, tentaram criar métodos de entretenimento electrónico, devido ao tédio das suas tarefas, ao manipularem os aparelhos. Estes eram os mostradores da primeira geração de radares para detecção aérea, e a sua tecnologia primitiva limitava severamente aquilo que poderia ou não ser feito. Ainda assim, na década seguinte, várias outras tentativas acabaram por se revelar bastante positivas. *Tennis for Two*, de William Higibotham (McDougal e O'Brien, 2008; Cachide, 2009; Portugal, 2009), e *OXO* (Wolf *et al*, 2003), de A.S. Douglas, hoje considerados os primeiros verdadeiros videojogos, surgiram deste modo. Contudo, apenas em 1961 é que surgiu algo que hoje reconheceríamos como parte deste médio. Enquanto que as tentativas anteriores apenas davam uma ideia da forma dos objectos com os quais, teoricamente, se interagia, *Spacewar!* (Wolf *et al*, 2003; McDougal e O'Brien, 2008; Portugal, 2009), desenvolvido do famoso MIT por uma equipa liderada por Steve Russel, apresentava os primeiros verdadeiros gráficos. Dois triângulos, que representavam naves espaciais, controlados por jogadores humanos, circulavam em redor de um círculo, representando um destrutivo buraco negro. Os jogadores deveriam tentar destruir-se um ao outro, enquanto evitavam o perigo do fenómeno cósmico. Esta complexidade tornou-se possível devido a algo de que as tentativas anteriores não puderam usufruir: um computador.

Contrariamente aos tubos de raios catódicos, que deveriam ser manipulados pelos utilizadores, o computador fazia correr um programa nele inscrito. Linhas de código gravadas num suporte rígido nas entranhas da grande máquina, que reagiam quando os utilizadores inseriam dados, causando alterações visuais no monitor. Contudo, *Spacewar!*, apesar de revolucionário, não era ainda prático. O computador DEC PCP-1 era gigantesco, ocupando uma sala inteira (Wolf *et al*, 2003). Contudo, o programa valia o que valia, e tornou-se a prova de conceito que marcaria, no futuro, a indústria do entretenimento.

Uma outra revolução, contudo, estava em curso. E esta marcaria, definitivamente, a História da Humanidade. O conceito de computador electrónico era relativamente antigo. À medida que progressos eram dados no sentido da criação da primeira dessas máquinas, algo conseguido durante a década de 30 do século passado,

uma outra ideia ia tomando forma. O problema dos primeiros computadores era o seu volume. Salas inteiras, às vezes pisos inteiros, tinham de ser dedicados à instalação de todo o equipamento que constituía a máquina. Tal devia-se ao facto de esta utilizar tubos de vácuo para criar as trocas eléctricas que a faziam calcular as linhas de código dos programas informáticos. Geoffrey Dummer teorizou, no início dos anos 50, que a construção de circuitos integrados, com várias camadas e trilhos de bronze e ouro numa pequena pastilha, poderiam substituir os tubos de vácuo, criando uma plataforma mais prática (Saxena, 2009). Contrariamente a todas as expectativas, e após algumas experiências falhadas, nos anos 70, novas tecnologias de produção de equipamento electrónico tornaram os circuitos integrados possíveis, e uma nova geração de computadores práticos nasceu (Saxena, 2009).

Foi durante a década de 70 que surgiram as famosas máquinas de arcadas (Wolf *et al.*, 2003). Os novos circuitos integrados permitiam arquivar jogos simples em plataformas pequenas, que depois eram associadas a uma televisão, permitindo que os novos Videojogos, saíssem dos laboratórios das grandes Universidades e chegassem ao público em geral. Algumas pessoas concluíram que se fizessem o jogo activar através da inserção de uma moeda, poderiam fazer muito dinheiro, e foi exactamente isso que aconteceu. Iniciou-se a primeira Era Dourada dos Videojogos, com títulos tão populares como *Space Invaders*, *Asteroids* ou *Pac-man* (Wolf *et al.*, 2003; McDougal e O'Brien, 2008).

Estes projectos pioneiros apresentavam algumas limitações, contudo, sobretudo no importante campo da interactividade. Primeiro, os gráficos eram, pelos padrões actuais, extremamente pobres, e utilizavam pouquíssimas cores, quando as possuíam. Esta limitação, causada pelo fraco poder computacional dos circuitos integrados de então, impossibilitava a emersão do jogador, e, assim, afastava a maioria do público. Para além disso, os comandos eram outro factor, limitando-se a um joystick e um botão para cada jogador. Por último, apenas estavam acessíveis nos cafés, bares e, mais tarde, em salões de arcadas especializados. Apenas o advento do computador pessoal, no final da década, veio permitir mudar isto.

### 1.1.2 – VIDEOJOGOS: AS PLATAFORMAS CASEIRAS

O interesse do grande público em possuir equipamento electrónico sofisticado em casa já havia sido descoberto com o advento da televisão, ou, antes disso, do rádio e

do automóvel. Logo, a criação de computadores comerciais era um passo lógico. O Apple II, de Steve Jobs e seus sócios, e o IBM PC, colocados no mercado nos anos finais da década de 70 e primeiros meses dos anos 80, revelaram-se os primeiros computadores pessoais verdadeiramente bem-sucedidos (Wolf *et al*, 2003), vindo na esteira de máquinas menos capazes e mais caras, cujo desenvolvimento ajudou a diminuir os preços e aumentar as capacidades gerais desta primeira geração de computadores caseiros. Na sua maioria apenas capazes de edição de texto, utilizando sistemas operativos bastante simples e limitados, trouxeram inovações importantes para o Videojogo. Em primeiro lugar, qualquer um poderia ter uma máquina capaz de processamento de programas informáticos em casa. Segundo, o advento do teclado (o rato ainda era uma realidade distante) permitiu uma interacção sem precedentes com a máquina. Não menos importante, foi a referida diminuição do preço dos circuitos integrados, e aumentos das respectivas capacidades. Apesar de, na altura, as capacidades e especialização destes computadores terem limitado o desenvolvimento de Videojogos para essas plataformas, surgiram alguns títulos que abriam caminho para a vasta realidade de hoje, como os primeiros RPGs, jogos de personagens, e os primeiros simuladores aéreos, que aproveitavam as capacidades do teclado.

Paralelamente, desenvolveu-se a indústria das consolas caseiras. Apesar de usarem versões especializadas dos limitados botões e joysticks das máquinas de arcadas, aproveitavam a existência de processadores baratos para poderem alcançar o grande público. A Magnavox Odyssey foi a primeira consola de jogos comercial (Wolf *et al*, 2003; McDougal e O'Brien, 2008). Marcou aquilo que estas máquinas seriam até aos dias de hoje. Era um equipamento de processamento que necessitava de ligação a um televisor, possuía controlos desmontáveis, e os jogos eram operados a partir de plataformas separadas. Hoje estas plataformas são CDs e DVDs. Na Magnavox usavam-se os primeiros cartuchos. A grande competidora da Magnavox foi a máquina de *Pong*, da Atari. *Pong* foi o primeiro grande sucesso das consolas caseiras (McDougal e O'Brien, 2008; Portugal, 2009). Era basicamente, um simples simulador de ténis de mesa, e tornou-se extremamente popular. A eventualmente famosa Nintendo colocou a sua primeira consola à venda nesta altura. Embora se orgulhasse da sua capacidade de criar gráficos coloridos, teve dificuldades em competir com as marcas americanas.

No geral, apesar da popularidade, a novidade representada pelos videojogos, e as limitações de interacção tornaram o seu sucesso apenas relativo. Foram desenvolvimentos posteriores que realmente fizeram a indústria avançar. Não obstante,

no início dos anos 80, a indústria estava lançada, e vários títulos assumiam uma grande popularidade, mesmo entre aqueles que não os jogavam. Títulos de plataformas como *Donkey Kong*, ou *Mario Bros*, da Nintendo, de corridas como o *Pole Position* da Namco ou RPGs, similares ao *Dragon's Lair* da Cinemtronics (o primeiro Videojogo a apresentar vídeos), enchiam as salas de arcadas, ou entretinham jogadores caseiros. O problema da época foi que as editoras desejavam amearhar dinheiro o mais rapidamente possível colocando equipas relativamente pequenas a desenvolver títulos muito depressa e em sequência rápida. Isso criou uma enchente de títulos de péssima qualidade, que muitas vezes se imitavam escandalosamente entre si (Wolf *et al*, 2003). Em 1983, muitas pessoas simplesmente deixaram de comprar, perdendo grandemente o interesse capturado na década anterior. Empresas inteiras foram à falência, a até correu o rumor de que a Atari, uma das grandes empresas da altura, se vira obrigada a enterrar grandes quantidades de cartuchos não-vendidos no deserto do Nevada (Wolf *et al*, 2003; McDougal e O'Brien, 2008), pois ninguém os queria (associa-se a esta história o Videojogo *ET – the extraterrestrial*, considerado por muitos a pior coisa já criada pela indústria).

O *Crash* de 1983 criou um vazio de poder na indústria, e, rapidamente, empresas até então pequenas, aproveitaram a oportunidade. Foi o fim de hegemonia americana dos Videojogos, e o início da era japonesa. No ano de 1985, apenas dois anos após a catástrofe, surgiram nos mercados internacionais a Nintendo Entertainment System e a Sega Master. Outras empresas tentaram a sua sorte, e até a Atari fez um esforço desesperado para se manter à tona da água (Wolf *et al*, 2003; McDougal e O'Brien, 2008). O problema era que os dois gigantes nipónicos ofereciam algo que os competidores não possuíam: qualidade.

As chamadas consolas de terceira geração ofereciam jogos extremamente interessantes e divertidos, e uma nova revolução na interacção. Os joysticks foram substituídos por pads de quatro sentidos, e conjuntos de botões que proporcionavam acções complexas. Nasceram os controlos modernos das consolas. Gráficos mais complexos, criados por circuitos integrados mais sofisticados, e memória suficiente para suportar jogos mais complexos e gravar o progresso feito pelo jogador, levaram à explosão da indústria, como nunca havia feito até então. Nasceram assim séries extremamente populares, como *Legend of Zelda*, *Metroid*, *Sonic*, entre muitos outros (Wolf *et al*, 2003).

Então chegaram os anos 90.

### 1.1.3 – VIDEOJOGOS: A REVOLUÇÃO *ONLINE*

Com a indústria agora cimentada como séria e extremamente rentável, os Videojogos e as plataformas sobre os quais evoluíam, transformaram-se muito rapidamente. Os jogos tornaram-se cada vez mais complexos e visualmente apelativos. As velhas consolas da Nintendo e da Sega evoluíram, surgindo a quarta geração, com capacidades gráficas melhoradas. A necessidade de maior espaço para permitir todas as inovações apresentadas, levou à adopção do CD como plataforma física para armazenar Videojogos. Apesar de a maioria das consolas de quarta geração, como a Super Nintendo, a Sega Mega Drive ou a Neo Geo ainda usarem cartuchos, o CD começou a impor-se. A primeira consola bem-sucedida a operar com CDs surgiu em 1994. Baseando-se na fórmula de sucesso da Nintendo, a nova máquina, produzida pela Sony, famosa pelos seus produtos electrónicos, era potente e capaz, e estava associada a títulos fantásticos. Era a Playstation, e os seus gráficos apelativos e jogabilidade consistente, tornaram-na num dos grandes fenómenos culturais da década (Wolf *et al*, 2003; McDougal e O'Brien, 2008; Portugal, 2009). Jogar Videojogos já não era algo que se fazia quando nada mais havia, já não era algo apenas para aqueles que não tinham vida social, como os estereótipos da altura indicavam. Era algo *cool*.

Entretanto, outras plataformas iam-se desenvolvendo ao seu próprio ritmo. As consolas portáteis, do tamanho da palma da mão, tornaram-se uma alternativa às consolas domésticas, mas só se tornaram práticas no início da década de 90, com o advento da Nintendo Gameboy. Tentativas anteriores haviam falhado, pois ainda não contavam com os desenvolvimentos constantes dos circuitos integrados e o conhecimento técnico que tornaria o conceito viável. Apesar de outras consolas terem surgido para competir com a máquina da Nintendo, inclusive tentativas da Sega e da Atari, esta não teve competição real até ao advento da Playstation Portable, da Sony, já neste século. *Castlevania*, *Pokémon*, *Megaman*, *King of Fighters*, entre outros, surgiram como fenómenos de culto através da Gameboy (McDougal e O'Brien, 2008).

O computador pessoal esteve sujeito a profundas modificações, sobretudo devido a inovações introduzidas na década de 80. Uma das mais importantes foi o rato, que levaria a interacção digital a novos níveis. A ideia de ter um cursor controlável que se movesse sobre o ecrã, para interagir mais facilmente com a programação, existia desde a década de 50, mas apenas se tornaram práticos na década de 80, evoluindo para

formas mais avançadas nos anos 90, e durante os primeiros anos deste século. Outra revolução foi o Sistema Operativo. O primeiro verdadeiro sistema operativo também remonta à década de 50, marcada por grandes experimentações na área do desenvolvimento do computador. Foi a divisão experimental da General Motors que criou o sistema GM-NAA I/O. Como outros programas similares da época, estava limitado a um tipo de computador, e era específico para uma tarefa. Foi apenas com o advento do UNIX, em 1969, criado por um grupo de investigadores da AT&T, liderados por Ken Thompson, e, ironicamente, baseado numa tentativa para fazer funcionar alguns dos primeiros videojogos (Haigh, 2006). A possibilidade do programa básico em ser adaptado e utilizado em vários computadores tornaram-no revolucionário, mas foi preciso esperar até ao surgimento dos primeiros sistemas Machintosh e Windows para se possuírem verdadeiros Sistemas Operativos multiplataformas. Ambas as invenções tornaram o Videojogo mais acessível ao computador pessoal, e criaram novos níveis de interactividade. Novos tipos de Videojogos tornaram-se possíveis.

Em 1992, o *Dune II* da Westwood criou os jogos de estratégia modernos, com detalhes como mapas estratégicos com características diversas, tropas com tarefas específicas e construção de bases, num estilo que mais tarde influenciaria títulos seminais como *Age of Empires*, *Starcraft* ou *Civilizations*. Por outro lado, os jogos de tiros na primeira pessoa já existiam há algum tempo, com o *Battlezone* de 1980 a fazer furor nas arcadas. Foi, contudo, o *Wolfenstein 3D* da iD Software de John Romero e Tom Hall, editado também em 1992, que definiu o género como o conhecemos hoje (Wolf *et al*, 2003). Graças aos sistemas operativos comuns, estes títulos podiam ser jogados em vários computadores diferentes. Ambos os géneros se revelariam os mais comuns, e evoluídos, até aos dias de hoje. Entretanto os computadores também se tornaram modulares, com cada função a ser efectuada por peças específicas. Isto implica que para se manter à altura dos gráficos de consolas mais recentes, o dono de um computador pessoal precisa apenas de mudar peças específicas, e não comprar um computador inteiro.

Com todo este desenvolvimento das plataformas de jogos domésticas, as salas de arcadas foram gradualmente perdendo a sua popularidade. Ainda hoje existem, mas apenas frequentadas por um público selecto, e a tendência é para, eventualmente, desaparecerem (Wolf *et al*, 2003).

Existe, ainda, mais um nível no desenvolvimento da tecnologia e interacção dos Videojogos que precisa de ser referido antes de podermos avançar: o domínio do *online*.

Algumas das primeiras experiências com Videojogos nos Estados Unidos, já na década de 60, implicavam a interação entre jogadores em universidades diferentes, às vezes separadas por milhares de quilómetros, usando linhas telefónicas para trocar informações. Estas experiências puxavam ao limite as capacidades das comunicações e dos computadores de então, e foram os primórdios da Internet. À medida que as linguagens de programação e troca de dados se foram aperfeiçoando, as redes de comunicações tornaram-se mais complexas e capazes. Tim Berners-Lee, a trabalhar na altura no CERN, desenvolveu os princípios da linguagem HTML durante os anos 80 (Castells, 1996). Esta tornar-se-ia na pedra basilar da futura rede global, ao permitir a transcrição de linhas de código capazes de efectuar trocas de dados entre computadores distintos, mediante linhas telefónicas. Eventualmente, uma versão mais capaz, o XHTML, e o surgimento das redes digitais tornaram a troca de dados mais eficiente, acessível, e rápida.

Assim, pessoas tornaram-se capazes de comunicar a distâncias enormes, e a interação humana sofreu uma das maiores revoluções de sempre. Comunidades *online* levaram ao repensar das dinâmicas de grupos de interesse, e do desenvolvimento de projectos profissionais, e pessoais. A interação humana tornou-se, em certas facetas, mediada pela máquina. No que diz respeito ao Videojogo, isto levou à criação de títulos que facultavam a interação de jogadores que poderiam distar milhares de quilómetros entre si. Foram alguns dos primeiros grandes jogos de tiros para PC, na primeira metade dos anos 90, como o *Doom* da iD e o *Marathon* da Bungie que primeiramente trouxeram o jogo *online* para o domínio público, e o popularizaram (Wolf *et al*, 2003). Desde então, diversos jogos, em diversas plataformas, passaram a incluir a vertente online, sempre como alternativa secundária ao jogo solitário. *Ultima Online*, criado em 1997 por Richard Garriot para a Electronic Arts, a maior empresa de Videojogos da actualidade, foi o primeiro grande título totalmente voltado para o jogo *online*. Não existe a habitual opção para jogo solitário, aqui, tudo é feito através da rede, interagindo-se directamente com outros jogadores. Foi a base dos chamados jogos de comunidade persistente, em que as acções eram definidas pelas interações, e não tanto pelo que uma pessoa fazia sozinha (Wolf *et al*, 2003). Hoje, este tipo de jogo abarca imensos títulos, como os populares *World of Warcraft*, *Second Life* ou até mesmo *Spore* (embora este último funcione segundo regras muito próprias).

A revolução *online* chegou igualmente às consolas, mudando definitivamente o modo como mesmo os jogos para estas plataformas são desfrutados. Numa tentativa de

competir com a óbvia versatilidade do computador pessoal, as empresas responsáveis pelas consolas tentaram produzir máquinas cada vez mais poderosas e capazes. Chegaram assim as consolas de sexta geração, como a Xbox 360 da Microsoft e a Playstation 3 da Sony. Não obstante as suas capacidades, contudo, ainda estão limitadas pelos comandos tradicionais. A Wii da Nintendo é, provavelmente, a mais revolucionária desta geração. Embora não possa competir com as restantes no que diz respeito a gráficos, possui comandos inovadores, que requerem movimento por parte do jogador para criar resultados no ecrã (McDougal e O'Brien, 2008). A popularidade deste sistema foi de tal modo intensa, que levou as rivais a criar maneiras de competir, desta vez utilizando câmaras de vídeo, ameaçando acabar com os tradicionais comandos algures no futuro.

## 1.2 – AS CRÍTICAS AO ENTRETENIMENTO

Em essência, um videojogo é totalmente diferente de qualquer outra forma de entretenimento. O que a sua história permite entender, é que a busca de um maior envolvimento, uma melhor interacção humano-máquina, é parte integral da sua natureza. Isto porque são consumidos de um modo distinto (McDougal e O'Brien, 2008). Ao invés de assistir, temos a acção do fazer. O utilizador de um videojogo não se limite a ver, ou ler, uma história, ou um evento, vive-o (Dovey e Kenndy, 2006). É uma experiência muito interactiva, e que afecta, e fica, com quem a vive (Alves, 2004). Esta característica também infere a própria palavra, e o motivo pelo qual esta indústria ainda não é levada muito a sério, apesar da sua influência cultural e económica. São jogos. Como a brincadeira em si, grandes sectores da sociedade ainda os vêem como perda de tempo, algo que será mais apelativo a crianças (Alves, 2004), o que ignora realidade actual, onde a maior parte dos utilizadores são adultos, mas que será um ponto fulcral da discussão, tanto na literatura médica como nos jornais.

Também oferecem contribuições cognitivas e sociais. Como jogos fazem-nos sentir-nos bem, ao dominarmos a tarefa que apresentam (Alves, 2004; Abreu *et al*, 2008; McDougal e O'Brien, 2008). O contexto oferecido pela história mais ou menos desenvolvida que apresentam cria um cenário em que lutamos para criar um domínio maior do jogo, enfrentar desafios cada vez mais complexos, e, por fim, acabar com algum tipo de conclusão satisfatória. É um tipo de interacção homem-máquina fortemente baseado no conceito de imersão. A simulação de uma realidade através de

uma combinação de elementos visuais, sonoros e conceptuais, que envolve o jogador, o *gamer*, segundo o calão próprio das comunidades *online*, avassalando-o com mensagens sensoriais (Dovey e Kennedy, 2006). Se bem trabalhada, consegue criar um efeito duradouro.

Em última análise, esta forma de entretenimento passou de simples conjuntos de linhas num ecrã negro, que mal se conseguiam controlar, para algo muitíssimo mais complexo. Aparatos visuais, sonoros, e de argumento, que surpreendem pelo realismo que conseguem alcançar a cada geração tecnológica, ligados através da Internet em vastas redes de utilizadores que partilham sessões de jogo, informação e muito mais. (Newman, 2004; Bogost, 2008).

A sua imensa popularidade adquirida pelos videojogos, e o tempo passado pelos adeptos desta forma de entretenimento diante de monitores e ecrãs, evidentemente que chamaram a atenção da comunidade médica (Anderson *et al*, 2007). As pesquisas sobre possíveis efeitos negativos deste fenómeno cultural começaram a ser feitas desde bastante cedo, e, em tempos mais recentes, muitas acusações acabaram por ser lançadas (McDougal e O'Brien, 2008). Apesar de serem os efeitos nefastos a nível físico que chamavam a tenção de início, como problemas nas articulações, acabou por ser a questão da influência dos mesmos a nível psicológico que veio a dominar o debate.

Os primeiros videojogos, apesar das temáticas bélicas, eram bastante limitados visualmente, mas à medida que a interactividade e os gráficos se foram desenvolvendo, esta violência foi-se tornando cada vez mais óbvia. A crítica à mesma tornou-se, por si, mais intensa também. Bem vistas as coisas, contudo, as críticas a novas formas de entretenimento, em si, são algo antigo. Já no Século XIX se questionava o gosto das imagens criadas sobre Jack, o Estripador, afirmando-se que glorificavam os crimes (Weaver e Carter, 2006). Bem antes disso, no século XV, já se tentava impedir a prática de golfe na Escócia, considerado um desporto que afastavam os jovens de actividades mais viris, como a prática do tiro com arco (Juul, 2005).

Contudo, foi nos finais do Século XIX que a crítica às artes e ao entretenimento assumiu uma forma mais directa, quando começaram a tornar-se mais acessíveis, em diversas formas, às massas. Foi a época de toda uma série de publicações baratas, que traziam histórias de aventuras para as ruas, disponíveis para uma classe trabalhadora, que havia acabado de ganhar o direito a aprender a ler e a escrever, uma das revoluções da era industrial, que iriam levar a maiores mudanças nos anos vindouros. Estas eram histórias que, em muitos casos, apelavam aos ideais, ainda recentes, da luta de classes,

feminismo, e independência individual em relação às grandes organizações sociais. Mesmo as capas apresentavam arte que foi vista com horror e desconfiança, mostrando jovens homens solitários, até mulheres, armados e prontos a enfrentar grupos de malfeitores. Em resposta, grandes campanhas, organizadas por grupos políticos e religiosos, levaram à queima em massa de milhares de livros, e ao fecho de inúmeras editoras (Kutner e Olson, 2008).

Mais tarde, foi a vez do cinema, logo nos primeiros anos do Século XX. Estes primeiros grandes filmes eram, de facto, em muitos casos marcados por representações de violência bastante gráficas, e até pelo uso de vilões como protagonistas, o que obtinha respostas bastante entusiásticas do público. Talvez de modo nada surpreendente, grupos de membros do clero, políticos e reformistas sociais levaram a polémicas e até à pura censura. No entanto, o cinema conseguiu sobreviver, ainda hoje os filmes mais populares são aqueles que apresentam algum tipo de violência gráfica (Weaver e Carter, 2006; Kutner e Olson, 2008).

Mas talvez o exemplo mais amplamente conhecido desta história seja o infame caso da campanha contra a banda desenhada nos Estados Unidos, durante os anos 50 do Século XX. Após a Segunda Guerra Mundial, deu-se uma explosão na quantidade de editoras e tipos de publicações disponíveis. Agora que as forças do Eixo estavam derrotadas, os autores e o público já não necessitavam de depender dos super-heróis. Sobretudo as bandas desenhadas de terror e mistério tornaram-se excepcionalmente populares. Não era segredo nenhum que havia crianças e jovens adolescentes que, atraídos pelo grotesco, se apropriavam de alguns números, que liam às escondidas dos pais. Em 1954, um psiquiatra infantil, Frederic Wertham, publica a obra *Seduction of the innocent*, em que insinuava que esta realidade era responsável pelo aumento da criminalidade entre os jovens (Kutner e Olson, 2008). Esta terá sido a primeira vez em que os discursos originados na medicina eram usados contra a arte, com efeitos reais sobre a mesma.

Nos anos seguintes a campanha tornou-se intensa, e movimentos políticos e cívicos levaram a que as editoras se unissem e criassem a Comics Code Authority, que limitou severamente a liberdade dos autores. Fecharam várias editoras, e esse foi o fim da chamada Era Dourada da banda desenhada americana (Kutner e Olson, 2008).

Em anos mais recentes, as críticas acerca da arte e entretenimento e seu efeito nos jovens recaiu sobre a televisão, desenhos animados e outros programas em geral. Novamente, leis de censura e limitações caíram sobre os criadores (Weaver e Carter,

2006). Os videojogos, contudo, devido às suas características próprias, acabaram por receber uma grande atenção por parte de diversos grupos.

### 1.3 – CRÍTICA AO VIDEOJOGO

Veja-se que quando a questão envolve crianças e jovens, a discussão tende a ficar bastante emotiva. Foi essa a abordagem tomada por Wertham (1954), e muitas das investigações feitas entretanto acerca dos efeitos dos videojogos sobre os seus utilizadores são focadas no tipo de efeitos que poderão ter nos utilizadores mais novos, havendo até uma grande preocupação com o tipo de problemas causados por alguns dos títulos mais violentos que, seguindo a classificação, não são, sequer, feitos para públicos jovens. Aliás, grande parte dos utilizadores actuais são adultos, e os videojogos são feitos para acompanhar essa tendência (McDougal e O'Brien, 2008). Por exemplo, a série *GTA*, ou *Grand Theft Auto*, é muito conhecida devido ao seu conteúdo polémico. É uma série de títulos em que o jogador assume o papel de um criminoso, que tem de ascender no submundo de uma grande cidade para sobreviver. Para lá de conterem histórias que giram em redor de crimes, estes jogos também permitem que o avatar do jogador se envolva com prostitutas, fuja ou enfrente a polícia, ou possa matar os personagens que assumem o papel de cidadãos comuns (Golzio e Mendes, 2008; McDougal e O'Brien, 2008). Estes videojogos, evidentemente, não foram feitos para os públicos mais jovens.

Não obstante, o facto é que alguns dos títulos mais polémicos são muito populares entre o público mais novo, e estes conseguem aceder-lhes, tanto através de pirataria, como porque quem lhes compra os jogos simplesmente ignora as classificações (Anderson *et al*, 2007; Cachide, 2009). A questão com as pesquisas médicas em que se baseiam as críticas aos videojogos é a grande variedade de opiniões entre as mesmas.

No geral, as críticas feitas aos videojogos, segundo a literatura acedida, podem dividir-se, em termos gerais, em três categorias.

Primeiro, acusam-se o uso de videojogos de prejudicar os relacionamentos sociais dos seus utilizadores. Sendo um entretenimento que ocupa muito tempo, e cujas sessões duram muito mais do que uma pessoa consegue ter noção, podendo ir até várias horas, é assumido que se perde esse tempo de interacção social (Cachide, 2009).

