



boss fight



POR QUE CULPAR O VIDEOGAME PELOS ATAQUES DE VIOLÊNCIA É UMA FALÁCIA

Jogos frequentemente são associados a massacres como o de Suzano, mas o problema é muito mais embaixo

ENTREVISTA COM JOSE FIGUEIREDO

APRESENTAÇÃO

Esta revista é um trabalho para fins acadêmicos, dirigido pela doutora Tatiane Kaspari, nessa revista estão contidos reportagens, entrevistas, fotografias e desafios que tentam resumir a grande quantidade de temáticas discutidas durante a revista, você pode navegar pelos tópicos de nossa revista através do sumário abaixo.

O objetivo é trazer interesse e curiosidades sobre jogos e tecnologia às pessoas que não acessam esse tipo de conteúdo.

Boa leitura!

Sumário

Expediente

Entrevistador: Iago Matche.
Transcrição: Sérgio Carneiro.
Editora: Mahara Lopes.
Revisão: Paulo Honorio.

Reportagem

Por que culpar o videogame pelos ataques de violência é uma falácia.

Página 2 a 5.



Curiosidades



Entrevista



POR QUE CULPAR O VIDEOGAME PELOS ATAQUES DE VIOLÊNCIA É UMA FALÁCIA

Jogos frequentemente são associados a massacres como o de Suzano, mas o problema é muito mais embaixo

Por Emerson Alecrim

4 anos e meio atrás • Atualizado há 5 meses



Na última quarta-feira (13), dois jovens invadiram uma escola em Suzano, na Grande São Paulo, e atacaram alunos e funcionários. O massacre resultou em oito mortes (sem contar os assassinos, também mortos) e deixou ao menos 11 pessoas feridas. A comoção em torno do caso foi imediata e trouxe consigo um discurso recorrente em casos como esse: o do videogame como vetor da violência.

O assunto entrou em voga especialmente depois de o vice-presidente da República, Hamilton Mourão, ter dado a entender que jogos eletrônicos associados à falta de atividades sociais e educativas influenciam no comportamento nocivo de crianças e adolescentes.

É isso que temos que estar preocupados”, disse Mourão à imprensa.

É preciso ter cuidado com esse tipo de afirmação. Primeiro porque atribuir culpa ao videogame, mesmo que parcialmente, pode acabar desviando o assunto das causas mais tangíveis do problema. Além disso, uma discussão mais pertinente acaba ficando fora de foco: se há banalização ou não da violência no universo gamer.

POR QUE O VIDEOGAME ESTÁ SEMPRE LEVANDO A CULPA?

Há tempos que o videogame é associado a comportamentos errantes de crianças e adolescentes. Eu, por exemplo, cresci ouvindo familiares dizendo que os

jogos fazem mal para as vistas, da mesma forma que vi — e vejo — pais culpando a jogatina pelo sedentarismo ou inabilidade social dos filhos. Não deixar de haver alguma lógica nesses argumentos.

Independente de faixa etária, é comum que o jogador fique por demais concentrado no game e pisque menos, causando irritação aos olhos.

Já uma pessoa que passa horas a fio jogando pode mesmo deixar as atividades físicas de lado, bem como negligenciar eventos sociais ou culturais, trazendo prejuízo para a sua saúde, tanto no âmbito físico quanto mental. Mas note que esses problemas frequentemente estão relacionados ao excesso.

Há quem, voluntariamente ou por influência de pessoas próximas, perceba o abuso e passe a moderar o tempo gasto nos jogos. Outras percebem o problema, mas têm dificuldades para combatê-lo. Não é à toa que, em 2018, a Organização Mundial da Saúde (OMS) passou a considerar o vício em videogame um problema de saúde mental.

Só que a questão da violência segue um viés diferente e precipitado: a de que a exposição desmedida a jogos violentos, por si só, é capaz de moldar o caráter do indivíduo a ponto de ele extravasar a agressividade supostamente desenvolvida ali no mundo real.