Basicamente, se uma pessoa está fechada dentro de casa, no seu quarto, então não poderá interagir com outras pessoas de algum modo.

A segunda acusação principal relaciona-se com os perigos inerentes do vício. Como sucede em relação à violência, esta é uma palavra que é carregada de valor moral, construída pela sociedade, e, sobretudo, pelos jornais, como algo moralmente perigoso (Hill, 2006). Sabe-se que muitas pessoas passam horas a jogar, ultrapassando o razoável e entrando no uso excessivo. Mais, os criadores dos videojogos criam mecanismos para tornar a experiência mais interessante, prendendo as pessoas na mesma, o que leva a que joguem mais (Newman, 2004). Isso poderá ter consequências, para lá da referida redução da interacção social, também existem outros riscos associados. Novamente, muitos dos receios recaem sobre os possíveis efeitos sobre o público mais novo, uma vez que se afirma que a influência dos videojogos pode afectar o seu desenvolvimento. Diversas habilidades e capacidades cognitivas desenvolvem-se em diferentes idades, e o efeito do uso excessivo, ou mesmo o uso em si, poderão ter efeitos inesperados (Anderson *et al*, 2007).

Talvez a acusação mais polémica, e a que mais cobertura mediática recebe, é de que a temática violenta da maior parte dos videojogos afecta o comportamento dos seus utilizadores, especialmente se estes os utilizarem desde cedo (Wei, 2007). Aliás, esta ideia é inclusive ligada a situações como o massacre de Columbine e o tiroteio perpetuado por Tim Kretschner na Alemanha, chegando a afirmar-se que em ambas a situações os atiradores, adolescentes, estavam a tentar fazer na vida real o que faziam em videojogos como *Doom* ou *Counter-Strike* (Anderson *et al*, 2007; Cachide, 2009). Mais ainda, há quem diga que jogos como os da série *GTA* poderão levar os utilizadores mais jovens a juntar-se a gangs ou cometer crimes como *carjacking*, uma vez que é isso que fazem no ecrã, e sendo os videojogos tão realistas como são, eles irão buscar aos personagens modelos, como faziam com pessoas da vida real ou personagens de televisão (Cachide, 2009).

A violência, contudo, não está disponível apenas em videojogos, existindo em quase todos os meios de comunicação e entretenimento contemporâneos (Freedman, 2006), trazida para ecrãs e monitores de modos que parecem entusiasmante e apelativos, sobretudo ao público masculino (Seidler, 2006). Receia-se que esta sobreexposição possa dessensibilizar as audiências, tornando agressões em comportamentos aceitáveis (Funk *et al*, 2004; Deselms e Altman, 2006). Por outro lado, também há pesquisas que declaram que o problema não é que os videojogos, ou outros *media* violentos, possam

tornar as pessoas mais agressivas, mas talvez o contrário, que as façam apreender o mundo como sendo tão perigoso como os cenários exagerados do entretenimento, e acreditem que o mundo é mais perigoso do que, efectivamente, é. A isto chama-se de “síndrome do mundo mau” (Gerbener, 2006).

Apesar de as investigações sobre os efeitos dos *media* violentos não serem unânimes acerca do tipo de efeitos que estes possam ter (Gauntlett, 2006), os discursos políticos tendem a trazer consigo a certeza de que esta ligação existe, e que, no caso que interessa a este texto, os videojogos possam apresentar, na sua utilização, um perigo para os utilizadores, sobretudo os mais jovens (Kutner e Olson, 2008). Os *media* noticiosos, como os jornais diários, tendem a acompanhar estes discursos, até porque, como referido na bibliografia utilizada, as notícias negativas lhes interessam mais (Hill, 2006).

#### 1.4 – A QUESTÃO

Cria-se assim uma série de questões: o que dizem, de facto, os jornais acerca das pesquisas médicas sobre videojogos? Por outro lado, podemos igualmente perguntar: será que os *gamers*, os utilizadores de videojogos, se identificam com o que os jornais transmitem sobre o uso de videojogos?

É normal assumir-se que os jornais irão trazer consigo uma visão mais negativa, e chocante, acerca desta forma de entretenimento. Contudo, creio que será importante verificarmos se os principais jornais nacionais de facto seguem esta linha, como apresentada na literatura internacional que explora o assunto. Por outro lado, os *gamers* verão estas notícias, e construirão uma opinião acerca de como os *media* noticiosos os vêem a eles e ao seu *hobby*. Se aquilo que os jornais trazem como informação se transforma numa opinião que será assumida por grandes parcelas da sociedade (Hodkinson, 2011), então a visão dos *gamers* acerca dessa opinião será algo de grande interesse antropológico. É a construção de subculturas dentro da sociedade portuguesa, e como estas se contradizem, ou não, entre si que está aqui a ser estudada.

Espero que as próximas páginas ofereçam algumas respostas a estas questões.

## QUESTÕES METODOLÓGICAS

Evidentemente que, para explorar estas duas vertentes da questão, eu teria de trabalhar segundo duas diferentes linhas de pesquisa. É algo justificável, uma vez que dificilmente encontraria a construção de imagens sociais dos *media* noticiosos do mesmo modo que investigaria a visão dos *gamers*. Isto porque são, de facto, duas temáticas muito distintas. E, assim sendo, eu teria de explorar ambas as vertentes segundo metodologias radicalmente diferentes.

A metodologia de um trabalho de investigação possui uma importância que não pode ser subestimada. É através dela que o investigador procura e, se tudo correr bem, encontra os dados que irá usar para sustentar a sua tese, independentemente dos resultados. Logo, a explicação da mesma deverá ser feita de modo completo e compreensível em qualquer trabalho de pesquisa (Casa-Nova, 2009). Só ao desenvolver e explorar os motivos que o levaram a tomar esta e aquela decisão, ou a chegar a esta ou àquela conclusão, é que o investigador irá sustentar e validar as suas ideias. Aliás, a validade da pesquisa antropológica (ou de qualquer outra, em todo o caso), é algo que levanta questões constantes e exige explicação passo-a-passo das diferentes fases da pesquisa (Wilcox, 2008).

Portanto, se as questões metodológicas são de ampla importância, e devem ser levadas a sério, eu irei, de seguida, explicar em detalhe como desenvolvi estes dois temas, e como as técnicas de recolha de dados lidaram com o cenário real de pesquisa. É preciso compreender que, em antropologia, se lidam com variáveis altamente imprevisíveis (Casa-Nova, 2009). A realidade da natureza humana, independentemente da dificuldade em definir a mesma, é inconstante, e o que parecia bastante razoável na fase de planeamento pode ser impraticável quando se contacta com o terreno. Aliás, a fase de recolha de dados do presente texto foi incrivelmente difícil devido a essa mesma premissa. De um modo algo surpreendente, cada fase lidou com dificuldades e surpresas que o planeamento falhou em tomar em conta. Devo admitir que a falta de experiência do investigador, eu mesmo, deverá ter algo a ver com essa realidade. Esta pesquisa foi o meu primeiro trabalho real, e muita experiência de campo seria necessária para conseguir tomar em conta, ou mesmo prever, certas dificuldades que se me apresentaram. O tempo limitado existente para desenvolver trabalhos de mestrado

também foi, em si, uma dificuldade, o que me obrigou a desenvolver métodos algo criativos para ultrapassar certos obstáculos. Se bem que, apesar de tudo, o resultado final seja do meu agrado, admito que pesquisas mais prologadas serão necessárias no futuro para expandir os resultados que aqui apresentarei.

Como expliquei acima, as características peculiares deste tema implicaram que a recolha de dados tivesse de ser feita seguindo duas metodologias distintas e cujas conclusões seriam, no final, interdependentes. Devido a restrições de tempo, mas também para poder ir adaptando as técnicas de cada uma às descobertas que fosse fazendo no entretanto, coloquei ambas as metodologias em funcionamento no mesmo período. Isto ajudou-me a maximizar o uso do tempo, e foi, em si, um modo bastante interessante de trabalhar. Contudo, para fins de explicação, colocarei cada uma destas técnicas em ordem sequencial no presente texto.

## 2.1 – EXPLICANDO OS JORNAIS

Começarei por explicar como explorei a linguagem da medicina em relação aos efeitos dos videojogos nos seus utilizadores, como é apresentada nos jornais. Para tal eu resolvi ir directamente à fonte: aos jornais diários. A escolha para tal baseia-se, sobretudo no facto de que são fontes noticiosas com uma base de texto escrito em papel. Seria uma boa fonte de textos que poderiam ser cotados e explorados para efeitos de desenvolvimento teórico. Para além disso, ao contrário de peças visuais, costumam ter alguma extensão no desenvolvimento dos tópicos apresentados, o que permite uma maior contextualização da informação e do significado que o autor do artigo vê na mesma. Outra razão é o prestígio que alguns jornais têm, e o número de leitores, e importância mediática, que tal acarreta. Assim, teria uma ideia do tipo de informação que chega a uma grande quantidade de portugueses. Para efeitos de comparação também escolhi alguns jornais importantes a nível internacional. A escolha destes foi feita sob uma base aleatória. Basicamente, procurei alguns dos mais conhecidos e verifiquei se possuíam notícias suficientemente relevantes para que a sua utilização fosse interessante para efeitos do debate. Também utilizei notícias soltas de outros órgãos noticiosos, sempre que a natureza das mesmas parecesse relevante para o debate. Veja-se que, no caso internacional, não procurei apenas jornais, mas também outros tipos de órgãos noticiosos. A razão de tal prende-se como o facto de grandes órgãos noticiosos internacionais terem extensa cobertura *online*, com textos que exploram as

notícias. Também existe o prestígio ligado a esses mesmos órgãos, pelo que tal factor também foi importante na escolha de termos de comparação.

Assim sendo, comecei por escolher três importantes jornais nacionais para efectuar a busca de artigos, *O Público*, o *Diário de Notícias*, o *Expresso*, e o *Jornal de Notícias*. São fontes de notícias tidas com grande respeito em Portugal, e certamente que as suas notícias chegam a uma grande amplitude da população. O modo como procuraria as notícias relacionadas com videojogos e o uso da linguagem médica para os descrever, sobretudo a psiquiátrica e a da psicologia, foi, de início, bastante clássico, e pouco propenso a riscos. Comecei por ir a bibliotecas que possuíssem armazenamento de números de jornais, onde verificaria os mesmos manualmente, procurando pelas notícias relevantes. Contudo, rapidamente me apercebi que tal método implicaria um grande dispêndio de tempo, o que se revelaria impraticável a longo prazo. Outro factor importante foi a descoberta de que nem todas as bibliotecas possuem registos extensos dos jornais em causa. Devido a diversos motivos, sobretudo relacionados com as dificuldades de armazenamento, as bibliotecas não dispõem de tantos números como o que seria aceitável para este trabalho, e poucos meses de jornais nunca seriam suficientes para se fazer um estudo conclusivo. Concluí que teria de mudar de estratégia.

Depois de explorar as minhas opções, resolvi que iria procurar as notícias que necessitava nos *sites online* dos jornais em questão. Descobri que estas bases de dados na Internet possuíam, literalmente, centenas de artigos dentro da temática de “videojogos”, milhares nos órgãos noticiosos internacionais. Contudo, para o relacionamento entre videojogos e a linguagem médica, a quantidade de notícias era incrivelmente pequena. Tal facto era mais importante ainda se tivermos em conta a quantidade de discussão e polémica que os efeitos potencialmente negativos desta nova forma de arte suscitam. Portanto, temos uma quantidade incrivelmente pequena de notícias, aquelas que trazem ao de cima os artigos e afirmações que causam a polémica, a causar uma imensa quantidade de debate. Como se pode prever, isso está muito dependente do modo como a sociedade vê a questão, e as notícias traduzem essa mesma visão.

De modo a delimitar a pesquisa, selecionei o ano de 2005 como o ano mais antigo onde eu iria buscar informações nas bases de dados online. Tal permitiu-me, no fim, obter 45 artigos-chave sobre a temática. E foi a partir destes que avancei para o desenvolvimento da teoria.

Nos órgãos internacionais a pesquisa resultou similar, embora com milhares de artigos verificados, num total de 60 importantes para desenvolver as similaridades e diferenças entre os *media* nacionais e os estrangeiros. Os órgãos em que me centrei foram a *BBC*, a *CNN*, o *The New York Times* e o *The Guardian*. Quatro prestigiadas fontes de notícias a nível mundial que também apresentaram uma galeria de notícias-chave curiosamente limitada, tendo em conta a escala dos debates. Também foram exploradas notícias de outros órgãos, como *LICSW*, *MSNBC*, *Reuters* e *The Washington Post*, e também de jornais relacionados com videojogos, como *BGamer*, *Digital Trends*, *Game Life*, *Gamespot*, e *IGN*, onde se encontraram artigos soltos que foram considerados importantes para o debate.

### 2.1.1 – A LINGUAGEM DOS JORNAIS

Evidentemente que as notícias, por si só, não devem ser encaradas de modo literal. Tal seria muito simples, e não traduzira a realidade antropológica da questão. Para se explorarem as realidades da notícia é preciso ter em conta uma série de outros factores, e são essas ferramentas metodológicas que nos permitem criar um quadro mais realista do que é que as notícias realmente querem dizer.

Antes de mais nada, o que é importante ter em conta em relação aos órgãos noticiosos, é que eles não nos fornecem a realidade “como ela é”. Preciso ver que tal concepção é ela mesma falaciosa. Devido às nossas limitações sensoriais e ideológicas, apenas somos capazes de ter uma certa noção do que realmente nos rodeia. A ordem última e imparcial das coisas escapa-nos, uma vez que a realidade é demasiado complexa para a podermos abarcar na totalidade. No que diz respeito aos órgãos noticiosos e às notícias que nos trazem sobre o mundo, isso implica que o jornalista não será capaz de nos explicar a realidade total subjacente àquilo que está a falar, por mais familiarizado que esteja com o tema. Por outro lado, essa mesma informação tem de ser transmitida de um modo que os nossos cérebros possam abarcar sem grande dificuldade. Isso, de facto, é feito sobre moldes que compreendemos bem e com os quais estamos familiarizados. As notícias, em última análise, são narrativas (Reah, 1998; Hodkinson, 2011).

Saber apresentar uma narrativa, é saber criar uma história. Labov desenvolveu uma estrutura nesta apresentação da narrativa, baseando-se no trabalho acerca da tradição oral nas ruas da Inglaterra moderna, que Reah (1998) acredita explicar,

igualmente, como funciona a apresentação de narrativas nos jornais contemporâneos. Assim, segundo o esquema de Labov, uma narrativa teria seis componentes sequenciais:

- resumo, onde as noções gerais da história são apresentadas;
- contexto, o ambiente temporal e espacial da mesma;
- complicação da acção, o conteúdo da história, o que acontece;
- avaliação, a razão de ser da história, a moral subjacente;
- resolução, o final, e o modo como os assuntos da história se completam;
- coda, a finalização da narrativa.

Ao olhar-se para um qualquer artigo noticioso, vemos que, em termos gerais, esta estrutura se repete, desde o título, ao resumo, até às frases que finalizam o texto. De modo algum isto tem de ser uma maneira de induzir o público em erro, tentando passar uma falsa mensagem. Embora as coisas possam ser feitas dessa maneira, não tem de ser essa a realidade da notícia. O facto é que é muito mais simples para o leitor assimilar tudo deste modo, do que de qualquer outro método. E também é mais fácil para o jornalista fazer as coisas nesses moldes (Reah, 1998). Em todo o caso, ao criarmos uma narrativa, estamos a transferir um pouco do nosso modo de ver o mundo para a mesma, pelo que uma dose de parcialidade se torna inevitável, mesmo para os órgãos noticiosos que se assumem como especialmente imparciais e profissionais. Simplesmente, tais factores apresentam-se inerentes à nossa experiência de existirmos como seres humanos.

O que não implica que o oposto, a tentativa descarada de se ser parcial, não seja também uma verdade do mundo noticioso (Reah, 1998; Hodkinson, 2011). Isto porque existem muitos jornais que possuem um público-alvo relativamente definido, e procuram mostrar-se apelativos a esse mesmo público, apresentando as notícias de um modo que seja aceite pelo mesmo. Existe aqui uma outra questão bastante pertinente para a temática explorada, que é como os jornais decidem, ou desenvolvem, a ideia de um público-alvo. Devido ao facto de que cada um de nós possui as suas próprias ideias e opiniões, que podem, ou não, estar de acordo como os grupos sociais e culturais que nos rodeiam, a ideia de que possam existir grupos de pessoas com uma concepção do mundo coerente é, no mínimo, difícil de acreditar, embora vejamos pessoas a reunirem-se com base nesses mesmo pressupostos. Com base nesses pressupostos também vemos a criação de noções estereotipadas acerca de comunidades e agrupamentos com interesses comuns, o que pode não estar, realmente de acordo com a realidade. No entanto, tais atitudes costumam ser vistas como aceitáveis pela sociedade como um

todo. Este factor traz-nos a possibilidade de criar discursos que serão vistos como aceitáveis por certos sectores das comunidades, se bem que possam ser repudiados por outros. O uso assim definido de convenções sociais permite que os jornais possam ser, evidentemente, parciais, enquanto se mantêm como órgãos informativos aceites como tal (Reah, 1998; Hodkinson, 2011).

Portanto, a forma como as notícias nos são transmitidas também deve ser vista de modo altamente crítico. Isto porque as mesmas são seleccionadas como válidas para apresentação ao público. As direcções dos jornais, de certo modo, decidem que notícias nos são transmitidas, e quais estão de acordo com os interesses do jornal. Isto não está apenas relacionado com aqueles que pretendem ter uma visão mais construída da realidade, pois também existe nos órgãos considerados mais imparciais. O caso é que os jornais têm de vender. Num mundo recheado de competidores e alternativas, as organizações noticiosas vêm-se numa luta feroz para captar a atenção do público. Isto não nos leva apenas aos campos questionáveis do chamado *infotainment*, como a uma tentativa activa de escolher cabeçalhos que prendam a atenção do consumidor (Hodkinson, 2011). Como se sabe, são as notícias negativas, ou altamente invulgares, aquelas que mais facilmente o fazem. E este facto completa o quadro acerca de como os *media* noticiosos nos transmitem a sua informação, no nosso foco de interesse específico, dos videojogos e o modo como as ciências médicas caracterizam o seu uso. Um cabeçalho chamativo, será sempre uma prioridade maior do que um que não pareça tão chocante, na lógica própria da indústria, tão mediático (Reah, 1998). Mesmo neste aspecto há muito pensamento orientado para o modo que os jornalistas constroem a notícia.

O que isto quer dizer em relação ao estudo do modo como as notícias transmitem a linguagem da medicina para a sociedade em geral, é que elas mesmas não podem ser vistas pelo que são, directamente, sendo necessário ler nas entrelinhas para se ter uma noção mais ampla do que realmente está a ser dito. E, por fim, também se deve considerar que a maior parte dos jornalistas não tem conhecimento específico acerca da temática que está a relatar. Isto pode ser igualmente enganador, pois, apesar de não estar a tentar, objectivamente, conduzir a informação numa dada direcção, pode estar a interpretá-la mal, pura e simplesmente. O que tem efeitos igualmente nefastos.

Portanto, a interpretação das notícias recolhidas apresentou-se como um desafio em si mesma. Contudo, uma noção das orientações políticas dos jornais e do contexto das pesquisas referidas permitirá uma visão mais clara das informações obtidas. Há

ainda a questão da própria visão da sociedade em larga escala em relação aos próprios videojogos. Curiosamente, os jornais, sobretudo os que procuram uma maior imparcialidade, permitem, também, uma visão bastante interessante dessa mesma temática.

As conclusões obtidas nessa linha de estudo serão referidas mais adiante. Para já iremos explorar as questões metodológicas da outra linha de estudo que desenvolvi paralelamente à busca de artigos jornalísticos.

## 2.2 – A ETNOGRAFIA

Assim como considerei essa via de pesquisa relevante, também reconheci que as conclusões que daí adviessem não teriam a mesma força se não tivesse uma outra faceta dessa realidade com a qual a comparar. Pois se o modo como os órgãos jornalísticos apresentam a linguagem médica acerca de videojogos molda a visão da sociedade, assim como é moldado pela mesma, então essa fenomenologia teria a sua própria representação dentro dos utilizadores de videojogos. Falando de outro modo, achei importante saber como os *gamers* viam a representação do seu *hobby* pelos *media* noticiosos.

Tendo em conta a clássica metodologia antropológica e as necessidades de procurar os referidos dados, considerei que a técnica etnográfica seria a ideal para desenvolver esta parte da pesquisa. Esta metodologia implica, por si mesma, uma interacção directa e viva com as populações estudadas, sobretudo se trabalhada sob a forma de observação participante, de resto aquela que me deixa mais à-vontade e que mais resultados pode trazer, e mais rapidamente. Contudo, não serão resultados quantitativos (Silva, 2000; Fife, 2005; Casa-Nova, 2009). Um investigador não irá trabalhar segundo esta metodologia se for à procura de quantidade de informação. Serve, sim, como busca qualitativa de dados.

Desta perspectiva, o trabalho de campo procura entender os sentidos e os significados que os indivíduos visados encontram no mundo que os rodeia, e com interagem com este. Assim sendo, cabe ao etnógrafo estar atento a que as pessoas fazem, e ao que afirmam, e demonstram, acerca da sua relação com o mundo (Silva, 2000).

Na sua obra em que referencia o seu estudo junto da população cigana de Portugal, Maria Casa-Nova (2008) faz uma longa descrição dos princípios básicos da

metodologia etnográfica, suas dificuldades e vantagens. Reflecte acerca do papel do etnógrafo como a ferramenta viva da sua pesquisa, interactivo e dinâmico, adaptável à situação, e buscando nela modos de extrair a informação, adequados à situação. Isto é importante, pois já Weber (1983) fazia notar o facto de que o sentido e significado das coisas apenas surgem pela acção social e, se buscamos um mundo de significados que nos transmita o modo como pessoas vêm e agem perante algo, então apenas mediante a interacção directa com essas mesmas pessoas podemos nós conseguir entrar nos seus mundos, e deles fazer algum sentido com um fim prático. Basicamente, o etnógrafo procura articular uma abordagem dedutiva com a indutiva, acerca do seu objecto de estudo.

Fica, contudo, a questão acerca de como aplicar esta teoria à prática, e avançar com um método eficiente para desenvolver a curta etnografia que necessitei para amearhar algumas respostas para a questão em mãos. *Doing fieldwork*, de Wayne Fife (2005), tem algumas respostas interessantes para esta questão. O caso é que um trabalho de campo deve ser planeado, e desenvolvido de um modo faseado. A preparação, prática e teórica, permite que o investigador consiga reunir a maior quantidade de dados possível, e adaptar-se às diferentes situações que possam surgir no terreno. Como vim a descobrir, esta variante da adaptação às condições de terreno é, de sobremaneira, importante. O caso, e algo que quem faz trabalho de campo nunca deve descurar, é que as situações estão em constante mudança. Como o investigador em si é dinâmico, e se tenta adaptar, também as pessoas que ele tenta compreender o são. E é esta relação, esta troca social que se desenvolve quando se interage com outros seres humanos, que criará os dados que se buscam. Esta mesma interacção também pode trazer sucessos surpreendentes, em que a pessoa não tem qualquer problema em apresentar as suas opiniões, como insucessos desmoralizadores, ficando o investigador sem informação utilizável, e a pessoa que tenta entrevistar recusando-se a fazer parte da pesquisa.

Tudo isso são variáveis que o etnógrafo terá de estar disposto a enfrentar. Sendo eu mesmo inexperiente, a desenvolver nesta pesquisa o meu primeiro trabalho a sério, tive de lidar com algumas dificuldades inerentes a uma tal situação. Mas voltarei a essa questão mais tarde.

## 2.2.1 – PLANEAR O TRABALHO DE CAMPO

Ao planejar o trabalho de campo, tive em conta diversos factores, desde os guiões pelos quais me deveria orientar para fazer as perguntas, até à organização do trabalho em si. Os guiões foram uma das partes que desenvolvi numa fase mais inicial. Usei as linhas orientadoras que Casa-Nova (2009) descreveu no seu trabalho, e eram bastante compreensivos no que diz respeito ao tipo de orientação a dar às conversas. Eram também uma base semi-construída para as mesmas. Nunca esperei poder fazer entrevistas estruturadas, com cada pergunta a fluir naturalmente atrás da outra, sabendo que teria de ir abordando cada tema de acordo com a situação em que me encontrasse. Infelizmente, foi um daqueles casos em que a situação no terreno se revelou mais imprevisível do que o que seria necessário para poder aplicar os guiões na sua forma total. Embora as temáticas abordadas tenham sido mantidas nas conversas que encetei com as pessoas no terreno, o facto é que estas se revelaram mais diversificadas e imprevisíveis do que esperava. Abordei as temáticas relevantes, de modo directo, para a tese, mas também acabei por embarcar em conversas e discussões sobre diversos assuntos paralelos, igualmente relevantes, mas de modo indirecto.

Também dediquei bastante tempo ao planeamento das fases em que desenvolveria a mesma pesquisa. Seguindo as orientações da obra de Fife (2005), resolvi que o trabalho se desenvolveria melhor se começasse por criar um quadro descritivo da área de interesse, em que iria definir, em termos gerais, o local de pesquisa. Isto é feito ao estabelecerem-se as suas características, em termos geográficos, sociais, e culturais. Daqui podemos assumir o tipo de pessoas que iremos encontrar nesse mesmo espaço, e, sobretudo, como ele é utilizado e alterado pela sua presença, assim como os símbolos associados ao mesmo influenciam o comportamento desses mesmos indivíduos. Existe uma reciprocidade entre locais e pessoas que neles fazem as suas vidas, que irá ser melhor compreendido com esta análise preliminar.

Uma vez assente esta descrição, passa-se então para o que se chama de pesquisa de micro-nível. Esta é a fase que realmente cria o “sumo” da investigação. A teorização de Fife refere aqui a importância da observação participante como mais básico e útil método etnográfico. Note-se que, apesar de tudo, não é uma metodologia fácil de dominar, se bem que mesmo alguém relativamente inexperiente possa obter dados interessantes.

A acção aconselhada, nesta fase, é primeiro fazer uma pesquisa exploratória. Isto significa ir ao local, encontrar pessoas aleatoriamente, e fazer pequenos questionários, com vista a estabelecer uma imagem da comunidade que convive na zona de estudo. O questionário em questão deverá ser simples, com vista apenas se conseguir traçar o quadro geral da população. Isto será o passo lógico, logo após se estabelecer um quadro do local. Agora é um quadro da população. Uma vez efectuada esta fase, o etnógrafo deverá fazer um tratamento primário dos dados. Criar o perfil sócio-cultural da população que encontrou, e, através desse tratamento, seleccionar o grupo-alvo da pesquisa final.

A pesquisa final será feita numa terceira fase deste processo, quando, tendo todos os perfis feitos e a população-alvo escolhida, se passará então a um estudo mais a fundo. Será nesta fase que o investigador terá de seleccionar os seus informantes. Estes são indivíduos dentro da comunidade que aparentam uma maior à-vontade com o etnógrafo, e uma maior abertura para lhe falar sobre o dia-a-dia no local de estudo, e de apontar para pessoas e temas que permitirão obter os dados necessários para a pesquisa em jogo. Estes mover-se-ão dentro do grupo-alvo escolhido para a pesquisa. A escolha de grupos-alvo tende a ser importante, uma vez que a maior das comunidades costumam ser bastante grandes, o que obriga a que se encurte a amplitude da investigação para um grupo mais pequeno e fácil de gerir, normalmente representando uma certa faceta da sociedade. Esse mesmo grupo-alvo também apresentará as características que o investigador tem como interesse principal da sua pesquisa. Isto está relacionado com gerência de recursos, uma vez que seria extremamente complicado numa só investigação se explorar todo o potencial de uma comunidade.

Pode-se dizer que todo este processo, como descrito por Wayne Fife é, basicamente, uma série de ampliações consecutivas das dinâmicas da comunidade. Desde o plano mais geral, até chegarmos ao indivíduo, o elemento mais básico de qualquer grupo humano.

Apesar de ter bem presente a complexidade e o enquadramento das diversas fases de uma pesquisa etnográfica, o facto é que não fui capaz, por diversos motivos, de as desenvolver de modo linear. Como observado anteriormente, as condições de terreno são imprevisíveis. E, uma vez tendo encarado a realidade do local escolhido para o estudo, vi-me obrigado a alterar alguns dos planos pré-concebidos para o desenvolver. Dificuldades e surpresas, algumas decerto relacionadas com a minha inexperiência neste

tipo de trabalhos, levaram-me a ir criando soluções à medida que problemas e oportunidades iam surgindo. Basicamente, o terreno obrigou-me a improvisar.

### 2.2.2 – DESCRREVENDO A NET 7

Mas já irei desenvolver esse facto. Primeiro irei descrever o local onde resolvi procurar uma comunidade de jogadores que me permitisse desenvolver a segunda parte da minha pesquisa.

A Net 7 é uma loja de informática que também vende tempo de utilização dos computadores do estabelecimento, incluindo ligação à internet e vertente de jogo em rede. Está situada perto do centro de Aveiro, na Avenida 5 de Outubro, mesmo em frente da Igreja de Santa Joana e próximo da Escola Secundária com 3º Ciclo do Ensino Básico de José Estêvão. Está também situada mesmo ao lado de uma pastelaria onde os jovens da escola se costumam reunir. Portanto, tem uma localização bastante apetecível, fácil de memorizar, e com uma grande afluência de gente ao longo das ruas circundantes.

O estabelecimento possui uma grande sala principal, logo atrás da grande fachada envidraçada onde se encontra, também, a porta de entrada. Um balcão está logo ao lado da entrada, limitado por uma coluna, para lá da qual existe as mesas com os computadores. Estes estão dispostos de duas maneiras: os dez mais capazes estão distribuídos ao longo da parede do lado direito de quem entra, os restantes dez dispostos em círculo em redor da coluna principal, mesmo no meio do espaço, dando ao estabelecimento um aspecto bastante impressionante. Para lá destes, existe ainda um espaço elevado, onde se encontra o acesso à casa de banho e uma máquina de venda de comida, sobretudo doces e refrigerantes. Do lado esquerdo de quem entra está uma mesa com uma Playstation 3, a mais recente consola da Sony, e as escadas de acesso à cave. É nesse outro espaço que estão colocados os escritórios, e o armazenamento de material informático, tanto o novo, como o que está em reparação, ou aquele que está para lá de qualquer recuperação e aguarda ser enviado para destruição. Aqui existem ainda mais dez computadores, dispostos em duas filas sobre uma grande mesa, sem rato nem teclado, para serem usados em torneios, uma vez que os jogadores mais dedicados gostam de utilizar o seu próprio equipamento.

Para que se tenha uma melhor ideia do tipo de negócios que o estabelecimento efectua, pode-se afirmar que a sua maior fonte de rendimento é a venda e, sobretudo, a

reparação e manutenção de material informático. Inclusive, segundo informações fornecidas pelos funcionários, houve uma época em que faziam bastante dinheiro a montar redes informáticas em diversos locais, inclusive rede e jogo em LAN. Para lá disso, têm a vertente de LAN gaming. A sigla significa *Local Area Network*, e traduz uma ligação em rede entre computadores que partilham o mesmo espaço físico, isto é, que se encontram no mesmo edifício. Tradicionalmente, implicaria a ligação física entre os mesmos, mas com as novas tecnologias *wireless*, tal já não é requisito para a classificação. Para lá disso, também existe a possibilidade de jogo online, contra pessoas de todo o mundo que possam aceder a uma ligação à Internet. Esta vertente dos videojogos é algo que se apresentava como bastante interessante para mim, uma vez que ao interagir com os utilizadores poderia então analisar as questões prementes para a minha pesquisa.

Assim sendo, entrei em contacto com Nuno Tavares, o gerente do estabelecimento, de modo a pedir uma autorização para fazer o meu trabalho no mesmo. Ele respondeu com bastante celeridade, e foi bastante positivo na sua atitude perante as minhas motivações, e, aliás, toda a equipa do estabelecimento foi de uma grande amabilidade e, decerto, ajudaram bastante no decorrer das saídas de campo.

Comecei por criar conta na Net 7, um carregamento inicial de 5 euros que me dá 3 horas de utilização. Depois disso entrevistei os funcionários sobre o tipo de pessoas que usufruem do estabelecimento. Alguém que me foi extremamente útil nesta fase foi um sócio chamado Johnny, sempre disponível para explicar isto e aquilo. Nas suas palavras, adolescentes correspondem à maior parte da clientela *gamer*. Passariam ali algum do seu tempo, interagindo e divertindo-se, em geral. Os momentos de maior afluência seriam, durante a semana, durante a hora do almoço ou ao final do dia, quando os estudantes saíam da escola, e também aos Sábados. Fui inclusive, informado que pais deixariam ali os seus filhos, enquanto se viam obrigados a tratar deste ou aquele assunto, sabendo-os entretidos e num local seguro.

Avançando para os jogos mais utilizados pelos jovens, também me falaram acerca dos jogos Steam, uma funcionalidade de ligação e venda de jogos online da companhia de entretenimento Valve, instalada na maior parte dos computadores do estabelecimento. Através deste *software*, foi possível a aquisição e instalação de diversos videojogos, fazendo-os partilhar uma mesma plataforma capaz de ligar os jogadores em salas de jogo criadas pelo estabelecimento, ou em qualquer outra parte do mundo. Segundo os funcionários da Net 7, os jogos mais populares seriam *Counter-*

*Strike*, versão 1.6, um título já com alguns anos, mas ainda incrivelmente popular, e a sua versão mais recente, *Counter-Strike: Source*, que, curiosamente, nunca atingiu os níveis de sucesso do predecessor. Como Johnny afirmou, “os miúdos gostam dos tiros”. E, de facto, e condizendo com a teoria que move a indústria, os jogos de acção são os mais populares.

A PlayStation 3 não é muito utilizada pelos clientes, mas os jogos que estes, de facto, preferem na consola, são de desporto. *Pro Evolution Soccer 2011*, um simulador de futebol, e *Grand Turismo 5*, um jogo de corridas com carros e pistas do mundo inteiro.

Tenho um maior interesse pelo videojogo mais popular nos computadores, o *Counter-Strike*, uma vez que, basicamente, todos os clientes *gamers* o jogavam. É um título multijogador clássico. Não tem campanha solitária, pelo que são necessárias várias pessoas para criar as partidas. Estas são efectuadas em espaços tridimensionais chamados “mapas”, por onde os avatares dos jogadores vagueiam, e implicam sempre a criação de duas equipas, terroristas e contra-terroristas. Para se enfrentarem, as equipas têm ao seu dispor arsenais compostos por armas de todo o mundo (armas reais nas versões originais, substituídas por designações inventadas nos mais recentes devido a questões de propriedade intelectual), e de diversos tipos de granadas e outros equipamentos. Para ganhar cada mapa, cada equipa tem de eliminar a outra, ou então de cumprir os objectivos estabelecidos para esse mesmo mapa, sejam eles colocar bombas e matar VIPs, para os terroristas, ou salvar reféns e desarmar bombas, para os contra-terroristas. Como é evidente, *Counter-Strike* tem bastante conteúdo violento. Desde as barulhentas, e visualmente impressionantes, rajadas de fogo automático das armas de fogo, até os salpicos de sangue dos corpos atingidos, é um jogo que vive do triunfo da acção violenta tipicamente associada aos jogos de guerra. Contudo, essa mesma violência só existe até um certo limite. Os corpos dos avatares não apresentam buracos de bala visíveis, e permanecem intactos, independentemente dos danos sofridos. Uma medida tomada pelos programadores para manter a violência dentro de limites aceitáveis.

Já os jogos mais populares da PlayStation não apresentam qualquer violência óbvia. São títulos desportivos puros. Contudo, creio que não seria honesto pensar que os níveis de competição não são importantes em ambas as plataformas. Tanto os simuladores desportivos como os de combate criam uma sensação de intensa contenda entre os seus utilizadores, uma vez que apresentam modos multijogador que fazem

humanos disputar a vitória com humanos. A tendência natural é para responder a este estímulo, aumentando os níveis de agressividade, que fazem o jogador agir para vencer. Contudo irei focar-me no *Counter-Strike*, não apenas por ser, de longe, o mais popular, mas também porque os níveis de competitividade e comportamento daí resultante, e sua comparação com as raras instâncias em que vi a utilização dos títulos desportivos, poderão trazer alguma luz sobre a teorização acerca dos jogos violentos e o modo como os seus utilizadores a vêem.

A Net 7 também recebe estagiários de escolas profissionais, que laboram no estabelecimento durante algumas semanas para ganharem alguma experiência de trabalho.

Isto foi o quadro descritivo do local de estudo. Analisámos a Net 7, e os seus clientes, de um modo geral. Armado com este conhecimento prévio daquilo que se me iria apresentar, eu poderia então passar para o micro-nível, na tentativa de alcançar uma visão cada vez mais pessoal, de uma perspectiva das pessoas que iria encontrar, acerca das questões que movem este estudo. Antes referi que não fui capaz de seguir os passos referenciados por Wayne Fife de um modo perfeito, talvez bastante longe disso. Agora que já apresentei o local onde fiz o trabalho poderei explicar essa questão convenientemente.

### 2.2.3 – DETALHES DA ETNOGRAFIA

Basicamente, o meu planeamento da pesquisa de micro-nível baseava-se em fazer um quadro mais concreto dos clientes da Net 7, seguindo de uma série de conversas seguindo um esquema de entrevista semi-estruturado. Devido ao número limitado de clientes que encontrei (nas palavras dos funcionários, o negócio da LAN já não tem a força de outros tempos), tive de ir criando a imagem geral ao longo das saídas de campo em si. Contudo, não obstante a utilidade da mesma, este pequeno número de pessoas, deu-me a possibilidade de interagir com toda a gente e não apenas um grupo restrito.

Contudo, um factor de extrema importância no tratamento desta metodologia foi o factor tempo. Evidentemente, as limitações temporais implicam que a preparação prévia é de extrema importância, contudo, ao conhecer as pessoas e interagir com elas, tomei noção de que muito mais conhecimento poderia ser adquirido se tivesse uma janela maior do que os três meses de observações que defini de início. Ainda assim,

creio ter obtido informações e opiniões suficientes para fazer uma análise válida da temática em questão, pelo que posso admitir que foi uma etnografia curta, mas suficiente.

Tão importante como o planeamento do estudo etnográfico, é ter técnicas de gestão das pessoas com quem o investigador irá lidar no terreno (Silva, 2000). Talvez uma ideia que muitos etnógrafos partilham, é que a maior parte das pesquisas beneficiará de um regime de consento informado dos investigados (Fife, 2005; Casa-Nova, 2009). Evidentemente que tal não se aplicará à totalidade das situações, mas o mais aceitável é, quando o etnógrafo se apresenta a membros da comunidade onde está a trabalhar, que o mesmo indique claramente quem é e o que está a fazer. Apesar de poderem surgir reservas em algumas pessoas, no geral será para elas mais fácil lidar com este desconhecido que acabou de aparecer sabendo-se os seus objectivos. Aliás, esta clarificação de posições poderá ajudar bastante o investigador, uma vez que, para lá de não se criarem tantas desconfianças desnecessárias, acabarão por existir pessoas interessadas na pesquisa, e que irão ajudar de bom grado.

Não obstante esta ter sido a minha abordagem, sempre a identificar a minha identidade e objectivos a todas as novas pessoas com quem ia ter, o facto é que existiram, ainda assim, indivíduos que desconfiaram e tiveram atitudes bastante negativas em relação a mim. Apesar de não se mostrarem tão hostis, um grupo relativamente maior recusou-se a responder a quaisquer perguntas, apesar de eu admitir que a ficha básica que estava a criar para descrever a comunidade era absolutamente anónima e de reposta rápida. Creio que esse é sempre um risco da pesquisa, mas a norma era de que as pessoas reagiam de modo neutro, respondendo às questões básicas acerca da comunidade, ou até se mostravam interessadas, permitindo conversas mais alongadas.

O anonimato das pessoas com quem o investigador lida é uma questão cuja importância parece depender grandemente de autor para autor. Casa-Nova (2009) acredita que esse factor é indissociável da pesquisa etnográfica, enquanto que Fife (2005) crê que a manutenção do mesmo depende, de algum modo, do indivíduo com quem se lida. É uma prática normal da etnografia, em todo o caso, existindo, em certas condições, para proteger as pessoas, evitando quaisquer prejuízos que a referenciação em trabalhos apresentados ao público em geral possa representar. Contudo, é necessário também ter em conta aquelas pessoas que não se importam, ou até desejam, ser referenciadas. Para o caso da minha pesquisa, eu resolvi manter o anonimato dos

clientes da Net 7, assim como dos estagiários que lá trabalharam, criando pseudónimos sempre que necessite expor opiniões e acções, e perguntei aos funcionários como desejariam ser apresentados. Estes não declararam nenhum problema em relação à menção dos seus nomes, ou alcunhas, pelo que será por esses que os indicarei.

Curiosamente, creio que tive bons informantes entre os funcionários da Net 7, especialmente um homem, no final dos seus vinte, alcunhado de Johnny. Foi quem me falou, em linhas gerais, do estabelecimento quando, pela primeira vez, o visitei, e me fez uma visita guiada pelo mesmo. Os outros funcionários, Tozé, Jorge, e Pedro, também foram uma indispensável fonte de informação, em última análise, foram quem me permitiu criar qualquer tipo de ligação com os clientes *gamers*, e conhecer como estes se comportavam e quais os seus hábitos mais comuns. Já estes foram uma questão diferente. Enquanto que os funcionários estavam quase sempre no estabelecimento, salvo folgas e alteração de turnos, os clientes tinham uma presença bastante mais inconstante. Se bem que alguns referissem uma afluência relativamente consistente, o facto é que nunca conseguia estar com eles de um modo constante. Tal poder-se-ia dever a uma incompatibilidade de horários, pois como encontrava algumas pessoas em diversas alturas do dia, também seria de considerar que muitas vezes, pura e simplesmente me desencontrava com essas pessoas. Isto trouxe-me uma situação em que apesar de ter um conhecimento com alguns indivíduos, e até alguma conversas ocasionais, não poderia, de facto, considerá-los informantes. Era uma situação de encontros e desencontros, de raras interacções repetidas, em que os clientes se me apresentavam como caras que surgiam e desapareciam com frequência.

Em análise, vi-me obrigado a tentar abordar as temáticas importantes para o meu trabalho de um modo semi-directo, tendo em conta a aparente disponibilidade do indivíduo com quem acabara de travar conhecimento. Raras vezes tinha um à-vontade criado com várias conversas ao longo de vários dias, mas, ainda assim, consegui algumas opiniões bastante bem-informadas, assim como algumas proferidas de um modo mais emotivo, de interesse para a construção teórica. Tentava, sempre que possível, uma aproximação informal e calma, de modo a tentar facilitar a conversa, e, assim, permitir uma maior abertura dos entrevistados.

#### 2.2.4 – TÉCNICAS DE CAMPO

Claro que se pode colocar em causa o facto de que esta pesquisa foi efectuada num universo humano bastante pequeno. Entre funcionários e clientes da Net 7, devo ter lido com cerca de trinta pessoas. Novamente, vemos nesta questão o problema da validade. Que conclusões se podem tirar a partir de uma amostra tão pequena?

Como referi anteriormente a pura análise etnográfica é qualitativa, e não quantitativa. Sabendo que cada indivíduo tem a sua própria opinião acerca do mundo que o rodeia, a ideia de que seria possível obter uma visão geral real de como um grupo vê a realidade, como tal, seria algo impraticável. Simplesmente é impossível tentar saber como é que todos os indivíduos ligados a uma dada realidade vêem um qualquer tema que se pretenda investigar. Assim sendo, a busca desta visão da realidade, como vista pelos indivíduos que vivem aquilo que se procura compreender, será sempre, no fundo, uma busca dos significados pessoais que existem na mente do entrevistado. Volto às palavras de Weber, e concluo que a construção do social, enquanto rede de significados, interligações entre pessoas diversas, que partilha opiniões similares, nos permite induzir como esta mesma rede transcreve partilha de opiniões (Casa-Nova, 2009).

Por outro lado, se o objectivo desta pesquisa é comparar as opiniões que existem no seio de uma pequena comunidade com as narrativas existentes na sociedade portuguesa como um todo, transmitidas através dos jornais, então um pequeno conjunto de opiniões será suficiente para o exercício em curso (Duarte, 2002). E, mais uma vez, creio que poderia ser uma boa base para a expansão do mesmo exercício para formatos mais vastos e abrangentes.

Conquanto ao modo como registei as minhas observações, usei uma abordagem bastante clássica e livre de riscos. Para o que via no terreno, usava um bloco de notas para registar quaisquer detalhes que considerasse pertinentes. Contudo, não efectuava estas notas de campo dentro da Net 7. Ponderei acerca dessa ideia, mas concluí que poderia alienar-me dos meus objectos de estudo, como sugerido por outros trabalhos etnográficos (Burgess, 1997; Silva, 2000; Casa-Nova, 2009). Sempre que necessitava de escrever alguma coisa, por medo de me esquecer, ia, durante alguns minutos, para a pastelaria ao lado do estabelecimento. Apercebi-me que foi a melhor decisão quando, certa vez e por lapso meu, comecei a anotar algumas observações na presença de alguns

jovens, e um deles me perguntou “estás a tirar notas?”, com evidente incerteza. Foi, igualmente, a única vez que cometi tal erro.

Também desenvolvi um diário de campo, onde fazia um relato extenso do dia, uma vez que regressasse a casa. Estes relatos serviriam para, mais tarde, poder rever os meus pensamentos e ideias acerca do que tinha visto, e das conversas que tivera, de modo a poder construir a teorização resultante da pesquisa. De modo a poder fazer o diário mais completo possível, eu estive sempre atento a todos os comportamentos e interações entre a comunidade *gamer* da Net 7, funcionários e clientes normais. Tentei anotar e ponderar quase tudo o que me parecesse pertinente, de modo a poder fazer a tão necessária comparação com o que a linguagem médica transmitida pelos *media* narrava.

Evidentemente que é necessário que eu tenha uma visão crítica da minha mesma capacidade de gerir a situação (Burgess, 1997; Silva, 2000; Wilcox, 2008; Casa-Nova, 2009). Por um lado há que se lidar com as questões da memória e da visão da realidade quando se efectua um trabalho baseado em notas de campo e diários. A memória humana não é totalmente confiável, e muito do que pensamos recordar, é, realmente, reinterpretado pela nossa consciência sempre que revivemos as memórias. Em todo o caso, na generalidade, conseguimos ter uma visão razoavelmente confiável das nossas vivências, sobretudo das mais recentes. Embora de importância relativa, esta é uma faceta da pesquisa etnográfica que considero importante para a avaliação da mesma. É necessário que o etnógrafo tenha uma visão crítica, não apenas da teoria, mas também de si mesmo, das suas recordações e das suas atitudes. Apenas aí poderá saber o que pode afectar o seu julgamento, e como o tornear.

### 2.3 – O INVESTIGADOR E A SUA ARTE

Para terminar esta longa exposição acerca das considerações metodológicas deste trabalho, eu gostaria de expor, ainda, algumas questões acerca da minha própria actuação como investigador.

Devo admitir que a etnografia foi a parte que considerei mais complexa. Creio que possuía os devidos conhecimentos para efectuar um bom trabalho de pesquisa no meio jornalístico, de recolher e analisar todas as notícias que me passaram diante dos olhos. No entanto, as saídas de campo foram um desafio. Creio que é um problema de muitos jovens antropólogos quando fazem o seu primeiro trabalho sério, e descobrem se têm, ou não, o que é necessário para seguir essa via (Silva, 2000; Duarte, 2002). Da

minha parte, o meu nervosismo inicial terá sido uma barreira. Senti uma grande dificuldade em interagir com as pessoas do modo que me interessava, enquanto investigador. Contudo, creio que, com o tempo, esse nervosismo foi-se diluindo. Não creio que tenha desaparecido de todo, uma vez que sabia que cada saída seria algo novo, com novas pessoas, e, dificilmente, com conhecidos aos quais seria mais fácil colocar as questões que me interessavam. Tive de improvisar em cada novo conhecimento, em cada nova ficha preenchida. Os sucessos que consegui, foram entusiasmantes e direccionados para o bloco de conclusões que procurava construir. Os insucessos eram, por si, capazes de afectar a moral. No geral, toda esta experiência foi um longo processo de aperfeiçoamento de técnicas, e, de certo modo, de auto-descoberta.

O etnógrafo está sozinho no campo, perante pessoas com as quais terá de construir a sua base de dados para o desenvolvimento da sua pesquisa. Mesmo com o apoio de orientadores, como foi o meu caso, continua a ser uma posição difícil para investigadores sem experiência. Por isso, não deve haver problemas em assumir receios e dificuldades, pois cada nova descoberta, a nível profissional e pessoal, acabará sendo uma mais-valia para o esforço total.

Apesar de só, o etnógrafo está sempre na vanguarda da descoberta no que diz respeito à natureza do ser humano. Por si só, isso é uma motivação poderosa para se seguir em frente, e obrar na investigação científica.

## JORNAIS E VIDEOJOGOS

A diversidade de narrativas dos *mass media* encontra-se directamente relacionada com a quantidade de pessoas e entidades responsáveis pelas mesmas. Apesar de existir a ideia de que os jornais são meios de informação imparciais, isso não é verdade, como já foi discutido (Reah, 1998; Hodkinson, 2011). São criados por pessoas que irão trazer as suas opiniões, visões, e prioridades para o processo de criação dos jornais, e de escolha de notícias. Conhecendo esse facto, podemos, então, explorar a rede de significados por detrás das mesmas.

Como foi igualmente referido, peneirei centenas de notícias de jornais nacionais e, literalmente, milhares em internacionais, para conseguir encontrar aquelas que referissem uma ligação, directa ou indirecta, entre os discursos da medicina e videojogos. No total, consegui 45 notícias em *media* nacionais, e 60 em internacionais. Apesar do espectro limitado do corrente estudo, devo admitir que a quantidade de informação assim conseguida me surpreendeu pela parca quantidade encontrada. Não obstante as óbvias polémicas e vagas de discussão social criadas pelos supostos efeitos negativos do uso de videojogos, o facto é que nos órgãos utilizados foram encontradas pouquíssimas notícias relevantes. Creio ser uma informação bastante importante. Estas poucas notícias parecem criar um efeito sobre os mecanismos de pânico de massas, que exacerba a sua importância, e faz com que grandes repercussões surjam de poucas informações.

Um dos motivos de tal pode ser, de certo modo, o valor que a sociedades, como um todo, tendem a dar à opinião dos especialistas. E o modo como as suas opiniões são construídas nos meios noticiosos, como os jornais, pode dar-lhes uma grande força, mesmo quando, no fundo, a validade científica das pesquisas e afirmações apresentadas é questionável (Benelli, 2003). Esta questão é de tal modo importante, que existem mesmo artigos jornalísticos que a discutem, ou, inclusive, questionam abertamente a validade de algumas pesquisas efectuadas sobre os efeitos dos videojogos na saúde (Robertson, 13-09-2007; Sinclair, 03-02-2009; Stuart, 01-07-2009).

Para analisar mais aprofundadamente os dados conseguidos, dividi as notícias de cada um dos grupos, em dois subgrupos principais, de acordo com a profundidade em que o texto aborda a informação oferecida. Esta decisão foi tomada uma vez que as

notícias escritas tendem a apresentar-se de dois modos: ou são textos curtos e concisos, que apenas transmitem a informação, ou, então, são textos mais longos, que tentam explicar a informação, até, possuem um pouco de opinião pessoal transmitida pelo autor. Encontrei amplos exemplos de ambas as formas de notícias, e o modo como ambas enquadram a informação pareceu-me diferente o suficiente para justificar esta divisão. Cada um dos subgrupos foi dividido ainda em cinco categorias, de acordo com o foco da notícia analisada:

- política;
- violência e videojogos;
- efeitos nefastos dos videojogos;
- efeitos positivos dos videojogos ;
- questões sociais.

Deste modo poderei oferecer uma desconstrução efectiva do conteúdo das notícias, inclusive em termos comparativos das mesmas. Devido à natureza de algumas das notícias exploradas, considereei necessário colocar algumas em mais do que uma destas categorias, o que me obrigou a fazer as contas contando com essas repetições.

### 3.1 – A AMOSTRA NACIONAL

Entre as notícias de jornais nacionais que expunham a informação de forma sucinta, contei cinco que dava importância à ligação política da utilização de um discurso médico sobre videojogos. Isto conta 19,2% da amostra. Curiosamente, apenas quatro notícias deste lote focavam a questão da violência, sendo 15,1% da amostra. Outros efeitos nefastos associados aos videojogos focaram 19,2%, sendo, novamente, cinco notícias. Um igual número focou efeitos positivos dos videojogos sobre a saúde dos utilizadores, novamente 19,2%. Curiosamente, a maior parte da amostra, 8 notícias, e 30,8% da mesma, eram sobre as questões sociais relacionadas com o uso e influência dos videojogos <sup>(1)</sup>.

Nos artigos noticiosos desenvolvidos mais exhaustivamente, a situação era ligeiramente diferente. Quatro notícias focavam questões políticas, cerca de 20% da amostra, o que a coloca mais ao menos ao mesmo nível que a secção anterior. Cerca de 15%, ou seja, três notícias, tocavam a questão da violência, também na mesma gama de

---

<sup>1</sup> Ver Gráfico 1 nos Anexos, página 95

resultados. Incrivelmente, a maior parte da amostra centrava-se em outros efeitos nefastos dos videojogos, que não apenas os causados pela violência. Oito notícias, compondo 40% da amostra, mais de o dobro do encontrado nas notícias curtas. Por outro lado, a quantidade focada nos efeitos positivos era menos de metade, comparada com a secção anterior, cerca de 15%, três notícias. As questões sociais também eram menos focadas aqui, quatro notícias, 20% da amostra <sup>(2)</sup>.

No total, e somando ambos os subgrupos, temos 18,4% das notícias focadas nas questões políticas, 14,3% com os efeitos da violência sobre os utilizadores, 26,5% com efeitos nefastos, 14,3% com efeitos positivos, e 24,5% com questões de ordem social <sup>(3)</sup>.

Agora, o que dizem estes textos? Na vertente política, dois dos artigos simples relacionavam-se com o caso de um adolescente que protagonizou um tiroteio num liceu na Alemanha (*O público* 01-02-2009; *O público*, 13-03-2009), o que levou a uma reabertura do debate sobre os efeitos nefastos dos videojogos, dos quais o atirador era considerado um sério utilizador, naquele país. Inclusive, chegou a falar-se de proibir videojogos violentos devido aos seus possíveis efeitos nefastos nos jovens. Aliás, a Alemanha é conhecida por proibir certos títulos que o governo considere mais duvidosos, e existe uma luta para proibir todos os videojogos com conteúdo violento (Aaron, 28-07-2009).

As outras três notícias dessa categoria prendem-se todas com a decisão do governo venezuelano de levar a cabo uma proibição com traços similares (*Jornal de Notícias*, 26-08-2009; *O público*, 30-10-2009; *O público*, 19-01-2010), devido ao que o governante Hugo Chavez chama de “veneno capitalista para semear a violência”. Existe uma iniciativa de Chavez para culpar todos os brinquedos bélicos da onda da violência que alastra pelo país. Aliás, a notícia do *O público* de 30 de Outubro de 2009 refere a possibilidade de tudo isto ser uma manobra de diversão contra a incapacidade de próprio estado venezuelano de controlar o crime no país.