Em maior ou menor grau, todo ato de violência que atinge proporções trágicas gera comoção e indignação. Esses sentimentos rapidamente alimentam a necessidade de se entender as causas. Um ataque terrorista pode ter como motivação questões políticas ou ideológicas. Um assalto que resulta em morte de inocentes tem a ganância como pano de fundo. Em todas essas situações, as razões não diminuem a gravidade do ato ou a dor resultante, mas ao menos entende-se — o que não é o mesmo de concordar com — o que engatilhou o ato de violência.

Porém, quando uma pessoa promove um ataque violento sem motivação aparente, a

necessidade primária de explicação se manifesta pela busca do fator lógico mais próximo: de onde é mais provável que um jovem aparentemente sem contato prévio com o crime tenha extraído a ideia de um ataque? Verifique se ele jogava. Se positivo, então os jogos são a causa mais provável. Não são só os videogames que entram na mira. Filmes, quadrinhos, músicas e livros também podem ser alvos. Logo após o atentado de Parkland, na Flórida, em fevereiro de 2018, o presidente dos Estados Unidos Donald Trump disse que, além de jogos, filmes violentos podem influenciar tiroteios em escolas. Mas os jogos eletrônicos parecem ser os alvos preferidos porque são mais frequentemente relacionados ao comportamento imaturo ou irresponsável dos jovens. Além disso, games de tiro colocam o jogador no papel de executor. Quem vê de fora pode interpretar isso como uma forma de estímulo ou até de treino.

O problema é que, ao culpabilizar os jogos, a mídia e autoridades acabam deixando de admitir que, na verdade, atentados como os de Parkland e Suzano costumam ter causas muito mais complexas, não raramente, multifatoriais.

O QUE DIZEM OS PESQUISADORES

A postulação do videogame como causa de atos de violência ganhou força depois do massacre de Columbine, em 1999. De lá para cá, diversos estudos foram realizados para avaliar o assunto. Até hoje, nenhum deles conseguiu provar a relação de jogos com ataques violentos.

Um dos estudos mais recentes vem da Universidade de Oxford. Divulgado em fevereiro, a pesquisa, feita com mais de mil adolescentes e seus pais, indica que os jovens que jogam videogame regularmente não são mais propensos à violência do que aqueles que não o fazem. Andrew Przybylski, professor que liderou a pesquisa, diz que os jogadores até podem manifestar sentimentos de raiva por conta de alguma frustração no jogo, mas que esse comportamento não tem relação direta com ações agressivas na vida real. Przybylski aponta que, na verdade, estudos anteriores podem ter sido conduzidos por pesquisadores que já tinham algum tipo de preconceito sobre o assunto e, por conta disso, terem tido conclusões



distorcidas a respeito da relação da violência com os jogos. Eis um possível exemplo: um estudo do psicólogo Brad J. Bushman publicado em 2012 chegou a defender que jogos em primeira pessoa ajudam a melhorar a pontaria do jogador com armas na vida real. Mas Bushman teve que retratar por esse estudo por conta de erros na aplicação dos métodos científicos. Outro: a Associação Americana de Psicologia (APA, na sigla em inglês) publicou um estudo em 2015 afirmando que pessoas que jogam games violentos têm mais probabilidade de assumir comportamentos agressivos. Mas esse estudo também foi questionado por conta de seus métodos. Após a revisão do estudo, a APA manteve a sua posição, mas classificou a “pesquisa insuficiente para vincular jogo violentos à violência criminal”. Essa revisão ressalta ainda que nenhum fator de risco conduz, sozinho, a um ato de violência. “Ao contrário, é o acúmulo de fatores de risco que tende a levar a um comportamento agressivo ou violento. A pesquisa revisada aqui demonstra que o uso violento de videogames é um desses fatores de risco”. Isso quer dizer, no entendimento da entidade, que até existe a possibilidade de jogos violentos potencializarem atos agressivos, mas não isoladamente: é preciso que esse fator seja combinado a

outros, por exemplo, a algum tipo de transtorno psicológico.