Já as notícias abordadas de modo mais extenso são mais variadas em temas. Em todo o caso, mostram um grande interesse no debate junto do Supremo Tribunal americano acerca do controlo da venda de videojogos violentos, devido aos seus supostos efeitos (Ribeiro, 03-11-2010; Gurgel, 21-11-2010), um debate que atingiu grandes proporções após a decisão de proibição na Califórnia em 2005, e ao qual o artigo de Ribeiro dedica longas páginas de explicação. Os outros artigos exploram a

---

<sup>2</sup> Ver Gráfico 1 nos Anexos, página 95

<sup>3</sup> Ver Gráfico 2 nos Anexos, página 95

tentativa da União Europeia de criar um melhor sistema de classificação de videojogos (Alves, 12-03-2009), e o uso de videojogos violentos como meio de propaganda política (*Jornal de Notícias*, 17-11-2010), nesse caso focando um exemplo dos conservadores catalães.

Como referido, histórias específicas sobre os efeitos da violência são raros. Entre as mais sucintas, o foco principal foi numa pesquisa que relacionava uma maior resposta emocional e menor autocontrolo nos utilizadores de jogos (*Jornal de Notícias*, 29-11-2006; *O público*, 20-11-2006), enquanto que entre as outras, uma visava a grande quantidade de crianças que usam estes jogos (*Jornal de Notícias*, 15-12-2005), e a outra simplesmente relatava a série *GTA* como um exemplo de jogos citados como podendo afectar o comportamento (*Jornal de Notícias*, 07-05-2008). Nenhuma destas histórias explorava os significados das informações que forneciam, limitando-se a expô-las. Já em notícias que exploram em maior detalhe a informação, viu-se, novamente, um foco maior numa pesquisa específica. Neste caso a da pedopsiquiatra Ana Vasconcelos, que descreve os jogos violentos como reduzindo a elasticidade mental, algo que é descrito pelos jornalistas como o videojogo a transformar o cérebro num computador (*Jornal de Notícias*, 29-06-2007; *O público*, 29-06-2007). O contexto foi dado pela proibição, no Reino Unido, do jogo *Manhunt 2*, um polémico título acusado de violência excessiva, mesmo pelos padrões da indústria. A terceira história (Amorim, 01-09-2005) explica o conselho da Associação Americana de Psicologia de se diminuir a violência dos videojogos, citando a psicóloga clínica Patrícia Arriaga, que refere que a exposição à violência pode desinibir a agressão e criar tolerância e dessensibilização à violência.

Efeitos negativos em geral, contudo, tiveram uma ampla referenciação nos jornais dos últimos seis anos. Sobretudo o vício, e até a sua comparação com drogas e álcool, tanto em artigos curtos como longos (*O público*, 11-07-2006; *Diário de Notícias*, 12-07-2006; Pereira, 24-05-2010; *Diário de Notícias*, 27-07-2010). Os efeitos nos jovens foram igualmente focados, desde o modo como o uso excessivo afecta os hábitos diários e rendimento escolar (*Jornal de Notícias*, 14-10-2008; Cristão, 25-07-2010), até aos hábitos sociais e actividade física (Jesus, 09-04-2006; Norte, 08-01-2007; *Diário de Notícias*, 09-02-2009). Este último ponto foi bastante elaborado nas histórias mais longas, sendo referidos alguns pedopsiquiatras. Outras histórias, ainda, admitem que é necessária moderação e acompanhamento dos pais para manter um uso saudável dos videojogos (*Jornal de Notícias*, 29-05-2006; *Diário de Notícias*, 02-03-2009). Uma última história, ainda, escrita por João pereira para *O Público* (24-05-2010) fala de uma

conferência da especialista Tanja Witting, que refere que poucas pessoas são realmente viciadas em videojogos, e que os realmente dependentes apresentam uma série de padrões comportamentais específico, e, inclusive a ideia do jovem masculino isolado do mundo é apenas um estereotipo que pouco condiz com a realidade.

Poucas notícias prestam atenção aos efeitos positivos dos videojogos, apesar de serem mais comuns entre os textos mais curtos do que entre os mais longos. Curiosamente a maior parte destes mesmos artigos refere que esta forma de entretenimento terá efeitos bastante positivos sobre o cérebro (Barroso, 09-04-2006; Jesus e Negrão, 09-04-2006; *Jornal de Notícias*, 31-05-2008; *Expresso*, 04-09-2008; *Diário de Notícias*, 18-09-2010), quase contrastando radicalmente com os do grupo anterior. O textos de Barroso e de Jesus e Negrão apresentam o livro de Steven Johnson *Tudo o que é mau faz bem* (2006), que explora o modo como novas formas de entretenimento tem um efeito bastante positivo sobre o cérebro, e como a propaganda anti-videojogos não é assim tão diferente de outros movimentos contra outras formas de arte, no passado. Os outros três artigos referem estudos efectuados para explorar os benefícios dos jogos. Ainda são referidos os potenciais didácticos (Jesus, Negrão, 20-08-2008) dos videojogos, e o modo como a cultura *gamer* apresenta novas formas de socialização e criação de laços sociais (*Jornal de Notícias*, 07-06-2009), nos artigos mais extensos.

No que diz respeito às questões sociais levantadas pelo uso de videojogos, as notícias sucintas cobrem uma interessantemente ampla gama de temas (Barroso, 09-04-2006; *Jornal de Notícias*, 22-09-2008; *Diário de Notícias*, 08-03-2009; Molinos, 07-06-2009; *Jornal de Notícias*, 19-09-2010), incluindo diferenças entre as atitudes reais e virtuais (bastante interessante, uma vez que atitudes violentas no jogo pode não querer dizer atitudes violentas no mundo real), questão da socialização através de jogos em rede e o crescimento do jogo *online* entre os portugueses, que já chega a 1,7 milhões de habitantes, entre outros temas. Curiosamente existe uma notícia sobre a publicação de uma versão para telemóvel do polémico *GTA*, considerado um foco do debate sobre os efeitos negativos dos videojogos (Pereira, 18-01-2010). Também existe uma noticia recente da publicação especializada em videojogos *BGamer* (21-06-2011), acerca de uma investigação do FBI que parece demonstrar que o uso de videojogos ajuda a diminuir a criminalidade infantil, ao fazer as crianças passar mais tempo dentro de casa, e interagir menos com *gangs* e outros grupos similares.

As histórias mais extensas desta categoria exploram mais as questões da socializam através da Internet e dos videojogos (*Jornal de Notícias*, 29-05-2006; Carvalho, 18-11-2009; Pereira, 24-05-2010). Vários investigadores consideram que muitos dos pais dos jovens que utilizam estas novas formas de entretenimento e comunicação não compreendem, de facto, o modo estas modificam os hábitos sociais, e criam novas redes de interacção, diferentes do que havia anteriormente. Será esta falta de compreensão uma das causas dos receios acerca destas tecnologias. A história de Susana Ribeiro (13-11-2007) viu ainda mais longe, ao referir que muita gente presta atenção a todas as possíveis influências de violência que possam ter afectado jovens responsáveis por tiroteios em escolas, sejam videojogos, musica, ou qualquer outro factor. Refere ainda uma entrevista ao polémico músico Marilyn Manson onde este diz que esta culpabilização da arte é uma tentativa de se procurarem bodes expiatórios para a incapacidade de certas pessoas em resolver os problemas reais.

### 3.1.2 – AS NOTÍCIAS EM PORTUGAL

Ao verificarem-se todos estes artigos como um padrão, e a sua disposição ao longo do tempo, não se verificaram, curiosamente, grandes alterações na disposição de notícias na linha temporal. Quer isto dizer que a tendência de se apresentarem notícias ora positivas, ora negativas, sobre videojogos se mantêm relativamente constante ao longo do tempo, desde o ano inicial de recolha de dados, 2005. Apesar de se ver um acentuar de notícias que focam as facetas mais negativas nos últimos três anos, o facto é que a quantidade, em geral, de notícias sobre videojogos tem vindo, de facto, a aumentar. Isto pode revelar uma maior consciencialização acerca dos efeitos dos mesmos, independentemente da sua natureza, por parte do público em geral, e uma resposta dos jornais, uma vez que já existiam bastante pesquisas antes de 2009, apesar de ser esse o ano que apresenta uma cobertura maior, logo seguido de 2010.

Os títulos são, na generalidade, feitos para serem chamativos, embora também possam apresentar uma natureza puramente funcional. Deste último género temos títulos de histórias como:

“Videojogos violentos podem afectar actividade cerebral dos adolescentes” (*O público*, 29-11-2006),

“Suspensão de *Manhunt 2* reabre debate sobre violência nos videojogos” (*O público*, 29-06-2007),

“Venezuela vai proibir videojogos violentos” (*O público*, 30-10-2009),

“EUA: Supremo discute venda de videojogos violentos a menores” (Ribeiro, 03-11-2010).

É aparente uma tentativa de se criar uma entrega funcional da informação, sem se tentar declarar uma posição definitiva da mesma. O uso de palavras como “podem” e “discute” ajudam a criar a ideia de que se oferece uma visão não absoluta, apenas uma informação relatada pelo jornal em questão.

Contudo, a maioria dos títulos tenta ser mais chocante e imediato. Temos neste grupo títulos como:

“Estarão os pais a criar uma geração de ‘teletolinhos’?” (Jesus, 09-06-2004),

“Tecnologia: jogos de vídeo fazem da mente do jogador um mero computador – pedopsiquiatra” (*Jornal de notícias*, 29-06-2007),

“Videojogos e televisão prejudicam o sono” (*Jornal de notícias*, 14-10-2008),

“Televisão e jogos causam depressão nos adolescentes” (Silveira, 09-02-2009),

“Substituir ‘cannabis’ por consolas” (*Diário de notícias*, 25-07-2010).

Estes são títulos que procuram criar uma imagem imediata no leitor, chamar a atenção através do choque, como descrito por Reah (1998), Hill (2006) e Hodgkinson (2011). A informação no título é apresentada como definitiva, apesar de, muitas vezes, o conteúdo das histórias ser mais cuidadoso na maneira de tratar a informação, ou, certas vezes, contrariar em absoluto o que os títulos parecem implicar.

Um detalhe importante a ter em conta, é que estes dois tipos de títulos têm origem em dois grupos de jornais distintos, o que implica que possa existir uma política de apresentação de informação distinta entre os jornais portugueses.

A linguagem e a apresentação da informação são outra questão a ter em conta. A maior parte das histórias noticiosas é constituída, como referido, por textos relativamente curtos que tentam apresentar o máximo de informação possível mediante fórmulas concebidas pelo meio (Reah, 1998). A notícia assim transmitida não é caracterizada pela profundidade, o que implica que muitos detalhes importantes serão excluídos, de modo a manter o texto conciso, o que poderá descontextualizar muita da

informação, inclusive criando uma imagem errada. Isto poderá, inclusive, dar valor a pesquisas e opiniões questionáveis, o que degrada a qualidade da notícia (Benelli, 2003).

Outras histórias são, de facto, mais longas e detalhadas, com maior quantidade de informação e, até, diversas opiniões cruzadas, de modo a tentar fornecer uma maior amplitude de opiniões ao leitor. Apesar de ser uma característica que poderá aumentar a qualidade da informação transmitida, a falta de conhecimentos específicos do jornalista poderá colocar em causa a mesma, e, até, levar a uma sobrevalorização de detalhes de importância menor. Novamente, a descontextualização é um risco.

### 3.2 – A AMOSTRA INTERNACIONAL

Como referi, também estendi a pesquisa para meios noticiosos internacionais, dividindo as diversas notícias segundo os mesmos subgrupos e parâmetros que foram aplicados às notícias de jornais impressos portugueses.

Assim, segundo esta lógica, as notícias mais simples encontradas em meios noticioso internacionais apresentavam uma amostra de 11 histórias referindo questões de natureza política, uma percentagem de 29,7%. Uma quantidade muito similar, nove, 24,3%, focava-se na relação da violência e videojogos. Apenas quatro notícias, 10,8%, se enquadravam nos efeitos negativos, enquanto que seis, 16,2%, relatavam efeitos positivos. Quase um quarto desta amostra, nove notícias, 24,3%, estava relacionado com outras questões sociais <sup>(4)</sup>.

As notícias mais extensas, focaram-se muito menos em política, 13% dos artigos, apenas três, consideraram questões dessa natureza. Uma percentagem essencialmente similar, 26,1%, seis histórias, relacionava-se com a relação entre violência e videojogos. Uma percentagem importante, 39,1%, nove histórias, era relacionada com outros efeitos negativos, e apenas 13% com os efeitos positivos, se bem que a linguagem utilizada pelos jornalistas em ambas as situações seja, provavelmente, mais importante aqui do que a temática em si. Por fim, outros 13% das histórias focavam-se nas questões sociais <sup>(5)</sup>. Somando os dois subgrupos, temos 22,2%

---

<sup>4</sup> Ver Gráfico 3 nos Anexos, página 96

<sup>5</sup> Ver Gráfico 3 nos Anexos, página 96

das mesmas a trabalharem questões políticas, 23,8% na violência, 20,6 em efeitos negativos, 14,3% nos positivos, e 19% em questões sociais <sup>(6)</sup>.

Não farei uma avaliação tão extensiva do conteúdo destas notícias como fiz com os jornais portugueses, uma vez que existem apenas como elemento de comparação.

Curiosamente, os jornais e órgão de informação internacionais parecem muito mais interessados do que os portugueses com a relação entre a crítica a videojogos e política. As histórias curtas fazem diversas menções ao que os autores consideram oportunistas, que utilizam o pânico moral das massas para ganharem vantagens políticas (Stuart, 25-11-2005; Stuart, 18-01-2006; Krotoski, 21-04-2006; Stuart, 18-04-2007; Alderman, 3-11-2010). Também se observam histórias sobre a questão do tribunal Supremo americano e da crítica do governo venezuelano a videojogos violentos (Arnott, 19-01-2010; Meass, 27-05-2010). De modo interessante, também vemos algumas observações sobre a hipótese de certos videojogos terem o potencial de ajudar a cumprir certas agendas políticas (Alderman, 01-07-2010). Ainda nesta linha, encontramos também algumas das primeiras notícias sobre uma história que se é diversas vezes referenciada nos *media* internacionais, sobretudo os britânicos: o Relatório Byron. Encomendado pelo governo britânico à psicóloga Tanya Byron, este relatório foi criado com o fim de estudar quais seriam os efeitos reais dos videojogos junto dos seus utilizadores. O início dessa pesquisa criou alguma ansiedade junto do público, algo que é referido num dos jornais estudados (Turner, 06-11-2007).

Um estudo anterior, desta feita nos Estados Unidos, é referido nas histórias mais longas (O'Connor, 30-08-2005). Também se encontrou uma história da BBC (12-02-2009) sobre a iniciativa da União Europeia para apoiar videojogos para crianças. Talvez mais interessante ainda, é um texto sobre a questão dos videojogos na Alemanha, em que uma tentativa de proibição de videojogos violentos foi cancelada devido a uma petição *online* que reuniu assinaturas de milhares de pessoas em poucos dias (Aaron, 28-07-2009).

A relação entre violência e videojogos foi, também, amplamente explorada, sobretudo em notícias mais curtas e concisas. Discursos culpabilizantes, criados no seio da linguagem médica foram descritos (Stuart, 18-04-2007; Krotoski, 16-05-2008; Alderman, 03-11-2010), assim como aqueles que diminuía essa mesma relação (Krotoski, 15-06-2005; Arendt, 02-04-2007; Hills, 09-05-2008; Peters, 17-06-2009).

---

<sup>6</sup> Ver Gráfico 4 nos Anexos, página 96

Inclusive foi referido o resultado do Relatório Byron, que concluiu que os efeitos negativos dos videojogos são amplamente exagerados nos meios de comunicação (Krotoski, 08-04-2008). Uma última história refere ainda mais um estudo, anterior ao de Byron, que tenta perceber esta mesma ligação (Krotoski, 17-03-2006). Entre as notícias que exploram mais aprofundadamente estas questões vemos textos que exploram o enviesamento que se atribui a várias das pesquisas sobre videojogos. Os seus autores exploram as dificuldades de se desenvolverem tais pesquisas e os problemas que podem advir de as fazerem com a esperança de atingir fins específicos, o que coloca em causa a viabilidade das mesmas (Robertson, 13-09-2007; Sinclair, 03-02-2009; Stuart, 01-07-2009; Makuch, 09-06-2010). No geral, parece existir a ideia de que os jornalistas responsáveis por estas histórias não acreditam nesta relação (O'Connor, 30-08-2005), havendo ainda referências ao Relatório Byron para solidificar essa posição (Krotoski, 03-04-2008).

Na categoria de efeitos negativos, em geral, do uso de videojogos, vemos uma inversão na posição, com menos histórias pontuais, e mais histórias extensas. As primeiras exploram a publicação de alguns artigos (Stuart, 18-04-2006; Stuart, 13-12-2006; Langlois, 25-01-2011), e existe um que refere a abertura da primeira clínica para tratar o vício em videojogos (*The guardian*, 10-06-2006). Aliás, a questão do vício é longamente explorada em diversas das histórias mais extensas. O maior tamanho destes textos permite aos jornalistas exprimir mais claramente as suas opiniões, que podem ser críticas aos estudos (Stuart, 26-06-2007; Krotoski, 08-01-2009; Meltzer, 11-05-2011), como explicações acerca dos resultados destes, algumas vezes através de excertos das declarações dos investigadores (Sinclair, 09-04-2008). Também se encontram críticas a estudos sobre outras áreas, tanto dos jornalistas, como referenciadas por estes, vindas de fontes da comunidade científica (Klein, 05-07-2010; *Digital trends*, 17-01-2011; *MSNBC*, 17-01-2011; Rohin, 05-02-2011; Bilton, 11-06-2011).

A situação é inversa quando se reportam os efeitos positivos, com mais notícias curtas do que longas. As reportagens simples relatam, em termos simples, funcionalidades educativas dos videojogos (Boxer, 20-06-2006; Stuart, 04-10-2006; Alderman, 11-08-2010), e também o modo como podem ajudar a combater o stress (Vandantam, 18-08-2009), a obesidade (Stuart, 06-02-2007), ou até ajudar veteranos de guerra a lidar com o stress pós traumático (Stuart, 28-07-2006). Como esperado, não existem explicações em profundidade destas vantagens. Reportagens mais elaboradas são desenvolvidas em maior detalhe, sobretudo no modo como os videojogos parecem

tornar as crianças mais capazes de lidar com problemas de ordem prática ou intelectual (Howson, 11-01-2005; Cougham, 13-09-2006), o que vai, de certo modo, contra a ideia geralmente associada a este tipo de entretenimento. Um terceiro artigo, escrito por Paul Sussman para a *CNN* (11-03-2008) explica que, inclusive, videojogos podem ser usados para combater a depressão, se usados sob certas condições.

As questões sociais abordadas nos *media* noticiosos internacionais acabam por trazer ainda mais uma camada de complexidade para a discussão geral, no seio das sociedades, acerca das implicações do uso de videojogos, uma vez que focam o modo como as pessoas vêm a influencia destes. Certas histórias abordam a ideia de que existe um pânico moral por detrás da discussão, e que não existe uma verdadeira noção, de certos sectores da sociedade, acerca do verdadeiro valor cultural associado (Waters, 23-08-2006; Kermode, 11-12-2009; Stuart, 05-07-2010). Aliás, existe quem admita que a grande preocupação dos pais é o tempo passado diante de ecrãs (Hermida, 24-06-2006; *BBC*, 05-10-2006), e que estes não têm real noção de como o *online* transformou os relacionamentos sociais, ou como os jovens vêm os mesmos (Ojalvo, 30-03-2010). Para lá disso, os videojogos são, neste momento, uma indústria multimilionária, que já ultrapassou o cinema nos ganhos financeiros, e que continua a crescer, tendo uma importância grande em termos económicos (Krotoski, 15-08-2008; Chatfield, 27-09-2009), e que, pela sua cada vez maior complexidade mecânica e simbólica, poderão ser eventos culturais com valor literário (Stuart, 13-06-2007).

As histórias longas vão ainda mais longe nesta categoria. É referido como os novos meios de comunicação transformam a sociedade e os relacionamentos sociais, e como os pais, e os membros mais velhos, em geral, não conseguem acompanhar essa transformação, e compreendê-la (Hanman, 01-06-2011). Kate Bevan escreveu um longo texto, para o *The guardian* (26-07-2007) acerca do papel da morte nos videojogos, sua função catártica e, sobretudo, como ela dá um sentido, um objectivo definido e com real impacto emocional, ao jogo. Ainda se refere o impacto do Relatório Byron junto da indústria dos videojogos, sobretudo como este justificou muita da defesa que as empresas haviam sustentado (Stuart, 27-03-2008).

### 3.2.1 – AS NOTICIAS INTERNACIONAIS

Uma coisa que se pode depreender de se estudar os *media* noticiosos internacionais é que estes aparentam uma grande liberdade de expressão de opinião aos

seus jornalistas. Isto pode ser assumido como parte de uma diferença de política editorial entre a maior parte destes órgãos, quando comparados com os jornais portugueses, tendencialmente procurando uma maior aproximação da imparcialidade e relato simples. Por outro lado, a maior parte das notícias são anteriores a 2009, contrariamente ao que sucede com os media nacionais. Num plano mais subjectivo, contudo, nota-se uma tendência para um discurso cada vez mais defensor dos videojogos à medida que nos aproximamos de 2011, com os próprios jornalistas a conceber textos que expõem mais os defeitos de pesquisas que procuram ligá-los a problemas de saúde física e mental, em vez de simplesmente relatar os resultados em si. Uma excepção será talvez o jornal *The guardian*, em que se vê uma posição constante de defesa desta forma de entretenimento, decerto criada pelo núcleo jornalístico responsável por reportar as questões relacionadas com tecnologia. Novamente, é uma liberdade opinião que não parece tão evidente nos jornais portugueses.

A diferença entre histórias curtas e longas é, no entanto, mais notória, em termos gerais, nos *media* internacionais. Normalmente existem para explorar longamente o conteúdo que apresentam, trazendo uma ambiguidade bastante interessante, assim como disposição de informação relevante, e diversas opiniões sobre a mesma. A descontextualização e falta de conhecimento concreto é, ainda assim, um risco, e certas opiniões não têm em conta as questões metodológicas de certos tipos de pesquisas, havendo o risco de se interpretar mal os resultados, ou o contexto, das mesmas.

Os títulos também se dividem em grupos, como sucede com os jornais nacionais. São, igualmente, concebidos com o objecto de chamar a atenção do leitor, tentando transmitir a maior parte de informação possível com o mínimo de palavras. A maior parte dos títulos, não obstante, são do género simplista, que tenta contextualizar, de modo simples, a notícia:

“Putting the videogame debate into perspective” (Krotoski, 21-04-2006),

“Action games improve eyesight” (Stuart, 06-02-2007),

“High court accepts case over violent videogames” (Mears, 27-05-2010).

Um outro grupo, mais pequeno, aborda a questão através do método do choque:

“Lost childhood?” (Coughlan, 13-09-2006),

“Will photorealism make murderers of us all?” (Stuart, 01-07-2009),

“Study: too many video games may sap attention span” (Klein, 05-07-2010).

Existe ainda uma abordagem aos títulos que invoca uma opinião bastante pessoal à partida acerca de como a notícia é transmitida.

“Addiction to World of Warcraft causes college drop-out? Nonsense.” (Krotoski, 08-01-2009),

“The player: why so many videogames involve killing people?” (Alderman, 01-07-2010).

Este é o grupo de títulos menos comum, aparecendo muito esporadicamente. No entanto, existe, consistentemente, uma tentativa de fazer os títulos parecer ambíguos, sem fazer do tema da notícia algo definitivo. Apesar de existirem títulos mais concretos, a maioria tenta deixar em aberto aquilo que se discute.

### 3.3 - OBSERVAÇÕES

Existem diferenças entre o modo como os media nacionais e internacionais fornecem estas notícias. Os internacionais tendem a oferecer mais informação e, inclusive, mais opiniões e observações. No entanto, é possível afirmar que não existe uma continuidade real no modo como os discursos médicos surgem em ambos os contextos.

Apesar de toda a discussão existente acerca dos efeitos dos videojogos, as notícias que abordam essa temática são bastante poucas, em número, e, na maioria, não trazem mensagens concisas acerca do seu impacto negativo. Existe sim, é uma noção de preocupação com essa questão, de modo a que, muitas vezes, são pesquisas e opiniões orientadas nesse sentido que chamam a atenção e se tornam nas bases das notícias. Por algum motivo as notícias relacionadas com efeitos negativos formam a maioria das referências encontradas. É o efeito de choque que tanta a atenção chama (Reah, 1998; Hill, 2006; Hodkinson, 2011). Isso faz com que títulos e conteúdos chocantes sejam mais fáceis de vender. Ainda assim, mesmo quando os títulos são construídos para serem apelativos neste sentido, não existe a tendência para que as histórias em si sigam as mesmas linhas. Pelo contrário, temos histórias que procuram simplesmente transmitir aquilo que o jornalista compreendeu como sendo o conteúdo da mesma. Também

vemos histórias preenchidas com uma visão evidentemente pessoal da questão, normalmente defensiva do videogame em si.

Apesar da imagem algo popularizada de que os videogames violentos poderão carregar algum tipo de perigo para os seus utilizadores, sobretudo os mais novos, o facto é que, no geral, as notícias não sustentam essa visão. A realidade da cobertura mediática desta ligação entre a medicina e os videogames é mais complexa e variada do que normalmente se considera, apesar de todo o impacto que existe junto do público.

É, no entanto, esta complexidade que pode, no futuro, permitir a criação de um relacionamento mais ponderado em relação a diversas formas de entretenimento, existentes e futuras. Os *media* possuem um grande poder, e o modo como se chama a atenção do público para problemas sociais pode ser usado de diferentes modos. Se existem coberturas de histórias que trazem consigo os problemas da falta de conhecimento específico, outras tentam, pelo menos, ultrapassar isso ao fornecer diferentes opiniões, permitindo ao leitor formar o seu próprio discurso, baseando-se naqueles que lhe são apresentados. Como defende Benelli (2003), é este poder e versatilidade que podem permitir estratégias futuras de disseminação séria de informação médica. Isso é tão verdade para a questão dos videogames, como para muitas outras.

No entanto, são os discursos criados no decorrer dos últimos anos, aqueles que estão vivos na mente das pessoas, que serão explorados na etnografia. E é em relação a esses discursos que procuraremos opiniões e comportamentos junto do grupo de *gamers* da Net 7.

## GAMERS E VIDEOJOGOS

Se podemos tirar conclusões interessantes acerca de como os jornais transmitem visões acerca dos discursos da comunidade médica, e da sociedade, acerca dos videojogos, as opiniões dos próprios *gamers* acerca das mesmas apresentam-se como de igual interesse. As opiniões serão um modo de se poder entrar na sua realidade, não só em relação aos videojogos em si, mas também em relação à visão que têm dos *mass media*. Por si, isso é de extremo interesse, uma vez que se poderão avaliar como é que a subcultura relacionada com este *hobby* electrónico reage às críticas tecidas, sobretudo quando vindas da “autoridade” representada pelas pessoas de bata branca, que tanta influência tem na sociedade em geral.

Para lá disso, e baseando-me nas minhas observações de campo, também tentei observar, dentro das possibilidades do local de estudo em si, algumas das polémicas previsões de alguns estudos. Sobretudo, a temática do comportamento violento e da quebra na socialidade dos jovens. Sendo temáticas importantes, que merecem reflexão, o facto que tive contacto, numa base de dia-a-dia, com estes jovens, permitiu-me efectuar algumas observações que, não sendo, certamente, de importância geral, tendo em conta o tamanho pequeno da amostra, poderão, não obstante, trazer conclusões interessantes.

Como referi anteriormente, o ambiente na Net 7 foi bastante amigável desde o início. Evidentemente, que tive de lidar com alguma desconfiança nos primeiros dias, uma vez que, como é óbvio, ninguém entre os clientes sabia quem eu era, e surgir uma pessoa a apresentar-se como estudante de Antropologia de Coimbra a desenvolver um estudo é certo de levantar algumas sobranceiras. Eu não tinha outra opção, se queria obter resultados, contudo, e seria conveniente que me fosse apresentado e explicando qual a razão da minha presença no local.

Uma das facetas mais básicas da minha pesquisa foi uma simples ficha, que preenchia de acordo com as respostas dos meus interlocutores às minhas perguntas. Esta ficha tinha o objectivo de me permitir criar um quadro geral da comunidade que ia jogar ao estabelecimento. Havia seis parâmetros que eu pretendia ver respondidos:

- idade,
- ocupação,

- frequência de idas à Net 7,
- que jogos preferia jogar,
- onde a pessoa preferia jogar,
- o motivo para ir jogar à Net 7 <sup>(7)</sup>.

Fui ampliando a minha lista de respostas à medida que ia desenvolvendo a restante etnografia, apesar de uma certa continuidade nos resultados iniciais me permitir verificar o que observava no campo. A maior parte dos clientes *gamers* do estabelecimento eram adolescentes, estudantes do liceu que se situa nas proximidades do mesmo. Em termos mais gerais, concluí que a idade média das 22 pessoas que aceitaram responder foi de perto de 18 anos, uma vez que também existiam utilizadores mais velhos, na casa dos vinte, estudantes universitários ou pessoas já com carreira laboral que iam ao estabelecimento ocupar algum tempo. Em todo o caso, 17 das pessoas referenciadas estavam abaixo dos 18 anos, cerca de 77% da amostra, os indivíduos mais jovens tendo apenas 14 anos <sup>(8)</sup>.

Igualmente, 17 das pessoas responderam que a sua ocupação era estudante, novamente 77% da amostra. O que faz todo o sentido, se ponderarmos a questão do liceu.

A frequência das idas à Net 7 foi uma questão mais difícil de classificar, apesar de ser certo que a maior parte dos entrevistados se dirigem ao estabelecimento, pelo menos, uma vez por semana. Isto apresentou-nos um universo de 14 pessoas, cerca de 63,6% da amostra. Responderam 3 que apenas iam jogar ao estabelecimento nas férias, enquanto que outras 3 admitiram só lá se dirigirem de longe em longe. Cada um destes dois grupos representa 13,6% da amostra. Os restantes preferiram não responder directamente a esta questão <sup>(9)</sup>. No geral, contudo, é uma clientela regular, e que despense bastante tempo no estabelecimento, com sessões de jogo, segundo pude verificar, que iam desde 15 minutos a cerca de 3 horas ou mais. Tempo de jogo em si era algo que os jovens dificilmente conseguiram responder devidamente, uma vez que variava imensamente, de acordo com a sessão e com o tempo disponível. Muitos deles reuniam-se na Net 7 nos intervalos para as refeições, entre as aulas, ou então ao final da tarde, quando estas acabavam.

---

<sup>7</sup> Ver Tabela 1 nos Anexos, página 100

<sup>8</sup> Ver Gráfico 7 nos Anexos, página 98

<sup>9</sup> Ver Gráfico 8 nos Anexos, página 98

Indubitavelmente que o jogo mais popular no estabelecimento e, se pensarmos num plano mais geral, um pouco por todo o mundo, é o *Counter-Strike* 1.6. 15 pessoas, 68,2% da amostra, mostrava preferência pelo já antigo FPS. Curiosamente, apenas 3 pessoas, 13,6%, demonstravam qualquer interesse pelo mais avançado *Counter-Strike: Source*. Outro jogo bastante popular em comunidades online, é o *World of Warcraft*, em si radicalmente diferente dos dois referidos acima. Não sendo um jogo de acção intensa, é um título mais calmo, que gira em redor de criar e gerir uma personagem num mundo de fantasia que se rege por linhas similares à famosa obra literária *O Senhor dos Anéis*. Contudo, apesar de ser um título incrivelmente bem-sucedido, com milhões de jogadores registados, apenas duas pessoas com quem interagi na Net 7, 9,1% dos entrevistados, o jogavam ali. Outros jogadores jogavam uma diversidade de títulos grátis, baseados em *browsers* de Internet, que nada tinham a ver com os modelos competitivos dos restantes clientes <sup>(10)</sup>.

A questão acerca de onde os utilizadores preferiam jogar revelou-se, em certa medida, uma ferramenta para poder compreender as diferentes facetas das sessões de jogo no local, e completar a questão do porquê de se dirigirem ali, no fim. De modo interessante, a questão ficou muito ela por ela. Dos jogadores, 10 admitiram preferência por jogar em casa, uma vez que, segundo as palavras de um dos entrevistados “sinto-me bem em casa”, enquanto que outro referia preferir o próprio PC. Isto representa 45,5% da amostragem. Contudo, 9 pessoas, ou seja 40,9%, admitiram preferir jogar na Net 7, e esse curioso facto prende-se com a última questão.

Dos entrevistados, 59,1%, 13 pessoas, disseram frequentar o espaço, simplesmente, para estar com amigos e jogar em grupo, partilhar o momento de jogo. Isto inclui-se na ideia de que os videojogos, sobretudo aqueles como o *Counter-Strike*, que têm uma forte componente multijogador, apresentam uma experiência fortemente social. Mas iremos explorar mais essa faceta mais adiante. De resto, em relação à questão de porquê irem à Net 7 jogar, os restantes entrevistados apresentaram uma série de motivos pessoais, desde simplesmente ser o local onde ocupavam o tempo nos intervalos do trabalho, até à ligação à Internet em si.

Assim, através desta parte do trabalho, o quadro, em termos gerais, dos utilizadores da Net 7 apresentou-se-me como composto, na maioria, por adolescentes, estudantes, que se dirigiam várias vezes ao estabelecimento para jogar, sobretudo,

---

<sup>10</sup> Ver Gráfico 9 nos Anexos, página 99

*Counter-Strike* 1.6, em grupo, uns com os outros, sendo essa componente social de grande importância para a escolha de local e jogo.

Apesar de não ter achado importante analisar esse factor, de início, o facto é que achei curioso o facto de ter encontrado apenas duas ou três pessoas do sexo feminino entre os adeptos de videojogos do estabelecimento. De certo modo, isso parece comprovar a ideia geral de que esta é uma temática geralmente preferida do sexo masculino, e que o sexo feminino terá pouco interesse em jogos electrónicos (Dovey e Kennedy, 2006; McDougal e O'Brien, 2008). Apesar de se falar num aumento entre os jogadores femininos (Kutner e Olson, 2008; Cachide, 2009), na Net 7 parece que essa tendência ainda não se demonstrou. Se isso é uma questão portuguesa, também, é algo que está para se ver. Em, termos gerais, certos estudos parecem indicar que as mulheres não têm o mesmo interesse por jogos de acção e competição que os homens, preferidos jogos de puzzles ou simuladores humanos (Cachide, 2009).

No que diz respeito ao contexto do estudo em si, achei bastante interessante o facto de que a maior parte das pessoas com que falei e questionei acerca de como viam as notícias sobre a opinião das ciências médicas acerca dos utilizadores de videojogos serem o tipo de pessoas que muitas destas pesquisas focavam e, também, a maioria das que preocupavam os *media*. Evidentemente, as crianças abaixo da puberdade são as que mais a atenção chamam, e mais preocupam (McDougal e O'Brien, 2008), mas os adolescentes costumam ser os mais focados quando se tenta atribuir culpa de diversos comportamentos aos videojogos, e em que se espera que certas influências sejam primeiramente visíveis (Freedman, 2006; Anderson *et al*, 2007; Cachide, 2009).

#### 4.1 – OPINIÕES SOBRE O CRITICISMO

Talvez seja um facto facilmente previsível que as pessoas com quem falei tenham apresentado opiniões defensivas em relação aos videojogos, repudiando, de algum modo, algumas das visões mais negativas dos efeitos desta forma de arte sobre a saúde dos seus utilizadores. Contudo, algumas das conversas que tive na Net 7 também me permitiram ouvir discursos relativamente diversos e que tentavam abarcar tanto o que havia de positivo, como o que havia de negativo acerca dos videojogos.

A diversidade de opiniões é um factor relativamente interessante, sobretudo se tentarmos procurar características comuns nos discursos, uma vez que é a demonstração de que existem tantas opiniões acerca dos videojogos, e seus efeitos na saúde, como

peessoas que pensam sobre o assunto. No fundo, cada um tenta dar a sua visão sobre o tema, enquanto se tenta expressar de um modo coerente. O discurso em si pode ser cheio de armadilhas, evidentemente, e, certas vezes, foi-me óbvio verificar que os meus interlocutores tinham uma certa dificuldade em expressar a totalidade das suas ideias. Noutros casos, apresentaram um discurso bastante concreto acerca das mesmas.

O factor da defesa dos videojogos, em prol da retirada de importância ao discurso médico apresentado pela imprensa foi relativamente generalizado entre as pessoas com quem falei. De certo modo, seria o esperado. Tendo em conta que estava num ambiente em que os videojogos representavam um elemento preponderante na vida das pessoas, o seu *hobby* ou, até, modo de ganhar a vida, fui apresentado com expressões bastante concisas.

Um jovem de 15 anos, a qual darei o pseudónimo de Artur, na lógica do anonimato em relação a clientes que desejo empregar, apresentou-me a seguinte expressão, para determinar a sua visão dessa realidade:

“...não faz sentido.”

Na sua opinião a ideia de que os videojogos possam ter efeitos negativos e criadores de comportamento violento seria algo irreal, absurdo. Passei um bom bocado a conversar com este jovem, que tinha uma atitude educada, e até me pareceu bastante sociável, chamando amigos para ver este ou aquele jogo ou site no qual tropeçava ao viajar na Internet. Convém afirmar que não apresentava grande interesse no *Counter-Strike*, preferido jogos simples, antigos até, dos quais pudesse simplesmente rir, de preferência com os amigos que encontrou no estabelecimento. Também me pareceu bastante bem informado para idade, e falava longamente sobre os jogos que preferia, embora admitisse não ter os conhecimentos necessários para suportar a sua opinião de que as ideias que os *media* traziam acerca dos videojogos era irreal.

Outro utilizador, Dário, também um jovem adolescente, apresentou-se mais incisivo ainda, embora sem sequer tentar justificar a sua opinião de um modo mais concreto:

“Já morreu alguém? Já? Ainda não, por isso...”

Dário, contudo, tem uma participação bastante activa na comunidade de *Counter-Strike* local, fazendo parte de um Clã, e tendo já sido administrador de *servers*, arenas virtuais onde os jogadores se encontram para competir. Não viu interesse em fundamentar a sua acérrima defesa dos videojogos e, em todo o caso, vive o seu *hobby* intensamente. Contudo, e novamente, pareceu-me um jovem relativamente normal, que gosta de socializar e passar tempo com os amigos, dentro ou fora da Net 7.

Outras opiniões foram mais construídas, e tentavam criar um quadro mais completo acerca do porquê da defesa do meio.

Bento, um estudante de Biologia de 23 anos, portanto mais velho do que os dois exemplos anteriores, acredita que existe uma certa parcialidade e mesmo falta de qualidade em alguns estudos feitos por psiquiatras e psicólogos, achando, inclusive, que se procuram resultados específicos, o que irá adulterar a pesquisa científica em si.

“Às vezes não sabem o que dizem.” (...) “Já vão (para as pesquisas) com ideias pré-feitas...”

Em todo o caso, acredita que os casos de comportamentos criminosos associados a *gamers* serão causados por factores muito mais complexos do que o que é usualmente admitido. Falando em termos pessoais, disse:

“Jogo *World of Warcraft*, oiço *metal* e não matei ninguém.”

Evidentemente que a idade tem o seu peso quando se pede a uma pessoa que analise uma dada situação. Indivíduos mais velhos, sobretudo indivíduos com estudos, irão apresentar justificações para as suas atitudes e opiniões, ou pelo menos assim se espera. O factor inalterável, ainda assim, é a defesa dos videojogos, agora sustentada em dados mais concretos.

Uma interessante, e, de certo modo, inesperada fonte de opiniões e *feedback* revelou-se no pessoal da Net 7, também eles utilizadores de videojogos. Visto que, certas vezes, o estabelecimento estava vazio de clientes, eu passei várias horas a conversar com eles, inclusive sobre a temática do meu projecto. Aliás, Jorge, um dos empregados, aparenta ter uma opinião que resume, de modo geral, a visão da questão entre a maior parte das pessoas com quem falei:

“Isso é historia!”

Mas voltaremos ao Jorge mais adiante. Para já creio que seria interessante apresentar esta curiosa troca de palavras apresentada por dois estagiários que encontrei no estabelecimento:

Emanuel: “Só os malucos.” (...) “É que tentam passar do jogo para a realidade.”

Fábio: “Se uma pessoa tiver cabeça isto não faz mal nenhum.”

Emanuel: “Se uma pessoa tiver cabeça sabe distinguir a realidade da ficção.”

Vemos aqui uma tentativa de racionalizar o que diz nos *media* com o que sentem acerca do assunto. A ideia de que apenas os ‘malucos’ é que serão afectados indica que se admite que existe uma certa associação entre o que é apresentado na ficção digital, e certos comportamentos agressivos, desviantes. Contudo, consideram que uma pessoa ‘normal’ sabe separar a realidade da ficção, sabe que o que se vê no monitor não passar de uma pálida fábula da realidade.

Aliás, várias das pessoas com que falei referem essa ideia, básica, de que o que se vê na tela não passa de simulação e que o comportamento em relação à mesma, e com a realidade são duas coisas distintas. Trazendo Huizinga (1950) à baila, pode-se referir, que, segundo os jogadores, existe uma criação de um círculo, uma limitação, entre o real e o virtual, e que todos aqueles que possam tentar quebrar essa barreira, estarão a ultrapassar os limites do aceitável. Aliás, isso é a opinião consensual da sociedade, em geral (Kutner e Olson, 2008).

Voltando a Jorge, podemos ver uma opinião que reflecte, igualmente, esta visão da realidade do universo *gamer*. Durante uma conversa sobre o modo como os videojogos poderiam alterar o comportamento dos jogadores, ele indicou-me um *chat* entre jogadores que partilhavam o mesmo *server*. Sendo um serviço de som, eu pude ouvir as conversas, trocas de insultos e o palavreado forte que as pessoas trocavam entre si. Pareceu-me ser isso que Jorge pretendia que eu ouvisse. Ele disse:

“...é malta do Norte, que diz muitos palavrões.” (...) “As pessoas jogam e dizem palavrões, e depois já não é nada.”

Era uma opinião que provinha da experiência pessoal. O que ele me disse pareceu indicar também este limite entre real e virtual, entre o que é permitido quando se está na acção intensa de um jogo *online*, e o que deixa de o ser assim que o mesmo acaba, e que se sai de frente do monitor. Isto é algo que também se apresenta como muito interessante nas interacções sociais que vemos entre *gamers*.

Não obstante, Jorge não põe de lado que a ideia de que violência e, sobretudo, o vício, podem ter efeitos negativos. Ele referiu casos em que certas pessoas jogaram até morrerem, ou uma situação, na República da Coreia, em que um casal deixou o filho morrer por passar horas a fio a jogar *World of Warcraft*. Não leva muito a sério as notícias acerca de problemas psicológicos e crime ligados a videojogos, admitindo que tal situação se deverá a factores mais complexos do que simplesmente o entretenimento em si. Considera o jogo excessivo uma situação mais preocupante e, essa sim, um perigo potencial para a saúde. Conclui:

“Convém é jogar com moderação.”

De facto, o jogo excessivo é considerado por muita gente, inclusive defensores acérrimos dos videojogos, como um problema real e que, de facto, tem provas dadas dos malefícios que representa (Griffiths, 2005). Pessoalmente, este parece-me ser, também, um problema real e, que, de facto, merece atenção.

Contudo foi de outro empregado, Johnny, quem me forneceu a opinião mais complexa acerca de toda esta temática.

“Motivações políticas... Querem ganhar votos. Os pais vêem estes jogos com armas, e os políticos vão usar isso. Proíbem jogos, para agradar aos pais e ganhar votos.”

Conquanto tal declaração possa parecer uma sobrevalorização da faceta política do debate acerca dos efeitos dos videojogos, o caso é que é uma opinião que vem de encontro à apresentada por alguns estudiosos da questão (Kutner e Olson, 2008).

Evidentemente, é uma opinião fundamentada por conhecimentos que foram sendo adquiridos. Dos indivíduos mais jovens dificilmente se poderia esperar tal complexidade argumentativa, não obstante alguns se mostrarem capazes de desenvolver um discurso complexo e de oferecer opiniões estruturadas acerca das suas visões do

mundo. Igualmente esperada era a defesa dos videojogos e diminuição do valor dado na imprensa aos efeitos negativos dos videojogos. A nossa tendência natural é a de defendermos aquilo de que gostamos, e, às vezes, tendemos igualmente a fechar os olhos aos aspectos mais nefastos.

#### 4.2 - REFLEXÕES

O caso de defesas deste *hobby* com base na noção de que se o próprio nunca teve problemas, então o problema não é grave, pode ser visto como um erro normal do senso comum. Se fumamos e nunca desenvolvemos cancro, isso não quer, necessariamente, dizer que quem fuma não desenvolve cancro. Contudo, o facto é que o modo como os efeitos dos *media* afectam a mente humana ainda não é bem compreendido (Anderson *et al.*, 2007). Por outro lado, não obstante a óbvia falácia deste tipo de argumento, existe uma outra faceta desta parte da discussão que não pode ser totalmente posta de parte. Os estudos sobre os efeitos dos videojogos parecem apenas indicar uma ligação casual entre a violência e os comportamentos agressivos (McDougal e O'Brien, 2008). Em termos simples, se, por exemplo, um em cada dez milhões de jogadores tiver problemas psicológicos e agressivos, então a ligação não será necessariamente o videojogo, mas algo mais complexo, e cuja ligação com o entretenimento electrónico poderá ser apenas coincidente.

Apesar disso, podemos aqui destacar os casos em que os entrevistados, de facto, pareceram reflectir um pouco mais sobre os possíveis efeitos dos jogos violentos na saúde dos jovens. A admissão de perigos no uso dos mesmos indica uma tentativa de visão mais imparcial da realidade, e estava tanto presente entre os estagiários de 18 anos, como os funcionários no final dos vinte. Mesmo assim, a assunção era de que apenas pessoas que já apresentassem algum tipo de desequilíbrio, por outros motivos que não apenas os jogos em si, é que apresentariam factores de risco. A mensagem que este grupo transmite, no fim, é que considera os utilizadores normais exactamente isso, pessoas normais que desfrutam de uma boa diversão. Indivíduos não considerados 'normais' é que seriam o problema.

Já as mensagens da imprensa, e a as pesquisas de índole psiquiátrica e psicológica que dizem trazer novos dados sobre os problemas por detrás do debate são, normalmente, vistas com desconfiança, chegando-se até a duvidar do método científico

por detrás das mesmas. As conclusões assim são, usualmente vistas como ‘feitas’ para se obter um determinado fim.

Motivado por essa observação do tema, achei, portanto, interessante tentar discutir algumas observações que fiz acerca do comportamento dos clientes da Net 7, e como este se encaixava em algumas previsões e conclusões destes estudos mais comumente discutidas na imprensa noticiosa. Prestava atenção aos seus comportamentos e atitudes. Mais especificamente, procurava atitudes agressivas e detalhes sobre a socialidade daquela gente.

Quando cheguei pela primeira vez ao estabelecimento e Johnny me fez uma visita guiada pelas instalações, tive a sorte de ver um pequeno grupo de jovens a jogar o ubíquo *Counter-Strike*. Riam e praguejavam, e Johnny fez questão de referir que muitos dos clientes eram jovens que passavam sessões a jogar jogos FPS. Perguntei se a agitação era normal, ao que ele respondeu que era o comportamento normal.

“Ficam para aí, e às vezes falam alto. São miúdos, e raramente se portam realmente mal.”

No geral parecia-me bastante à-vontade com o comportamento dos jovens, e quando de seguida o questionei acerca de quais seriam os jogos mais populares, ele não teve qualquer dúvida. Eram os FPS, especialmente o *Counter-Strike*.

“Eles gostam dos tiros.”

Portanto, os títulos de acção apresentavam-se-me, logo nesse ponto, como aqueles que mais atenção atraíam, o que condizia com a literatura. Mas comecei a tirar notas. Se bem que, tenhamos em conta, um comportamento exuberante, especialmente quando se desenvolve algum tipo de actividade competitiva, é algo a esperar de adolescentes do sexo masculino (Seidler, 2006).

Ao longo de todo o período em que desenvolvi a pesquisa, havia uma certa tendência dos jogadores, tanto novos como mais velhos, de se exaltarem durante os jogos, sobretudo quando estes eram levados mais a sério.

Havia uma grande tendência para o uso de palavrões e insultos, ou até de alguma descarga emotiva sobre a mesa ou o teclado, nada de especialmente violento, no fim. Estas demonstrações, contudo, decorriam sobretudo em reacção a situações em que as

coisas corriam mal. Compreensível, se ponderarmos que os participantes empreendiam uma actividade especialmente competitiva, com grandes quantidades de hormonas a serem injectadas nos seus sistemas, e com um grande esforço a ser colocado na tentativa de ultrapassar os seus adversários. Lembremos que apesar de se jogar através de *software*, os adversários são todos humanos, o que cria uma sensação mais intensa na busca da vitória.

Também existia um prejuízo bastante intenso para com aquilo que os jogadores chamavam de *cheaters*, isto é, batoteiros. São indivíduos que modificam a programação do jogo de modo a obter vantagens nos duelos contra outros seres humanos. Fazem-no ao criarem meios de pontaria automática, ou ao aumentar artificialmente a capacidade de os seus avatares suportarem danos. Isto cria uma situação injusta, em que jogadores que não usem essas alterações terão grandes dificuldades em conseguir vencer. Visto que é uma evidente quebra do “círculo mágico”, uma subversão das regras pré-estabelecidas, a reacção à mesma é hostil.

Os empregados da Net 7, contudo, reagiam com alguma naturalidade à maior parte dos comportamentos mais efusivos dos clientes, uma vez que consideravam que era algo natural do esforço de tentar vencer, e, às vezes, se sair frustrado dessa tentativa. Ainda assim, referem que, de quando em quando, se vêem obrigados a chamar a atenção para alguns excessos. Sobretudo em torneios, Jorge lembra uma ou duas cenas especialmente marcantes.

“Às vezes as coisas descambam em insultos e palavrões, e é meio triste.”

O pessoal da Net 7 relembra um par de vezes em que tiveram de separar dois jogadores que tentaram resolver as suas diferenças fisicamente, no mundo real. Curiosamente esses eram adultos, e admitem que os jovens se zangam, trocam insultos mas, no fim, raramente guardam qualquer tipo de ressentimento.

Da minha experiência, foi exactamente isso que vi. Sobretudo os adolescentes, trocavam insultos e acusações, mas, quando saíam da frente do monitor, passavam a agir de modo normal, sem qualquer demonstração da rivalidade precedente. Aliás, mais comumente, verificava que simplesmente partilhavam opiniões acerca das jogadas, e até se elogiavam entre si quando viam uma especialmente boa.

Durante as minhas observações tive, certa vez, a oportunidade de observar dois grupos de jovens ao mesmo tempo, um que jogava, e outro que aguardava junto de

computadores vazios. Estes estavam à espera que os seus amigos a jogar acabassem, para depois poderem todos ir a outro lado. Era um grupo do qual os membros admitiam não terem grande interesse em videojogos, e pude verificar que o seu comportamento diferia ligeiramente dos que estavam ocupados, ‘aos tiros’, no *Counter-Strike*. Talvez surpreendentemente, o grupo que jogava era mais calmo e contido no palavreado, salvo o praguejar ocasional quando as coisas corriam mal, enquanto que o grupo que não jogava usava um discurso mais forte na conversa.

#### 4.3 – CONCLUSÕES DA ETNOGRAFIA

As conclusões de tal observação podem ser dúbias, pois é uma situação, limitada no tempo e espaço. Contudo, eu sou levado a crer que as motivações da violência e da agressividade sejam mais complexas do que simplesmente o tipo de entretenimento que os jovens consomem. Como certos autores crêem (Anderson *et al*, 2007; Kutner e Olson, 2008; McDougale e O’Brien, 2008), situações mais amplas, como contactos sociais ou ambiente familiar, podem ser factores mais decisivos.

No geral, as sessões de jogo são, normalmente, encaradas com boa-disposição. É um tipo de reunião social, em que as pessoas se juntam para se divertirem juntas. Tozé, empregado da Net 7, admitia que aquele tipo de jogo em LAN, com várias pessoas juntas, é muito distinto do jogo em casa.

“Há um espírito competitivo, com insultos, rivalidades...” (...) “Mas evapora-se tudo quando se sai da frente do computador.”

Há um espírito muito interessante presente nas comunidades de jogo em LAN. Apesar de todo o conflito virtual e verbal, o facto é que existe uma ligação, baseada na paixão comum pelo jogo. Tozé também falou longamente sobre esse espírito, as conversas sobre jogadas, sobre o jogo em si, ou, inclusive, sobre a vida de cada um, assim que se atingia uma maior familiaridade com as pessoas.

“Fiz bons amigos nesse tempo.”

Disse ele, referindo-se não só à altura em que jogava, como também à fase em que a Net 7 criava LANs um pouco por todo o país, dando suporte técnico e de material.

Entre os jovens no estabelecimento, isso também era visível. Era comum gente que não se conhecia, mas via outros a jogar os memos jogos, meter conversa e até jogarem juntos, partilhando experiências e técnicas. Aliás, a vida social dos *gamers* raramente se adequa a muitos dos estereótipos sobre ela criados. Evidentemente, conheci jovens que eram muito reservados, e se limitavam a jogar sozinhos, parecendo não ter grande interesse em expandir a sua realidade para lá do refúgio no jogo. *Gamers* são um grupo tão diversificado como qualquer outro.

No geral, contudo, via jovens que formavam grupos, o que também é algo esperado. Um factor curioso foi a preponderância dos novos meios de comunicação para a manutenção de grupos sociais e de contactos. Reparei, em quase todas as minhas saídas de campo, que os jogadores de *Counter-Strike* mantinham os telemóveis sempre à mão, e passavam muitos dos tempos mortos a trocar mensagens com conhecidos. Inclusive, não era incomum vê-los a trocar opiniões sobre onde haveriam de ir a seguir, inclusive combinar saídas à praia, e, depois, a enviar mensagens SMS ou a ligar a amigos para partilhar essa informação com outros amigos. Também havia uma grande tendência para irem a comunidades *online*, sobretudo o *FaceBook*, para manterem contacto com os seus grupos sociais, enquanto esperavam que os jogos se iniciassem. Mais do que uma vez vi pessoas a saírem do jogo quando recebiam ligações ou mensagens de que estavam à espera.

O que isto me leva a pensar é que as interacções dos jovens são muito mais mediadas pelos novos meios de comunicação do que grande parte dos membros mais velhos da sociedade conseguem apreender. Isto é igualmente suportado por diversas pesquisas (McDougal e O'Brien, 2008; Muratore, 2008; Siibak, 2009; Ponnayolu, 2010; Hodgkinson, 2011), e dá uma nova compreensão ao modo como as novas comunidades e grupos sociais se organizam. Facto de um jovem estar diante de um computador não significa que perca contacto com outras pessoas, este apenas é mediado por meios electrónicos.

Claro que existe quem diga que este tipo de contacto não substitui as verdadeiras interacções cara-a-cara, o que, por um lado, é verdadeiro. Apesar de estas não serem mais necessárias para se combinarem actividades, ou mesmo efectuar conversas, o facto é que estar, fisicamente, com outras pessoas é, ainda, algo importante para o desenvolvimento social e mental dos jovens, e para a manutenção emocional da maior parte das pessoas (Lo *et al*, 2005).

Alguns dos adolescentes com quem estive na Net 7 parecia partilhar também desta visão, procurando diminuir o tempo que passavam a jogar para se dedicarem mais à vida pessoal. Um jovem, de 16 anos, com quem falei disse:

“Estou a tentar largar o vício...” (...) “...está a afectar a vida pessoal.”

Portanto, não obstante tudo o resto, existe sempre algum efeito negativo que pode pesar na vida de cada um. Mesmo com o prazer do jogo em grupo, passar demasiado tempo diante do computador é algo que algumas pessoas consideram demasiado penalizador.

Debater os resultados de tão limitada etnografia, no fim, não é tarefa fácil.

Estive apenas um par de meses entre aquela gente, e creio que seria necessário muito tempo mais para se analisar profundamente as questões visadas e obter uma gama maior de opiniões e observações. A atitude geralmente aberta e amigável dos meus interlocutores foi de grande ajuda para obter dados em tão curto espaço de tempo, e fico com a sensação de que os membros da comunidade *gamer*, e os jovens em geral, demonstram gosto em falar dos videojogos e importância dos mesmos nas suas vidas.

Apesar das instâncias em que se admitia que o uso excessivo desta forma de entretenimento poderia ter efeitos adversos, a atitude em relação às notícias da imprensa era de desconfiança, não só em relação ao método em si, mas também em relação aos motivos pelos quais as pesquisas eram feitas e divulgadas.

A observação permitiu ver que a relação entre *mass media*, entretenimento e a vida é mais complexa do que a sociedade, e os meios noticiosos, usualmente admitem. Os excessos existem, e admitem-se os mesmos, mas os utilizadores de videojogos usualmente encaram-nos como mais um forma de diversão, especialmente cativante.

Creio que pesquisas mais extensas nesta área seriam de grande interesse, no futuro, para se poder retirar mais informações sobre a situação portuguesa, e, até, compará-la à de outros países.

## RESULTADOS

Após ter desenvolvido o trabalho de pesquisa, e compilado os dados, creio ser possível fazer algumas observações iniciais. Primeiro, aquelas que saltam mais à vista.

A maior parte das notícias encontradas sobre videogames, e os discursos criados no seio da medicina sobre os mesmos, são sobre os seus efeitos nefastos. Isto apresenta-se tanto verdadeiro na exposição de pesquisas sobre os efeitos dos mesmos, como na crítica a essas mesmas investigações. Existe uma forte componente política e social nesta linguagem, e no modo como as notícias são construídas e exploradas, e os autores das notícias não são alheios a esse facto, inclusive explorando essas mesmas questões. As histórias curtas apresentadas nos jornais tendem a ser limitadas na quantidade de exposição, na maior parte das vezes apenas apresentar a informação sem verdadeira contextualização, o que afecta a compreensão geral do leitor. Tal deve-se à necessidade de limitar o tamanho dos textos, de modo a se enquadrarem na estrutura do jornal. Isso está de acordo com o que era previsto pela bibliografia (Reah, 1998; Benelli, 2003; Hodkinson, 2011).

As notícias longas já apresentam, tendencialmente, uma maior e mais capaz contextualização da informação, podendo até representar diferentes opiniões e uma explicação do porquê da pesquisa e dos resultados apresentados. Também podem ter uma apresentação mais ampla e compreensiva de eventos sociais relacionados com a questão dos discursos baseados na medicina acerca de videogames, como a questão do Supremo Tribunal americano. Apesar de isto não impedir uma deficiente interpretação da informação devido à falta de conhecimento específico do jornalista, permite uma abordagem mais geral, que abre espaço para uma mais eficiente interpretação do leitor. Contudo, devido às limitações de espaço e contexto, criadas por políticas e estrutura dos jornais, estas notícias são mais raras, surgindo, provavelmente, apenas quando se crê que a informação assim o requer.

Com o tempo, contudo, tem surgido uma visão mais crítica a vários dos trabalhos feitos sobre os efeitos nefastos dos videogames, inclusive questionando-se métodos e bases, sendo esta crítica muito presente nos *media* internacionais. Interessantemente, vários trabalhos suportam esta desconfiança para com muitas pesquisas feitas sobre a temática (Freedman, 2006; Gauntlett, 2006; Hill, 2006;

Anderson *et al*, 2007), e espera-se que investigações futuras sejam mais imparciais e profissionais (Bogost, 2008; McDougal e O'Brien, 2008).

Como previsto, os membros do grupo de *gamers* estudado não se identificavam com a visão geral dos jornais portugueses sobre o assunto. Existe, inclusive, uma posição bastante defensiva em relação ao *hobby*, que tem, evidentemente, uma grande importância na vida destas pessoas, e ao qual elas dedicaram bastante tempo. Barham (2006) descreve que a maior parte dos que gostam e compreendem videogames não têm tempo nem respeito para os que não os compreendem. Creio que se demonstra um pouco dessa realidade aqui. Muitos dos jovens com quem estive demonstravam um certo desprezo pelo que se diz nos *media* noticiosos. Apesar de tudo, também encontrei pessoas que procuravam demonstrar uma opinião mais imparcial, admitindo que efeitos adversos poderiam advir do uso excessivo de videogames, ou se os que os usam tiverem, à partida, problemas psicológicos. Nesta questão, estes utilizadores admitiram que seria necessária uma certa moderação, de modo a evitar efeitos mais nefastos nas vidas dos *gamers*. Não os excluem, portanto, apesar de considerarem que a sua presença é normalmente exagerada, por diversos motivos.

Evidentemente que foi um etnografia bastante curta e limitada a um pequeno universo de indivíduos, pelo que se defende aqui a ideia de que futuras investigações nesta área deverão ser efectuadas para aprofundar estas conclusões.

Contudo, existem camadas mais profundas de compreensão que podem ser retiradas deste breve, mas interessante estudo, sobretudo quando cruzamos os dados recolhidos com as informações da bibliografia. Isto porque os fenómenos sociais nunca são fenómenos simples, implicando sempre uma interconexão de diferentes elementos

## 5.1 – DISCURSOS SOBRE VIOLÊNCIA

A ideia, entre os clientes e funcionários da Net 7, de que é exagerada a atenção dada aos efeitos nefastos dos videogames também se relaciona, em termos gerais, com a questão da violência. Aqui também vemos a falta de respeito pelas pesquisas efectuadas. Esta é uma temática que se revela bastante difícil de estudar, e de se tirar conclusões. Apesar de não ter visto comportamentos que se possam considerar fora do comum, o facto é que esta é uma questão bastante subjectiva, cuja compreensão dependerá de quem observa. E este facto afecta grandemente quaisquer tentativas de a compreender (Anderson *et al*, 2007). Não é que eu possa, de facto, assumir que o que vi seja

sinónimo de que os videojogos violentos não exercem qualquer tipo de efeito naquelas pessoas, afinal, é de supor que tal efeito possa, de facto existir. Aquilo que vemos e fazemos terá, em todo o caso, um efeito em nós (Bogost, 2008).

Os jornais portugueses exploram esta temática sobretudo mediante notícias que procuram mostrar como os videojogos violentos afectam o cérebro, diminuindo, até, as suas capacidades. N' *O público* de 29 de Novembro de 2006 é referido um trabalho de Matthews acerca dos efeitos emocionais, como amplificam as respostas emotivas, e diminuem a capacidade de raciocínio. Contudo é um artigo simples, que não tenta criar contextualização dessas conclusões. Nos artigos mais extensos vemos uma cobertura das opiniões de Patrícia Arriaga, psicóloga clínica, que defende que a exposição à violência desinibe os bloqueios da agressão, tornando os jovens tolerantes à mesma. No entanto, admite-se que os *gamers* não estão muito convencidos desse tipo de argumentos (Amorim, 01-09-2005). Contudo, em histórias de dois anos depois, é feita uma cobertura à opinião da pedopsiquiatra Ana Vasconcelos acerca da suspensão de *Manhunt 2*. É nestes artigos que se refere que o uso de videojogos violentos, e a criação de imagens chocantes sem conteúdo, pode “transformar o cérebro dos jovens num computador”, que simplesmente processa conteúdo visual sem conter qualquer contexto explicativo. Deles não surge qualquer elasticidade mental (*Jornal de notícias*, 29-06-2007; *O público*, 29-06-2007).

Refira-se que é uma opinião que contradiz uma série de outras igualmente transmitidas pelos jornais portugueses, que, inclusive, atribuem aos videojogos, violentos ou não, uma grande potencialidade para desenvolver as capacidades cognitivas (Barroso, 09-04-2006; Jesus e Negrão, 09-04-2006; *Expresso*, 09-04-2009; *Diário de notícias*, 18-09-2010).

Os órgãos noticiosos internacionais vão ainda mais longe, contudo. Como já foi apresentado, a ideia de que os videojogos possam ter amplos efeitos nefastos é vista com bastante desconfiança. Apresentam também algumas pesquisas que parecem demonstrar que a ligação entre esta forma de entretenimento e a violência é infundada (Arendt, 02-04-2007; Krotoski, 03-04-2008). Aliás, existe uma exposição da opinião de que, de facto, não há ideias suficientes para suportar a ligação (Hills, 09-05-2008), e, até de que os videojogos, para além de não serem causadores de comportamento violento, podem até ser um bom instrumento para relaxar, podendo ser bastante úteis para os tempos de constante *stress* em que vivemos (Krotoski, 08-04-2008; Vendantam, 10-08-2009). Assume-se, no fim, de que não só as pesquisas não são suficientes para provar

esta ligação, como se sabe muito menos do que usualmente se assume, sobretudo porque muitas pesquisas são feitas no sentido de a provar correcta, ou errada, raramente se fazendo pesquisas com o verdadeiro carácter da suposta imparcialidade científica (Robertson, 13-09-2007).

Esta última história de Margaret Robertson para a BBC refere ainda um factor interessante acerca da opinião dos *gamers* acerca de toda esta discussão. Ela refere que este assunto é, usualmente, visto como um tabu. Existe uma sensação de que decorrer uma caça às bruxas contra os videojogos, e, como tal, os seus utilizadores tendem a não gostar de falar sobre o assunto com medo de “fornecer munições” àqueles que vêm como inimigos do seu *hobby*.

Sinto que vi este tipo de atitude entre as pessoas com quem interagi na Net 7. Quando as abordava acerca desta questão, elas hesitavam antes de responderem, e, às vezes, preferiam não o fazer directamente. Quando o faziam era costume começarem com algum tipo de observação defensiva. A maior parte das vezes, quando estas pessoas demonstravam a sua opinião calavam-se em pouco tempo, após tentarem defender a sua posição.

Em todo o caso, os sinais de comportamentos agressivos encontrados não foram especialmente anormais, tendo em conta o ambiente competitivo e, aliás, a tendência de *fair-play* e entreaajuda entre os jogadores revelou-se bastante surpreendente, tendo em conta as acusações referidas anteriormente. Igualmente curioso, é o facto de que muitos dos jovens entrevistados admitiam, aqui e ali, que os videojogos os faziam sentir-se relaxados. Alguns até admitiam dirigir-se ao estabelecimento e jogar com os amigos para relaxarem das aulas ou outras actividades do dia-a-dia que os deixavam mais tensos ou nervosos. Isto está de acordo com alguma da imprensa internacional, e com os achados do Relatório Byron (Byron, 2008).

## 5.2 – DISCURSOS SOBRE SOCIALIZAÇÃO

Ao procurar sintomas de outros possíveis efeitos negativos associados ao meio, encontrei mais alguns sinais interessantes. A socialização, especialmente dos mais jovens, encontra-se muito mediada pelos novos meios de comunicação, sobretudo redes sociais e telemóveis, pelo que a acusação de que mais tempo diante do monitor é menos tempo de socialização, pode não estar totalmente correcta. Vemos um novo tipo de interacção, que, embora não seja, realmente, substituto para o estar cara-a-cara com

outras pessoas, é um complemento amplamente utilizado. Mesmo o jogo em si revela-se um fenómeno social, sobretudo no contexto em que este trabalho foi desenvolvido. O jogo em LAN só é possível como um evento social, e as pessoas que nele participam fazem-no para desfrutar da competição em grupo, junto de outros jogadores. Aliás, esta vertente de socialização através do videojogo, é algo que motiva grandemente os utilizadores (Kutner e Olson, 2008), e tem impacto no jogo, e fora dele.

Tais situações não são desconhecidas para os jornais. Apesar de alguns ainda referirem o risco de isolamento que o uso excessivo de videojogos pode trazer (*Jornal de notícias*, 29-05-2006), o que não é, de todo, um medo irreal, o mais comum é que se explore a ideia de que a noção que a maior parte das pessoas têm da realidade social dos *gamers* não é a correcta. É referido na história escrita por João Pereira para *O Público* (24-05-2010) a opinião de Tanja Witting de que a imagem estereotipada, distribuída pelos *media*, do jovem solitário preso no quarto não é correcta. Curiosamente, encontram-se várias notícias sobre esta vertente social dos videojogos e da Internet, inclusive sobre a realidade das LANs (*Jornal de notícias*, 07-06-2009; *Jornal de notícias*, 19-09-2010). Inclusive, foi escrita uma história acerca da opinião da socióloga Ana Nunes Almeida, que declara que muito do tempo que os jovens passam *online*, é para estar em redes sociais (Carvalho, 18-11-2009).

Algumas das notícias encontradas nos *media* internacionais oferecem um discurso similar. É referido que os jovens, apesar dos receios que existem, não conseguem, de facto, parar de estar em contacto. O caso é que o fazem através de novos meios de comunicação que os pais não entendem, e é isso que os assusta. Uma antiga cultura infantil parece estar a desaparecer, substituída pelas possibilidades das novas tecnologias (Ojalvo, 30-03-2010; Hanman, 01-06-2011).

Parece-me que existe aqui alguma relação entre este tratamento dos *media* e aquilo que me foi dado a entender do comportamento dos jovens. Não obstante, existe o facto de que alguns deles admitem que passar tempo em excesso a jogar poderá afectar a vida social. Apesar de todos os potenciais que os jovens encontram nestas tecnologias, o abuso poderá ter, de facto, efeitos nefastos. Em todo o caso, a falta de compreensão dos pais em relação a estas tecnologias é uma fonte de críticas para as mesmas, como referido na bibliografia e nos *media*.

No fim, a ideia estabelecida de que o *gamer* é um jovem fechado no quarto, sem contactos sociais parece estar, definitivamente, bastante longe da realidade (McDougal e O'Brien, 2008). A experiência na Net 7 parece confirmar, de algum modo, alguma da

biografia, pelos menos no que diz respeito ao grupo com quem interagi. Apesar de existir a preferência de jogar em casa, continuavam a dirigir-se várias vezes ao estabelecimento com amigos e colegas para poderem jogar em grupo, partilhar o momento. E exactamente por esse motivo. Para poderem jogar juntos. Apesar da possibilidade de jogarem em casa, também ao mesmo tempo, mas sem contacto directo, a experiência de o fazerem sob o mesmo tecto, em grupo, parecia ser muito mais apetecível.

### 5.3 – DISCURSOS E A QUESTÃO POLÍTICA

Se encontramos uma forte defesa dos videojogos e críticas a muitos dos estudos que parecem indicar sérios efeitos negativos sobre os mesmos nos *media* internacionais, então isto poderia, talvez, querer dizer que esta visão da realidade será mais credível do que a que simplesmente expõe, ou defende, o contrário? Não necessariamente. Como foi dito anteriormente, os jornalistas de certos jornais escrevem para o que crêem ser públicos específicos (Reah, 1998; Hodkinson, 2011), e, quer concordemos ou não com estas opiniões, isso é algo a ter em conta. Se encontrámos pessoas com uma posição defensiva em relação aos videojogos num grupo de *gamers*, então é possível assumir que esse tipo de pessoas seriam o público-alvo dos jornais que assumem essas mesmas posições, sendo os indivíduos que esperam uma abordagem mais crítica aos próprios videojogos aqueles que buscam os jornais que expõem as pesquisas sem as criticar. Ou que até as defendem.

É uma situação que nos força a ponderar esta ligação entre os discursos médicos e políticos. Contudo, sabe-se que esta é uma ligação com história, e sabe-se que há quem procure vantagens políticas ao proclamar certos tipos de videojogos perigosos, baseando-se em pesquisas médicas (Hill, 2006).

Na Net 7, um dos clientes, Bento, e dois dos funcionários, Jorge e Johnny, apresentaram grandes dúvidas em relação ao contexto sobre o qual os discursos que atribuem diversos efeitos negativos sobre o uso de videojogos são feitos. Inclusive, avançaram com opiniões acerca da questão política que subverte estas pesquisas, e as encomenda para fins específicos.

Várias das histórias jornalísticas estudadas também trazem textos que exploram esta questão. Os jornais nacionais trazem abertamente informações sobre como personalidades relacionadas com a política criam discursos baseados nos supostos

efeitos negativos dos videojogos, falando diversas vezes da questão de Hugo Chavez e da sua luta contra os jogos violentos, ou então do debate aberto no Supremo Tribunal americano (*Público*, 30-10-2009; *Diário de notícias*, 19-01-2010; Gurgel, 21-11-2010). Contudo, raras vezes assumiram qualquer posição crítica em relação aos mesmos (Barroso, 09-04-2006; Ribeiro, 13-11-2007; Ribeiro, 03-11-2010). Nestes casos normalmente fazem-no utilizando as palavras de outros. Pode ser um caso de assumirem que participar claramente em tal discussão não é do seu interesse. Contudo, em órgãos noticiosos internacionais vemos um espelhar muito maior destas opiniões críticas encontradas na Net 7.

Uma afirmação amplamente repetida é a da falta de consenso acerca de toda a questão acerca da escala dos efeitos negativos. Normalmente este facto é utilizado como a rampa para se proceder a críticas mais elaboradas acerca dos defeitos das opiniões e pesquisas desenvolvidas por psicólogos e pedopsiquiatras acerca do tema. Curiosamente, os trabalhos que envolvem questões de efeitos nefastos a nível físico não costumam ser alvos destas críticas. Provavelmente porque, devido à sua natureza objectiva, as informações são relativamente fáceis de comprovar. Quando se fala de questões mais subjectivas, relacionadas com o comportamento humano, a situação torna-se mais complexa.

A crítica em si, neste sector, relaciona-se com o enviesamento que é atribuído a várias destas pesquisas. Existe a noção de que já serão concebidas com a ideia de provar um ponto de vista político, e que se espera observar certos comportamentos, como é suportado pela bibliografia (Kutner e Olson, 2008). Assim, são maus estudos científicos, criados para provar um ponto de vista com implicações políticas, e que são feitos sem real metodologia clínica. Isto é uma acusação grave, e é referido, de facto, que a grande maioria dos estudos efectuados sobre videojogos e seus efeitos psicológicos e comportamentais nos utilizadores são falaciosos. Isto leva-nos, ainda, à questão da abordagem destes mesmos estudos como sendo factos, por parte dos *media* noticiosos mais convencionais, que simplesmente descarregam a informação e não a abordam de forma crítica. Como é evidente, esta é uma posição difícil de gerir, uma vez que, usualmente, não é esperado que os jornais assumam posições, de qualquer tipo, acerca destes assuntos. Apesar de, como é sabido, o fazerem (Reah, 1998; Hodkinson, 2011).

#### 5.4 – DISCUSSÃO FINAL

A juntar a todo este debate temos, ainda, o modo como os próprios utilizadores dos videojogos, e até dos recursos dos novos meios de comunicação em geral, são usualmente retratados nos *media* noticiosos. O caso em questão é que, novamente, não há um consenso. Isto é especialmente confuso no que diz respeito aos utilizadores mais jovens. Por um lado são vistos como pioneiros audazes, que abrem caminho em novas formas de expressão e diversão, tão mais complexas do que qualquer elemento comparativo que tenha existido até à data e, inclusive, criadores desses mesmos elementos transformadores da sociedade. Por outro lado, e isso é especialmente verdade na crítica activa aos videojogos, também são vistos como vítimas destas mesmas tecnologias, atacadas por uma sobrecarga sensorial com pouco conteúdo intelectual que os afecta e os confunde. É uma tendência ambivalente em relação à juventude e a tecnologia que parece tão característica do mundo contemporâneo (Montgomery, 2009).

Ora, se a ideia da vítima da tecnologia pode ser, de facto, útil no discurso contra os videojogos, o facto é que o seu suporte científico não é tão sólido como certos discursos deixam transparecer. Já há alguns anos que se tem a ideia de que as crianças têm noções bastante complexas da realidade, sabendo, na maior parte dos casos, saber distinguir o real da ficção. Aliás, até se defende que os desenhos animados seriam bons para os mais novos pois simplificam a realidade e tornam as lições mais fáceis de apreender (Baker e Petley, 2006). A brincadeira e o jogo entram, nesta perspectiva, num contexto que nos remete para as ideias de Huizinga (1950) acerca do círculo mágico da simulação. Se estamos dentro de um círculo mágico, a desfrutar de um fingimento consensual, então estamos dependentes das regras do mesmo. O videojogo será, então, uma paisagem subjectiva de alucinação consensual, e os utilizadores saberão perfeitamente quais os limites entre real e irreal (Alves, 2004).

As conversas dos jovens da Net 7 deixavam no ar essa noção de uma limitação bastante concreta da simulação. Existia por isso um repúdio contra os chamados *cheaters*, que, por fazerem batota, violarem as leis do círculo. Igualmente, também houve quem dissesse que os problemas e comportamentos violentos atribuídos a *gamers* seriam relacionados com uma falta de entendimento dessa barreira. Como me disse Emanuel:

“Só os malucos.” (...) “É que tentam passar do jogo para a realidade”.

Portanto, a noção do círculo mágico está lá, faz parte da experiência. Em parte, é isso que a torna apelativa. O avatar morre imensas vezes no videojogo, dificilmente alguém se arriscaria do mesmo modo na vida real.

Contudo, falham as tentativas de explicar porque é que alguém seria afectado pelo que vê no ecrã e desenvolveria comportamentos desviantes. Os meus interlocutores mais jovens não conseguiam arranjar justificações, dizendo que o problema seria de alguém ser “maluco”, algo com que alguns dos mais velhos também concordavam. Contudo, estes, tendiam a assumir que a culpa do mediatismo de tais situações não seria tanto das pessoas afectadas em si, ou dos videojogos, mas de grupos de interesses que utilizavam essas situações para ganhar algum tipo de vantagem política.

Mesmo na bibliografia utilizada, alguns investigadores assumem que encontraram dificuldades, entre as pessoas que eles próprios estudaram, em encontrar a raiz dos problemas (Kutner e Olson, 2008). Isto sucede, porque as próprias pesquisas não coincidem. Se muitas delas são criadas em contextos duvidosos e pecam por uma falta de qualidade flagrante, então como podem os *gamers* saber o que pensar dos efeitos dos videojogos? Aliás, como podem os jornais e outros *media* noticiosos que transmitem a informação ao grande público, realmente, trazer uma opinião firme sobre o assunto?

As pesquisas que, de facto, aparentam qualidade metodológica, parecem indicar apenas uma ligação casual entre violência, crime e videojogos (Piot, 2006; McDougal e O'Brien, 2008). Isso não implica que não existam efeitos nefastos sobre as mentes dos *gamers*, afinal, o círculo mágico de Huizinga tem falhas, e, às vezes, algo escapa para fora dos seus limites (Bogost, 2008). Contudo, estudos mais sérios e aprofundados serão necessários para, realmente, se concluir qual a real influência negativa dos videojogos.

Entretanto, podemos assumir que as informações transmitidas pelos jornais nacionais não são bem recebidas entre os clientes e funcionários da Net 7, e que alguns destes, inclusive, desconstroem a razão de ser de algumas das ideias acerca dos videojogos.

## CONCLUSÃO

Evidentemente que, ao analisarem-se todos estes factores, é preciso ter em conta a escala da pesquisa. Existe uma certa tendência, em etnografia, de se tentar generalizar resultados de pesquisas, não obstante estas serem limitadas no espaço e no tempo. De se tentar encontrar respostas a grandes perguntas em pesquisas em pequena escala (Casa-Nova, 2009). Apesar de tudo o que encontrei, e apesar de existir uma comparação interessante na abordagem de media noticiosos nacionais e internacionais, o foco desta pesquisa, contudo, é algo que nos permite apenas obter uma resposta no contexto espacial da mesma.

Portanto, sabemos qual a opinião dos clientes e funcionários da Net 7 acerca dos discursos médicos acerca de videojogos presentes nos jornais nacionais, e internacionais. Interessante como é a conclusão obtida, de certo modo não muito diferente de certas observações efectuadas na bibliografia (Barham, 2006; McDougal e O'Brien, 2008), é, no fim, apenas uma pequena janela sobre o modo como estes dois temas se cruzam.

Em conclusão, ao longo dos últimos seis anos, os jornais nacionais demonstraram uma consciencialização cada vez maior acerca das pesquisas sobre os efeitos dos videojogos sobre a saúde física e, sobretudo, mental dos seus utilizadores, assim como do impacto destas mesmas pesquisas em diferentes sectores das sociedades globais. Contudo, revelam, igualmente, um gosto pelo chocante e pelo negativo, expondo simplesmente esse tipo de informação, contrariamente a vários órgãos noticiosos internacionais que exibem uma atitude mais crítica em relação à mesma, apesar de um gosto similar pelo chocante.

Ao estudar-se um pequeno grupo de *gamers* em Aveiro, concluiu-se que estas pessoas não se identificam com a imagem assim criada acerca do uso de videojogos, revelando desconfiança para com os motivos por detrás das pesquisas e do uso dos seus resultados. É apenas um pequeno conjunto de pessoas, e, apesar de a bibliografia teorizar que a opinião encontrada será generalizada entre os *gamers* (Barham, 2006), tal não é passível de ser confirmado como sendo a situação geral em Portugal, neste momento, apesar de os resultados nesse sentido parecerem promissores.

Creio que, para se poderem expandir estes resultados, e obter respostas mais amplas, novas pesquisas precisariam de incidir sobre uma série de factores que não puderam ser desenvolvidos neste trabalho.

- primeiro, seria interessante aumentar a escala da investigação. Isto significa criar etnografias mais extensas, talvez de seis meses ou mais, e em diversos lugares, ao longo do país. Isto permitira ter uma visão mais ampla das opiniões e discursos dos *gamers* portugueses, mas também mais completa em cada local. Como foi dito, o presente texto é apenas uma janela sobre a temática, centrada na Net 7, em Aveiro;

- segundo, expandir o estudo bibliográfico, mas desviando dos jornais, sobretudo porque os nacionais quase foram investigados até ao limite, mas também procurar como a temática dos efeitos psicológicos dos videojogos é visto na imprensa científica. Será possível encontrar o mesmo tipo de variedade de opiniões que nos jornais e órgãos noticiosos internacionais? Igualmente, fugir dos jornais portugueses e estudar extensamente os *media* noticiosos internacionais ajudaria a criar uma maior perspectiva da temática, e a encontrar padrões acerca de opiniões por eles transmitidas um pouco por todo o mundo;

- terceiro, a opinião dos próprios psicólogos e psiquiatras seria, igualmente, de grande interesse, e creio que futuras pesquisas deveriam considerar entrevistas a profissionais médicos acerca dos efeitos positivos e negativos de videojogos, comparar até que ponto os *media* noticiosos e os próprios *gamers*, conhecem o que a ciência médica sabe;

- talvez o meu quarto ponto seja o mais discutível, mas acredito que a própria indústria deveria ser trazida para o debate. Creio que se poderiam entrevistar criadores de videojogos e descobrir qual a sua opinião acerca dos efeitos destes nos utilizadores, assim como do modo como o tema é tratado nas notícias e na imprensa científica. Isto permitiria ter um quadro mais completo acerca da relação entre os fornecedores de notícias e os *gamers*, e compreender, em termos gerais, onde ambos os discursos realmente se tocam e divergem.

Estes tópicos permitiriam criar então, uma imagem acerca dos fundamentos e intersecções de diferentes discursos sobre os efeitos dos videojogos, como se relacionam, e quais as bases das diferenças e similaridades entre eles. Os resultados de tal pesquisa expandida seriam, a meu ver, extremamente interessantes.

Entretanto, as sociedades continuam a tentar habitua-se aos videojogos. É apenas natural que existam barreiras e incertezas na alvorada de cada nova forma de expressão cultural. Estas vêm ameaçar derrubar velhos modos de ver o mundo, e trazem consigo novos horizontes, assim como novos perigos. Enquanto a tentativa de enquadrar o novo prossegue, surgirão os discursos de defensores e detractores, e os estudos que exploram os tortuosos caminhos do intermédio, com o fim de compreender, ao certo, qual a realidade daquilo que se discute. E todas estas opiniões serão debatidas na praça pública, eventualmente.

Nos dias que correm, são os *mass media* que permitem uma abertura, e discussão, maior das questões que afligem as sociedades. Isto implica tanto os jornais, como as vastas extensões do *online*. É um novo paradigma que também aflige a Antropologia, enquanto ciência que tenta compreender a existência humana (Seixas, 2008). As mudanças que trouxe para as vidas dos habitantes deste mundo estão ainda no início, e, no entanto, muito já foi transformado. Será, talvez, esta rápida sucessão de mudanças uma das coisas que mais assustam certos grupos. Para o antropólogo, significa que existe mais uma camada no já complexo universo das relações humanas, que não se vê apenas no uso da Internet como meio de pesquisa, mas também no modo como esta media as conexões entre pessoas (Seixas, 2008). Tentamos mover-nos, procurar caminhos e encontrar respostas, entre a sua avassaladora complexidade, e, no entanto, os nossos objectivos parecem mais desafiantes do que nunca.

Umhas poucas dezenas de histórias jornalísticas, ou de casos pessoais, representam apenas uma pequena encruzilhada neste admirável mundo novo. As respostas que nos dão, e as perguntas que levantam, são nada mais do que um carácter num imenso texto que começa a surgir diante dos nossos olhos, num planeta que continua a mudar e em que a realidade parece mais virtual que os mundos de *software* em que milhões de pessoas gastam horas em busca de diversão.

E aquilo que fazemos e pensamos, contudo, continua ligado indelevelmente a quem somos e ao que fazemos. Uma resposta surge, mil perguntas a acompanham, e novos esforços se devem fazer para prosseguir o ciclo, e avançar a ciência.

É esse o fado de quem jamais se contentará com perguntas inacabadas e meias-respostas.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abreu, Cristiano; Karam, Rafael; Góes, Dora; Spritzer, Daniel. 2008. Dependência da internet e de jogos electrónicos: uma revisão. *Revista brasileira de psiquiatria*, 30 (2): 156-167.
- Alves, Lynn. 2004. *Game over: jogos electrónicos e violência*. Dissertação de Doutoramento em Educação, Universidade Federal da Bahia.
- Anderson, Craig; Gentile, Douglas; Buckley, Katherine. 2007. *Violent videogame effects on children and adolescents: theory, research, and public policy*. Oxford University Press, Nova Iorque.
- Barham, Nick. 2006. *Disconnected: why our kids are turning their backs on everything we thought we knew*. Ebury Press, Londres.
- Benelli, Eva. 2003. The role of the media in steering public opinion in healthcare issues. *Health policy*, 63 (2): 179-186.
- Bogost, Ian. 2008. *Unit operations: an approach to videogame criticism*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
- Burgess, Robert. 1997. *A pesquisa de terreno: uma introdução*. Celta Editora, Oeiras.
- Byron, Tanya. 2008. Safer children in a digital world: the report of the Byron review. The national archives. [acedido em 23-6-2011] <http://tna.europarchive.org/20081202015242/http://dcsf.gov.uk/byronreview/pdfs/Final%20Report%20Bookmarked.pdf>
- Cachide, Olga. 2009. *Violence and videogames in youngsters lives*. Dissertação de Mestrado em Línguas, Literaturas e Culturas, Departamento de Línguas e Culturas, Universidade de Aveiro.

Casa-Nova, Maria. 2009. *Etnografia e produção de conhecimento*. Alto Comissariado para a imigração e diálogo intercultural, Lisboa.

Castells, Manuel. 1996. *The rise of the network society, volume 1*. Blackwell Publishers, Cambridge, Massachussets.

Deselms, Jason; Altman, Joanne. 2006. Immediate and prolonged effects of videogame violence. *Journal of applied social psychology*, 33 (8): 1553-1563.

Dovey, Jon; Kennedy, Helen. 2006. *Game cultures: computer games as new media*. Open University Press, Berkshire.

Duarte, Rosália. 2002. Pesquisa qualitativa: reflexões sobre o trabalho de campo. *Cadernos de pesquisa*, 115: 139-154.

Fife, Wayne. 2005. *Doing fieldwork: ethnographic methods for research in developing countries and beyond*. Polgrave Macmillan, Nova Iorque.

Funk, Jeanne; Baldacci, Heidi; Pasold, Tracy; Baumgardner, Jennifer. 2004. Violence exposure in real-life, videogames, movies and the internet: is there desensitization? *Journal of adolescence*, 27 (1): 23-39.

Gauntlett, David. 2006. Ten things wrong with the 'medial effects' model. In: Weaver, Kay; Carter, Cynthia (eds). *Critical readings: violence and the media*. Open University press, Berkshire: 54-66.

Gerbener, George. 2006. Television violence: at a time of turmoil and terror. In: Weaver, Kay; Carter, Cynthia (eds). *Critical readings: violence and the media*. Open University Press, Berkshire: 45-53.

Golzio, Derval; Mendes, Olavo. 2008. Jogos de guerra e o estereótipo do terrorista no videogame America's Army: territorialização, guerra e alteridade islâmica. *Culturas mediáticas*, 1. [acedido em 15-3-2011] <http://www.cchla.ufpb.br/ppgc/smartgc/uploads/arquivos/7a3bee1bd320101009053737.pdf>

Griffiths, Mark. 2005. Editorial: videogames and health. *BMJ: medical publication of the year*. [acedido a 12 de Outubro de 2009] [www.bmj.com/cgi/content/full/331/7509/122?etoc](http://www.bmj.com/cgi/content/full/331/7509/122?etoc)

Haigh, Thomas. 2006. Oral history of Robert L. Patrick. Computer history museum. [acedido em 23-6-2011] [http://archive.computerhistory.org/resources/access/text/Oral\\_History/102657941.05.01.acc.pdf](http://archive.computerhistory.org/resources/access/text/Oral_History/102657941.05.01.acc.pdf)

Hodkinson, Paul. 2011. *Media culture and society: an introduction*. SAGE Publications, Londres.

Huizinga, Johan. 1950. *Homo ludens: a study of the play element in culture*. The Beacon Press, Boston.

Johnson, Steve. 2006. *Tudo o que é mau faz bem: como os jogos de vídeo, a tv e a internet nos estão a tornar mais inteligentes*. Lua de Papel, Lisboa.

Juul, Jesper. 2005. *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. The MIT Press, Cambridge, Massachussets.

Kutner, Lawrence; Olson, Cheryl. 2008. *Grand theft childhood: the surprising truth about violent videogames*. Simon & Schuster, Nova Iorque.

Lo, Shao-Kang; Wang, Chih-Chien; Fang, Wenchang. 2005. Physical interpersonal relationship and social anxiety among online game players. *Cyberpsychology & behavior*, 8 (1): 15-20.

Newman, James. 2004. *Videogames*. Routledge, Oxon.

McDougal, Julian; O'Brien, Wayne. 2008. *Studying videogames*. Auteur, Leighton Buzzard.

Muratore, Isabelle. 2008. Teenagers, blogs, and socialization: a case study of young French bloggers. *Young consumers: insight and ideas for responsible marketers*, 9 (2): 131-142.

Piot, Charles. 2006. Revelling in the gore in the room next door: video game violence and US teen culture. In: Weaver, C. Kay; Carter, Cynthia (eds). *Critical readings: violence and the media*. Open University Press, Berkshire: 319-330.

Ponnavolu, Ramya. 2010. *Impact of culture and age on the use of social networking websites*. Master of Science in Engineering (MSEgr), Industrial and Human Factors and Engineering, Wright State University.

Portugal, Sílvia. 2009. *Mensagens veiculadas nos conteúdos dos videojogos: o caso dos The Sims e os estereótipos de género*. Dissertação de Mestrado em Supervisão Pedagógica e Formação de Formadores, Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação da Universidade de Coimbra.

Saxena, Arjun. 2009. *Invention of integrated circuits: untold important facts*. World Scientific Publishing, Singapura.

Seidler, Victor. 2006. *Young men and masculinities: global cultures and intimate lives*. Zed Books, Londres e Nova Iorque.

Seixas, Paulo. 2008. À procura de um novo 'sorot malae': a antropologia na era digital e novos desafios interpretativos – percursos de trabalho de terreno em Timor-Leste. In: Frias, Sónia (org). *Etnografia & emoções*. Instituto Superior de Ciências Sociais e Políticas, Lisboa: 147-176.

Siibak, Andra. 2009. Constructing the self through the photo selection: visual impression management on social networking websites. *Cyberpsychology: journal of psychological research in cyberspace*, 3 (1). [acedido em 22-06-2011] <http://www.cyberpsychology.eu/view.php?cisloclanku=2009061501&article=1>

Silva, Vagner. 2000. *O antropólogo e sua magia: trabalho de campo e texto etnográfico nas pesquisas*. Editora da Universidade de São Paulo, São Paulo.

Reah, Danila. 1998. *The language of newspapers*. Routledge, Londres.

Rehak, Bob. 2003. Playing at being: psychoanalysis and the avatar. In: Wolf, Mark; Perron, Bernard (edit). *The video game theory reader*. Routledge, Londres e Nova Iorque: 103-128.

Weaver, Kay; Carter, Cynthia. 2006. Media violence research in the twenty-first century: a critical intervention. In: Weaver, C. Kay; Carter, Cynthia (eds). *Critical readings: violence and the media*. Open University press, Berkshire: 1-26.

Weber, Max. 1983. *Fundamentos de sociologia*. Rés-Editora, Porto.

Wei, Ran. 2007. Effects of playing violent videogames in Chinese adolescents: pro-violence attitudes, attitudes towards others and aggressive behavior. *Cyberpsychology & behavior*, 10 (3): 371-380.

Wertham, Frederic. 1954. *Seduction of the innocent: the influence of comic books on today's youth*. Rinehart, Nova Iorque.

Wilcox, Stephen. 2008. Ethnographic research and the problem of validity. *Medical device & diagnostic industry* 23 (8): 56-61.

Wolf, Mark; Perron, Bernard. 2003. Introduction. In: Wolf, Mark; Perron, Bernard (edit). *The video game theory reader*. Routledge, Londres e Nova Iorque: 1-24.

Wolf, Mark; Perron, Bernard; Winter, David. 2003. Home video game systems: the first thirty years (1972-2001). In: Wolf, Mark; Perron, Bernard (edit). *The video game theory reader*. Routledge, Londres e Nova Iorque: 303-314.

## REFERÊNCIAS DOS ÓRGÃOS NOTICIOSOS

15-12-2005. Uma em cada três crianças usa videojogos violentos. Jornal de Notícias. [acedido em 4-5-2011] [http://www.jn.pt/paginainicial/interior.aspx?content\\_id=527114](http://www.jn.pt/paginainicial/interior.aspx?content_id=527114)

29-03-2006. Alerta para os riscos de isolamento. Jornal de Notícias. [acedido em 4-5-2011] [http://www.jn.pt/paginainicial/interior.aspx?content\\_id=543211](http://www.jn.pt/paginainicial/interior.aspx?content_id=543211)

10-06-2006. Europe's first video-game addiction clinic opens. The guardian. [acedido em 12-6-2011] <http://www.guardian.co.uk/technology/2006/jun/10/news.international.news?INTCMP=SRCH>

11-07-2006. Videojogos actuam sobre o cérebro da mesma maneira que o álcool ou a cannabis. Público. [acedido em 27-03-2011] [http://www.publico.pt/Ci%C3%A2ncias/videojogos-actuam-sobre-o-cerebro-da-mesma-maneira-que-o-alcool-ou-a-cannabis\\_1263728](http://www.publico.pt/Ci%C3%A2ncias/videojogos-actuam-sobre-o-cerebro-da-mesma-maneira-que-o-alcool-ou-a-cannabis_1263728)

12-07-2006. Videojogos criam dependência como álcool ou 'cannabis'. Diário de notícias. [acedido em 16-06-2011] [http://www.dn.pt/Inicio/interior.aspx?content\\_id=643274](http://www.dn.pt/Inicio/interior.aspx?content_id=643274)

5-10-2006. Child plea made to videogames industry. BBC News. [acedido em 4-6-2011] <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/5409460.stm>

29-11-2006. Videojogos violentos afectam o cérebro. Jornal de Notícias. [acedido em 4-5-2011] [http://www.jn.pt/paginainicial/interior.aspx?content\\_id=581685&page=-1](http://www.jn.pt/paginainicial/interior.aspx?content_id=581685&page=-1)

29-11-2006. Videojogos violentos podem afectar actividade cerebral de adolescentes. Público. [acedido em 27-03-2011] [http://www.publico.pt/Ci%C3%A2ncias/videojogos-violentos-podem-afectar-actividade-cerebral-dos-adolescentes\\_1278240](http://www.publico.pt/Ci%C3%A2ncias/videojogos-violentos-podem-afectar-actividade-cerebral-dos-adolescentes_1278240)

29-06-2007. Suspensão de “Manhunt 2” reabre debate sobre violência nos videojogos. Público. [acedido em 27-03-2011] [http://www.publico.pt/Ci%C3%A7%C3%A2ncias/suspensao-de-manhunt-2-reabre-debate-sobre-violencia-nos-jogos-de-video\\_1298043](http://www.publico.pt/Ci%C3%A7%C3%A2ncias/suspensao-de-manhunt-2-reabre-debate-sobre-violencia-nos-jogos-de-video_1298043)

29-06-2007. Tecnologia: jogos de vídeo fazem da mente do jogador um mero computador – pedopsiquiatra. Público. [acedido em 27-03-2011] [http://www.jn.pt/paginainicial/interior.aspx?content\\_id=681996](http://www.jn.pt/paginainicial/interior.aspx?content_id=681996)

01-02-2008. Inspectores da PJ salientam “frieza” de jovem arguido acusado de ter morto o irmão. Público. [acedido em 27-03-2011] [http://www.publico.pt/Sociedade/inspectores-da-pj-salientam-frieza-de-jovem-arguido-acusado-de-ter-morto-irmao\\_1318378](http://www.publico.pt/Sociedade/inspectores-da-pj-salientam-frieza-de-jovem-arguido-acusado-de-ter-morto-irmao_1318378)

07-05-2008. Videojogos: “Grand Theft Auto IV” vendeu seis milhões de exemplares em todo o mundo numa semana. Público. [acedido em 27-03-2011] [http://www.jn.pt/paginainicial/interior.aspx?content\\_id=939231](http://www.jn.pt/paginainicial/interior.aspx?content_id=939231)

31-05-2008. Investigadores estudam vantagens de videojogos na saúde. Jornal de Notícias. [acedido em 4-5-2011] [http://www.jn.pt/PaginaInicial/Tecnologia/interior.aspx?content\\_id=952724&page=-1](http://www.jn.pt/PaginaInicial/Tecnologia/interior.aspx?content_id=952724&page=-1)

22-09-2008. Uruguai: especialista defende maior “humanização” dos videojogos. Jornal de Notícias. [acedido em 4-5-2011] [http://www.jn.pt/paginainicial/interior.aspx?content\\_id=1016695](http://www.jn.pt/paginainicial/interior.aspx?content_id=1016695)

14-10-2008. Videojogos e televisão prejudicam sono. Jornal de Notícias. [acedido em 4-5-2011] [http://www.jn.pt/PaginaInicial/Sociedade/interior.aspx?content\\_id=1022033&page=-1](http://www.jn.pt/PaginaInicial/Sociedade/interior.aspx?content_id=1022033&page=-1)

12-02-2009. EU backs videogames for children. BBC News. [acedido em 4-6-2011] <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7885569.stm>

02-03-2009. Cada videojogo tem o seu risco associado. Diário de notícias. [acedido em 16-06-2011] [http://www.dn.pt/inicio/ciencia/interior.aspx?content\\_id=1157769](http://www.dn.pt/inicio/ciencia/interior.aspx?content_id=1157769)

08-03-2009. Jovens em mundos reais e virtuais. Diário de notícias. [acedido em 16-06-2011] [http://www.dn.pt/inicio/tv/interior.aspx?content\\_id=1163371](http://www.dn.pt/inicio/tv/interior.aspx?content_id=1163371)

12-03-2009. Polícia tenta perceber se videojogos violentos influenciaram massacre em escola na Alemanha. Público. [acedido em 26-3-2011] [http://www.publico.pt/Mundo/policia-tenta-perceber-se-videojogos-violentos-influenciaram-massacre-em-escola-da-alemanha\\_1368869](http://www.publico.pt/Mundo/policia-tenta-perceber-se-videojogos-violentos-influenciaram-massacre-em-escola-da-alemanha_1368869)

07-06-2009. O lado social dos videojogos. Jornal de Notícias. [acedido em 4-5-2011] [http://www.jn.pt/PaginaInicial/Tecnologia/interior.aspx?content\\_id=1256081&page=-1](http://www.jn.pt/PaginaInicial/Tecnologia/interior.aspx?content_id=1256081&page=-1)

18-08-2009. Maiores utilizadores de videojogos não são crianças. Diário de notícias. [acedido em 16-06-2011] [http://www.dn.pt/inicio/ciencia/interior.aspx?content\\_id=1338460&seccao=Tecnologia](http://www.dn.pt/inicio/ciencia/interior.aspx?content_id=1338460&seccao=Tecnologia)

26-08-2009. Venezuela quer proibir brinquedos bélicos. Jornal de Notícias. [acedido em 4-5-2011] [http://www.jn.pt/PaginaInicial/Mundo/interior.aspx?content\\_id=1344953](http://www.jn.pt/PaginaInicial/Mundo/interior.aspx?content_id=1344953)

04-09-2009. Quer ser mais inteligente? Jogue Tetris. Expresso. [acedido em 27-03-2011] <http://aeiou.expresso.pt/gen.pl?p=stories&op=view&fokey=ex.stories/533961>

30-10-2009. Venezuela vai proibir videojogos violentos. Público. [acedido em 26-3-2011] [http://www.publico.pt/Tecnologia/venezuela-vai-proibir-videojogos-violentos\\_1407578](http://www.publico.pt/Tecnologia/venezuela-vai-proibir-videojogos-violentos_1407578)

19-01-2010. Playstation, “veneno capitalista para semear a violência”. Diário de notícias. [acedido em 16-06-2011] [http://www.dn.pt/inicio/globo/interior.aspx?content\\_id=1473501&seccao=EUA%20e%20Am%C3%A9ricas](http://www.dn.pt/inicio/globo/interior.aspx?content_id=1473501&seccao=EUA%20e%20Am%C3%A9ricas)

21-06-2010. “Estado interior” das pessoas afectado. Diário de notícias. [acedido em 16-06-2011] [http://www.dn.pt/inicio/ciencia/interior.aspx?content\\_id=1598679](http://www.dn.pt/inicio/ciencia/interior.aspx?content_id=1598679)

25-07-2010. Substituiu ‘cannabis’ por consolas. Diário de notícias. [acedido em 16-06-2011] [http://www.dn.pt/inicio/portugal/interior.aspx?content\\_id=1626372](http://www.dn.pt/inicio/portugal/interior.aspx?content_id=1626372)

18-09-2010. 25 anos de Mário e de dúvidas. Diário de notícias. [acedido em 16-06-2011] [http://www.dn.pt/inicio/ciencia/interior.aspx?content\\_id=1665211&seccao=Tecnologia&page=-1](http://www.dn.pt/inicio/ciencia/interior.aspx?content_id=1665211&seccao=Tecnologia&page=-1)

19-09-2010. De olhos colados ao ecrã. Jornal de Notícias. [acedido em 4-5-2011] [http://www.jn.pt/PaginaInicial/Sociedade/interior.aspx?content\\_id=1665841](http://www.jn.pt/PaginaInicial/Sociedade/interior.aspx?content_id=1665841)

17-11-2010. Lançado videojogo onde protagonista “elimina” imigrantes ilegais. Jornal de Notícias. [acedido em 4-5-2011] [http://www.jn.pt/PaginaInicial/Mundo/interior.aspx?content\\_id=1713165](http://www.jn.pt/PaginaInicial/Mundo/interior.aspx?content_id=1713165)

17-01-2011. Do video games fuel mental health problems?. MSNBC. [acedido em 14-2-2011] <http://www.msnbc.msn.com/id/41114563>

21-06-2011. Videojogos reduzem a criminalidade? BGamer. [acedido em 23-06-2011] <http://www.bgamer.pt/index.php/noticias/article/5-geral/2916-videojogos-reduzem-a-criminalidade?newsletter=Videojogos%20reduzem%20a%20criminalidade>

Aaron, Jacob. 28-07-2009. Online petition stalls plan to ban violent videogames in germany. The guardian. [acedido em 7-6-2011] <http://www.guardian.co.uk/technology/2009/jul/28/germany-violent-videogames?INTCMP=SRCH>

Alderman, Naomi. 01-07-2010. The player: why do so many games involve killing people? The guardian. [acedido em 7-6-2011] <http://www.guardian.co.uk/technology/2010/jul/01/player-videogames-killing-people?INTCMP=SRCH>

Alderman, Naomi. 11-08-2010. The player: can games be good for you? The guardian. [acedido em 7-6-2011] <http://www.guardian.co.uk/technology/2010/aug/11/games-good-for-you?INTCMP=SRCH>

Alderman, Naomi. 03-11-2010. The player: games do not kill empathy. The guardian. [acedido em 7-6-2011] <http://www.guardian.co.uk/technology/2010/nov/03/the-player-naomi-alderman-empathy?INTCMP=SRCH>

Alves, Tiago. 12-03-2009. Videojogos na mira da União Europeia. Jornal de Notícias. [acedido em 4-5-2011] [http://www.jn.pt/PaginaInicial/Sociedade/interior.aspx?content\\_id=1167275](http://www.jn.pt/PaginaInicial/Sociedade/interior.aspx?content_id=1167275)

Amorim, Bruno. 01-09-2005. Videojogos violentos. Jornal de Notícias. [acedido em 4-5-2011] [http://www.jn.pt/paginainicial/interior.aspx?content\\_id=510113&page=-1](http://www.jn.pt/paginainicial/interior.aspx?content_id=510113&page=-1)

Arendt, Susan. 2-4-2007. Study: kids unaffected by violent video games. Game life. [acedido em 1-3-2011] [http://www.wired.com/gamelife/2007/04/study\\_kids\\_unaf/](http://www.wired.com/gamelife/2007/04/study_kids_unaf/)

Arnott, Jack. 10-01-2010. Hugo Chavez claims videogames are 'poison'. The guardian. [acedido em 7-6-2011] <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2010/jan/19/hugo-chavez-games-poison?INTCMP=SRCH>

Barroso, Ricardo. 09-04-2006. TV e videojogos na luta entre gerações. Jornal de Notícias. [acedido em 4-5-2011] [http://www.jn.pt/paginainicial/interior.aspx?content\\_id=544982](http://www.jn.pt/paginainicial/interior.aspx?content_id=544982)

Bevan, Kate. 26-07-2007. Why do we have to die in games? The guardian. [acedido em 12-6-2011] <http://www.guardian.co.uk/technology/2007/jul/26/games.guardianweeklytechnologysection?INTCMP=SRCH>

Bilton, Nick. 11-06-2010. The defense of computers, the internet and our brains. The New York times. [acedido em 4-6-2011] <http://bits.blogs.nytimes.com/2010/06/11/in-defense-of-computers-the-internet-and-our-brains/?scp=12&sq=videogames&st=cse>

Boxer, Steve. 20-06-2006. Much more than just a plaything. The guardian. [acedido em 6-6-2011] <http://www.guardian.co.uk/education/2006/jun/20/elearning.technology11?INTCMP=SRCH>

Carvalho, Rita. 18-11-2009. Ser criança e não usar a NET leva a exclusão social. Diário de notícias. [acedido em 16-06-2011] [http://www.dn.pt/inicio/portugal/interior.aspx?content\\_id=1423466](http://www.dn.pt/inicio/portugal/interior.aspx?content_id=1423466)

Chatfield, Tom. 27-09-2009. Videogames now outperform Hollywood movies. The guardian. [acedido em 7-6-2011] <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2009/sep/27/videogames-hollywood?INTCMP=SRCH>

Coughlan, Sean. 13-09-2006. Lost childhood? BBC News. [acedido em 4-6-2011] [http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk\\_news/magazine/5339472.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/5339472.stm)

Cristão, Catarina. 25-07-2010. Videojogos levam à alienação de adolescentes nas escolas. Diário de notícias. [acedido em 16-06-2011] [http://www.dn.pt/inicio/portugal/interior.aspx?content\\_id=1626376](http://www.dn.pt/inicio/portugal/interior.aspx?content_id=1626376)

Gurgel, Márcia. 21-11-2010. EUA debatem proibição de jogos. Diário de notícias. [acedido em 16-06-2011] [http://www.dn.pt/inicio/tv/interior.aspx?content\\_id=1716463&seccao=Media](http://www.dn.pt/inicio/tv/interior.aspx?content_id=1716463&seccao=Media)

Hanman, Natalie. 01-06-2005. Growing up with the wired generation. The guardian. [acedido em 15-6-2011] <http://www.guardian.co.uk/technology/2005/nov/10/newmedia.media?INTCMP=SRCH>

Hermida, Alfred. 24-06-2005. Parents 'ignore game age ratings'. BBC news. [acedido em 26-02-2011] <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4118270.stm>

Hills, Scott. 9-5-2008. Playing video-games does not turn children into deranged, blood-thirsty super-killers, according to a new book by a pair of Harvard researchers. Reuters. [acedido em 1-3-2011] <http://uk.reuters.com/article/2008/05/09/tech-videogames-dc-idUKN0725760620080512>

Howson, Greg. 11-01-2005. Child of our time. The guardian. [acedido em 12-6-2011] <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2005/jan/11/childofourti?INTCMP=SRCH>

Jesus, Patrícia; Negrão, Leonardo. 20-08-2008. Jogos de vídeo são ferramentas para aprender. Diário de notícias. [acedido em 16-06-2011] <http://www.dn.pt/Inicio/interior>

.aspx?content\_id=1128034

Jesus, Sofia; Negrão, Leonardo. 09-04-2006. Cada vez mais viciados, cada vez mais inteligentes. Diário de notícias. [acedido em 16-06-2011] [http://www.dn.pt/Inicio/interior.aspx?content\\_id=638806&page=-1](http://www.dn.pt/Inicio/interior.aspx?content_id=638806&page=-1)

Jesus, Sofia. 09-04-2006. Estarão os pais a criar uma geração de ‘teletolinhos’? Diário de notícias. [acedido em 16-06-2011] [http://www.dn.pt/Inicio/interior.aspx?content\\_id=638807](http://www.dn.pt/Inicio/interior.aspx?content_id=638807)

Joelving, Frederik. 17-1-2011. Do video games fuel mental health problems?. Reuters. [acedido em 14-2-2011] <http://www.reuters.com/article/2011/01/17/us-videogames-idUSTRE70G15J20110117>

Langlois, Mike. 25-01-2011. Children, mental illness & videogames. Mike Langlois, LICSW. [acedido em 23-02-2011] <http://mikelangloislicsw.wordpress.com/2011/01/25/children-mental-illness-video-games/>

Kermonde, Mark. 11-12-2009. Do violent computer games turn us into killers? The guardian. [acedido em 7-6-2011] <http://www.guardian.co.uk/technology/2009/dec/11/mark-kermode-video-games?INTCMP=SRCH>

Klein, Sarah. 05-07-2010. Study: too many videogame may sap attention span. CNN. [acedido em 5-6-2011] <http://edition.cnn.com/2010/HEALTH/07/05/games.attention/index.html?iref=allsearch>

Krotoski, Aleks. 15-06-2005. Research into long-term effects of violence and gaming released today. The guardian. [acedido em 15-6-2011] <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2005/jun/15/researchintol?INTCMP=SRCH>

Krotoski, Aleks. 17-03-2006. Another study commissioned on link between games and violence. The guardian. [acedido em 7-6-2011] <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2006/mar/17/anotherstudyc?INTCMP=SRCH>

Krotoski, Aleks. 03-04-2006. Putting the videogame debate into perspective. The guardian. [acedido em 7-6-2011] <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2006/apr/21/puttingthevid?INTCMP=SRCH>

Krotoski, Aleks. 03-04-2008. It's official: gaming won't turn you into a serial killer. The guardian. [acedido em 7-6-2011] <http://www.guardian.co.uk/technology/2008/apr/03/games?INTCMP=SRCH>

Krotoski, Aleks. 08-04-2008. Games-aggression link questioned. The guardian. [acedido em 7-6-2011] <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2008/apr/08/gamesaggressionlinkquestione?INTCMP=SRCH>

Krotoski, Aleks. 16-05-2008. Real-life and those bloody games. The guardian. [acedido em 7-6-2011] <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2008/may/16/reallifeaggressionandthose?INTCMP=SRCH>

Krotoski, Aleks. 15-08-2008. Videogames = literacy? The guardian. [acedido em 7-6-2011] <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2008/aug/15/videogamesliteracy?INTCMP=SRCH>

Krotoski, Aleks. 08-01-2009. Addiction to World of Warcraft causes college drop-out? Nonsense. The guardian. [acedido em 7-6-2011] <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2009/jan/08/wow-addition-game-online-world-of-warcraft-college-fcc?INTCMP=SRCH>

Makuch, Eddie. 09-06-2010. Violent games mostly "harmless" – study. Gamespot. [acedido em 6-3-2011] <http://www.gamespot.com/news/6265061.html?tag=result%3Btitle%3B3>

McHugh, Molly. 17-01-2011. Study suggests video games cause mental health problems. Digital trends. [acedido em 23-02-2011] <http://www.digitaltrends.com/gaming/study-suggests-video-games-cause-mental-health-problems/>

Mears, Bill. 27-05-2010. High court accepts case over violent videogames. CNN. [acedido em 5-6-2011] <http://edition.cnn.com/2010/TECH/gaming.gadgets/05/25/scotus.violent.video.games/index.html?iref=allsearch>

Meltzer, Tom. 11-03-2011. I was a games addict. The guardian. [acedido em 7-6-2011] <http://www.guardian.co.uk/technology/2011/mar/11/i-was-games-addict?INTCMP=SRCH>

Molinos, Manuel; Cruz, Catarina; Carvalho, Luís Pedro. 07-06-2009. Mais de 1,7 milhões de portugueses jogam na net. Jornal de Notícias. [acedido em 4-5-2011] [http://www.jn.pt/PaginaInicial/Tecnologia/interior.aspx?content\\_id=1256080&page=-1](http://www.jn.pt/PaginaInicial/Tecnologia/interior.aspx?content_id=1256080&page=-1)

Noles, Nicholaus. 2011. In the eye of the bulletstorm. IGN. [acedido em 14-2-2011] <http://uk.ps3.ign.com/articles/114/1149027p2.html>

Norte, Helena. 08-01-2007. Agarrados ao computador. Jornal de Notícias. [acedido em 4-5-2011] [http://www.jn.pt/paginainicial/interior.aspx?content\\_id=683370](http://www.jn.pt/paginainicial/interior.aspx?content_id=683370)

O'Connor, Anahad. 30-08-2005. The claim: violent videogames make young people aggressive. The New York times. [acedido em 6-6-2011] <http://www.nytimes.com/2005/08/30/health/psychology/30real.html?scp=11&sq=video games&st=cse>

Ojalvo, Holly. 30-03-2010. Do you socialize more virtually than in reality? The New York times. [acedido em 6-6-2011] <http://learning.blogs.nytimes.com/2010/03/30/do-you-socialize-more-virtually-than-in-reality/?scp=55&sq=videogames&st=cse>

Pereira, João. 18-01-2010. Grand Theft Auto chega ao iPhone. Público. [acedido em 26-3-2011] [http://www.publico.pt/Tecnologia/grand-theft-auto-chega-ao-iphone\\_1418420](http://www.publico.pt/Tecnologia/grand-theft-auto-chega-ao-iphone_1418420)

Pereira, João. 25-05-2010. Realidade dos videojogos “não é a retratada pelos media”. Público. [acedido em 26-3-2011] [http://www.publico.pt/Tecnologia/realidade-dos-videojogos-nao-e-a-retratada-pelos-media\\_1438721](http://www.publico.pt/Tecnologia/realidade-dos-videojogos-nao-e-a-retratada-pelos-media_1438721)

Peters, Matthew. 17-6-2009. Nonviolent games make children well-behaved – study. Gamespot. [acedido em 6-3-2011] <http://www.gamespot.com/news/6212147.html?tag=result%3Btitle%3B8>

Rabin, Roni. 18-02-2011. Videogames and the depressed teenager. The New York times. [acedido em 6-6-2011] <http://well.blogs.nytimes.com/2011/01/18/video-games-and-the-depressed-teenager/?scp=5&sq=videogames&st=cse>

Ribeiro, Susana. 13-11-2007. Massacres nas escolas têm banda sonora? Público. [acedido em 27-03-2011] [http://www.publico.pt/Sociedade/massacres-nas-escolas-tem-banda-sonora\\_1310479](http://www.publico.pt/Sociedade/massacres-nas-escolas-tem-banda-sonora_1310479)

Ribeiro, Susana. 10-11-2009. Menores compram facilmente videojogos classificados para maiores de 18. Público. [acedido em 26-3-2011] [http://www.publico.pt/Tecnologia/menores-compram-facilmente-videojogos-classificados-para-maiores-de-18\\_1409265](http://www.publico.pt/Tecnologia/menores-compram-facilmente-videojogos-classificados-para-maiores-de-18_1409265)

Ribeiro, Susana. 03-11-2010. EUA: Supremo discute venda de videojogos violentos a menores. Público. [acedido em 26-3-2011] [http://www.publico.pt/Tecnologia/eua-supremo-discute-venda-de-videojogos-violentos-a-menores\\_1464205](http://www.publico.pt/Tecnologia/eua-supremo-discute-venda-de-videojogos-violentos-a-menores_1464205)

Robertson, Margaret. 13-09-2007. State of play: violence and videogames. BBC News. [acedido em 4-6-2011] <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/6943835.stm>

Silveira, Ana Filipe. 09-02-2009. Televisão e jogos causam depressão nos adolescentes. Diário de notícias. [acedido em 16-06-2011] [http://www.dn.pt/inicio/ciencia/interior.aspx?content\\_id=1140380&seccao=Sa%C3%BAde](http://www.dn.pt/inicio/ciencia/interior.aspx?content_id=1140380&seccao=Sa%C3%BAde)

Sinclair, Brendan. 9-4-2008. Doctor clarifies MMO addiction research. Gamespot. [acedido em 6-3-2011] <http://www.gamespot.com/news/6189003.html?tag=result%3Btitle%3B9>

Sinclair, Brendan. 3-2-2009. Game researcher: 90-95% of psych studies flawed. Gamespot. [acedido em 6-3-2011] <http://www.gamespot.com/news/6204069.html>

Stuart, Keith. 25-11-2005. Warcraft suicide update. The guardian. [acedido em 12-6-2011] <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2005/nov/25/warcraftsuicid1?INTCMP=SRCH>

Stuart, Keith. 28-07-2006. Videogames help Iraq veterans. The guardian. [acedido em 12-6-2011] <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2006/jul/28/videogameshelp?INTCMP=SRCH>

Stuart, Keith. 13-12-2006. Modern teenagers are practically mute: videogames to blame. The guardian. [acedido em 12-6-2011] <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2006/dec/13/modernteener?INTCMP=SRCH>

Stuart, Keith. 18-09-2006. Children in peril: games or real-life to blame. The guardian. [acedido em 12-6-2011] <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2006/sep/18/childreninper?INTCMP=SRCH>

Stuart, Keith. 04-10-2006. Okay, okay we get it: games are educational. The guardian. [acedido em 12-6-2011] <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2006/oct/04/okayokaywege?INTCMP=SRCH>

Stuart, Keith. 06-02-2007. Action games improve eyesight. The guardian. [acedido em 12-6-2011] <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2007/feb/06/actiongame-sim?INTCMP=SRCH>

Stuart, Keith. 18-04-2007. Virginia Tech: videogame already to blame. The guardian. [acedido em 12-6-2011] <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2007/apr/18/virginiatechv?INTCMP=SRCH>

Stuart, Keith. 25-06-2007. Manhunt 2 fun continues. The guardian. [acedido em 12-6-2011] <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2007/jun/25/manhunt2func?INTCMP=SRCH>

Stuart, Keith. 26-06-2007. Videogame addiction NOT a mental disorder confirm experts. The guardian. [acedido em 12-6-2011] <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2007/jun/26/videogameaddic?INTCMP=SRCH>

Stuart, Keith. 13-06-2011. Can videogames produce a “Maus” moment? The guardian. [acedido em 12-06-2011] <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2007/jun/13/canvideogames?INTCMP=SRCH>

Stuart, Keith. 27-03-2008. Byron review: the industry responds. The guardian. [acedido em 12-06-2011] <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2008/mar/27/byronreviewtheindustryresp?INTCMP=SRCH>

Stuart, Keith. 01-07-2009. Will photorealism make murderers of us all? The guardian. [acedido em 7-6-2011] <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2009/jul/01/games-gameculture1?INTCMP=SRCH>

Stuart, Keith. 05-07-2010. Are video games really blighting the lives of teenage boys? The guardian. [acedido em 7-6-2011] <http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2010/jul/05/games-teenage-boys?INTCMP=SRCH>

Sussman, Paul. 11-03-2008. Feelings of depression? Nuke'em! CNN. [acedido em 05-06-2008] <http://edition.cnn.com/2007/TECH/science/06/11/depression.diagnosis/index.html?iref=allsearch>

Turner, Lindsey. 06-11-2007. Playing dirty. The guardian. [acedido em 12-06-2011] <http://www.guardian.co.uk/education/2007/nov/06/learnlessonplans.secondaryschools?INTCMP=SRCH>

Vendantam, Shankar. 18-08-2009. Researchers explore mental health benefits of video games. The Washington post. <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2009/08/17/AR2009081702114.html>

Waters, Darren. 25-8-2006. Shoot first, ask questions later? BBC news. [acedido em 26-02-2011] <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/5277422.stm>

## GRÁFICOS DAS NOTÍCIAS NACIONAIS

Gráfico 1 – Comparação de notícias nacionais

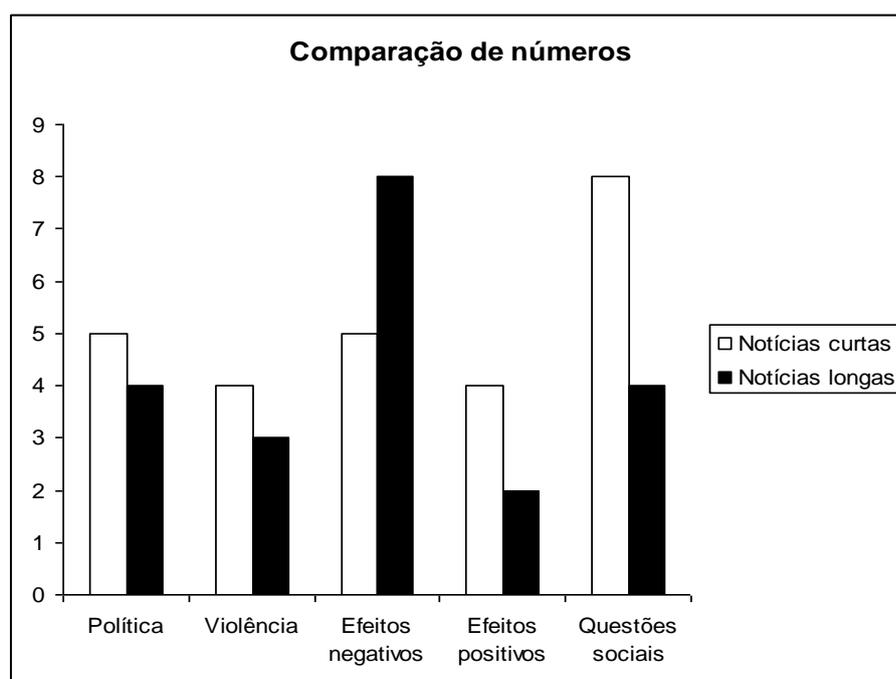
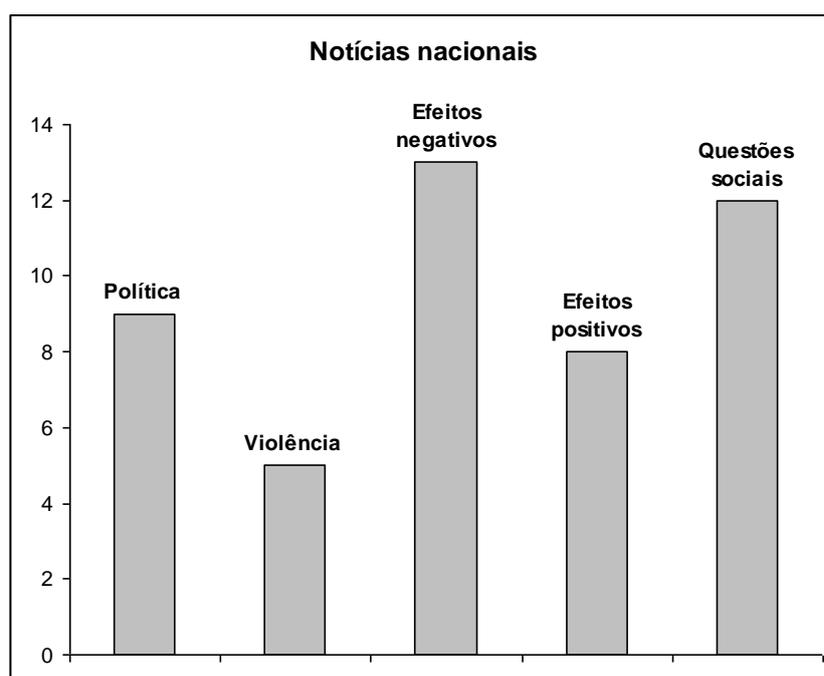


Gráfico 2 – Soma dos resultados (nacionais)



## GRÁFICOS DAS NOTÍCIAS INTERNACIONAIS

Gráfico 3 – Comparação das notícias internacionais

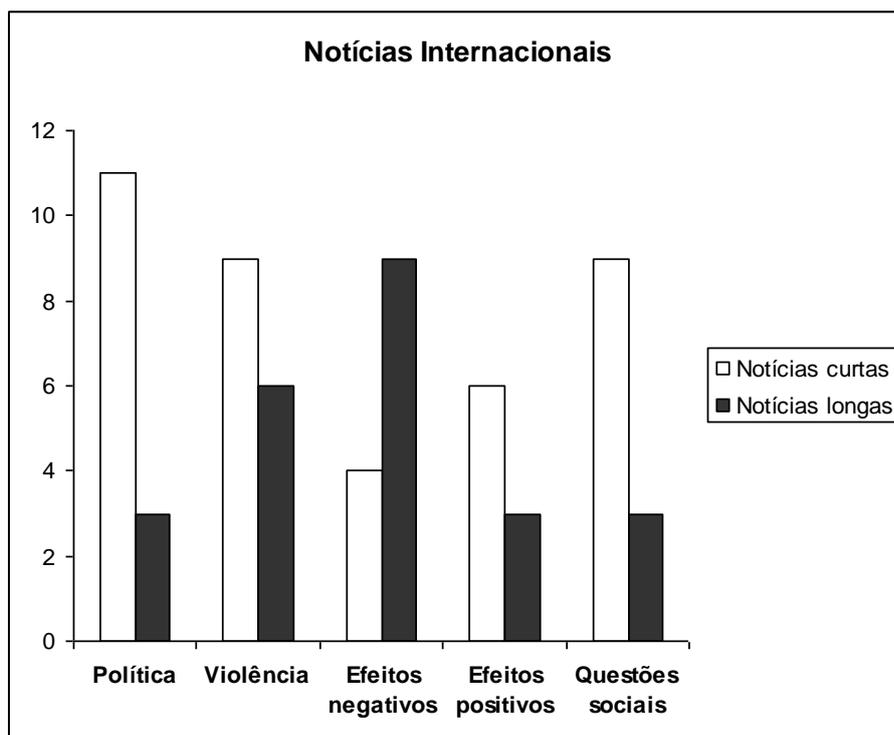
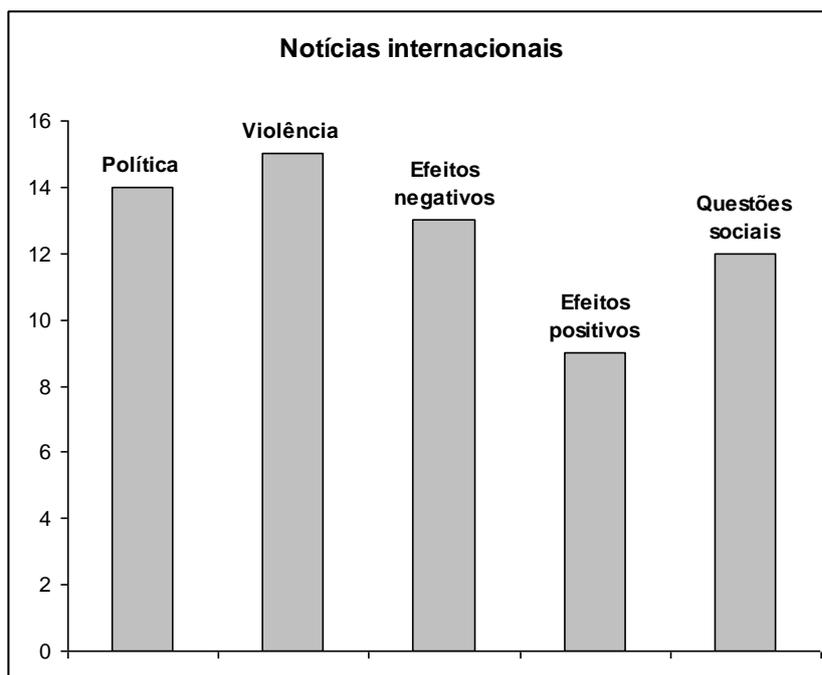


Gráfico 4 – Soma dos resultados (internacionais)



## GRÁFICOS DE COMPARAÇÃO DE REFERÊNCIAS NOTICIOSAS

Gráfico 5 – Comparação de notícias nacionais e internacionais (numérica)

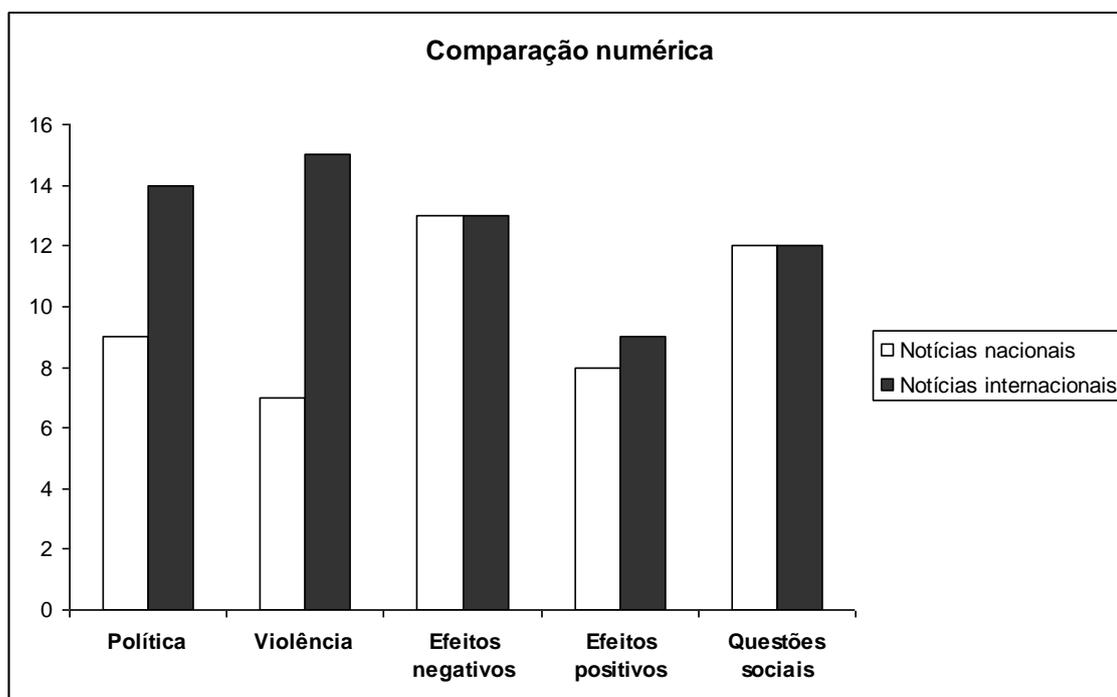
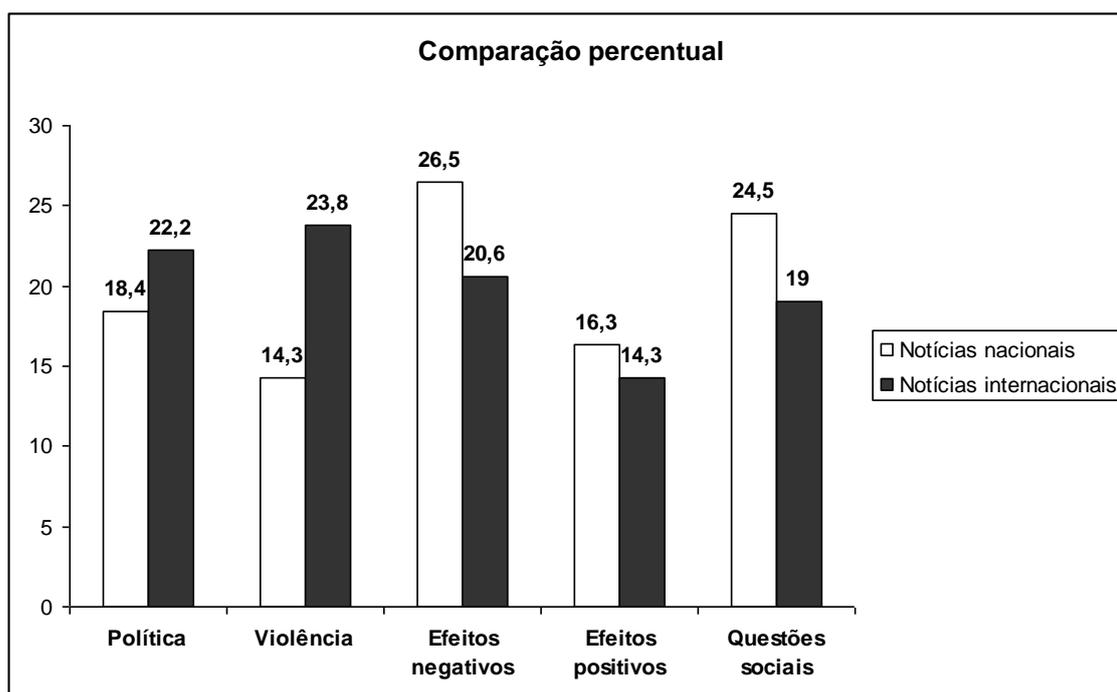


Gráfico 6 – Comparação de notícias nacionais e internacionais (percentual)



GRÁFICOS SOBRE OS CLIENTES DA NET 7

Gráfico 7 – Idades dos clientes da Net 7

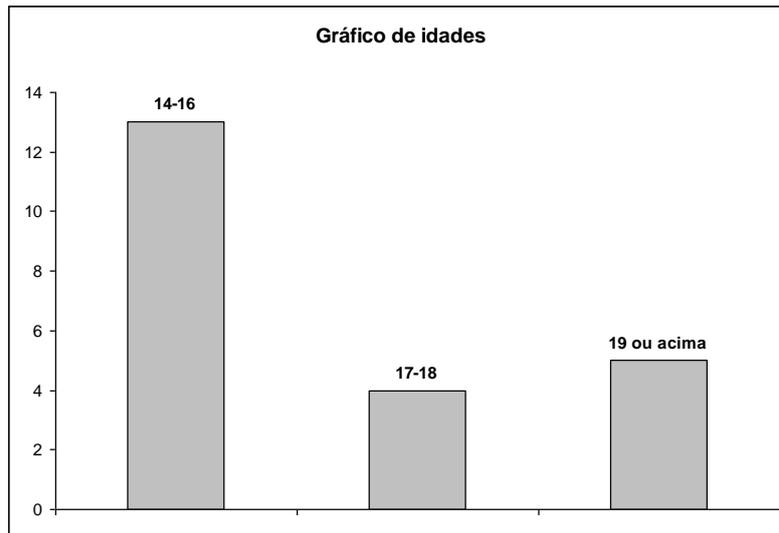


Gráfico 8 – Preferência de local de jogo

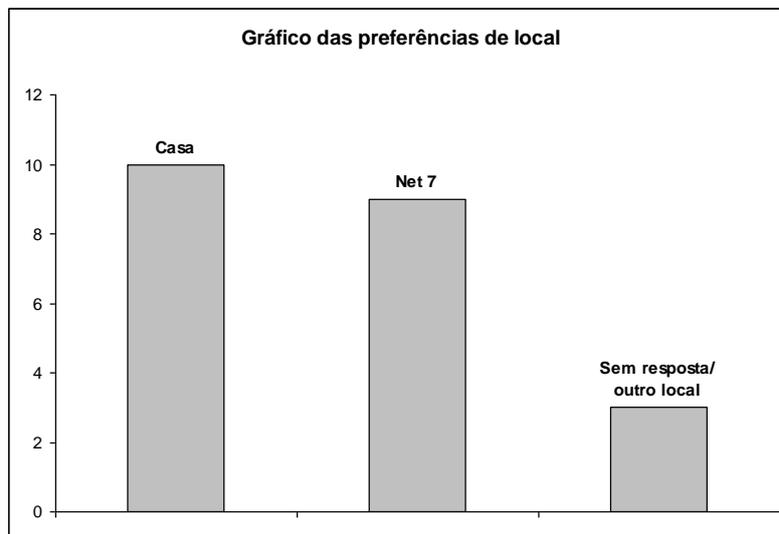


Gráfico 9 – Preferência de videogames

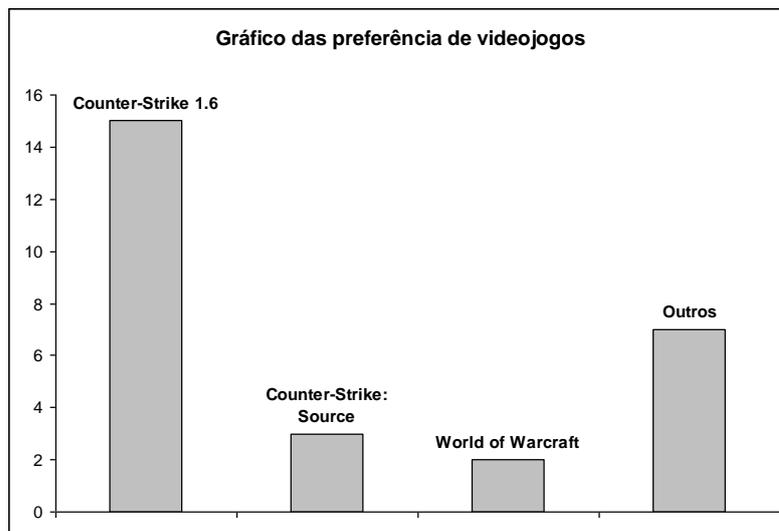


Tabela 1 – Ficha sobre os clientes da Net 7 [a preencher pelo investigador]

Idade / ocupação	
Jogos preferidos	
Frequência de idas à Net 7	
Onde prefere jogar	
Motivação para ir à Net 7	