O BURACO É MAIS EMBAIXO

Em 2011, dias após o Massacre de Realengo, a TV Record exibiu uma reportagem insinuando que os jogos podem ter influenciado o atirador, Wellington Menezes de Oliveira, a cometer tamanha atrocidade — até uma hashtag foi criada na época em protesto: #gamerscontrar7. Mas a Polícia Federal descobriu, meses depois, que o atirador foi incentivado por um chan (fórum anônimo) que promovia discursos e ações de ódio contra mulheres, negros, homossexuais, nordestinos e judeus. Com relação ao massacre de Suzano, a polícia já investiga o envolvimento de Guilherme Tauci Monteiro e Luiz Henrique de Castro, os autores do atentado, em um chan chamado Dogolochan, na deep web. O fórum foi criado pelos mesmos responsáveis pelo grupo que recebeu Wellington. Participantes desses fóruns podem até ter predileção por determinados jogos (ou filmes, músicas, etc.), mas não é isso que alimenta o seu radicalismo. Na raiz de tanto ódio costuma estar problemas sociais e psicológicos severos. Não se pode dizer que rigorosamente todos os ataques violentos são orquestrados por grupos ou indivíduos extremistas, mas os casos citados e tantos outros .

deixam claro que o assunto é bastante complexo e grave. Simplesmente colocar a culpa no videogame acaba sendo, portanto, uma maneira evasiva e certamente ineficaz de lidar com o assunto.

GUILHERME TAUCI MONTEIRO



Guilherme nasceu no dia 05 de julho em 2001 na cidade de Mogi das Cruzes, interior de São Paulo.

Ele era um adolescente tranquilo até começar a parar de ir a escola por conta do bullying. Guilherme e seu melhor amigo Luiz Henrique (atirador da escola de Suzano) sempre estavam juntos, tinham muito em comum e o que mais gostavam de fazer era jogar video games violentos como “Counter strike” “Mortal Kombat” e “Free fire”. Tinha um relacionamento muito fechado com as pessoas, extremamente tímido e quieto, conversava apenas com Luiz Henrique seu melhor amigo de infância.

EDITORIAL

LUIZ HENRIQUE DE CASTRO



Nasceu no dia 16/03/1993, foi um dos atiradores do massacre de Suzano. de acordo com parentes da família eles nunca imaginariam que Luiz faria aquilo, dizem que ele era uma pessoa querida e sempre estava conversando e rindo com seu melhor amigo Guilherme.

Em uma reportagem do G1 perguntam a um dos amigos de Luiz sobre como ele se comportava.

Repórter: "Me conta sobre ele, o que ele gostava, o que ele fazia?"

Amigo de Luiz: Ah ele sempre gostou muito de jogar video game né, aí jogava futebol essas coisa cara (...), Só que nunca demonstrou isso(...) Todo o tempo que convivi com ele era um menino de boa ah... calmo, não bebia não usava droga".

MEMES DA GALERA

TAS AQUI?

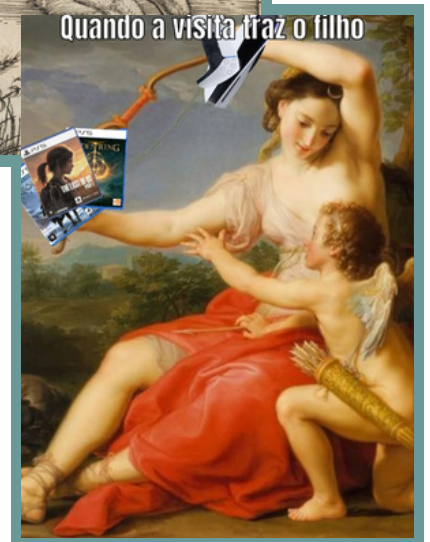
Por Sérgio Carneiro

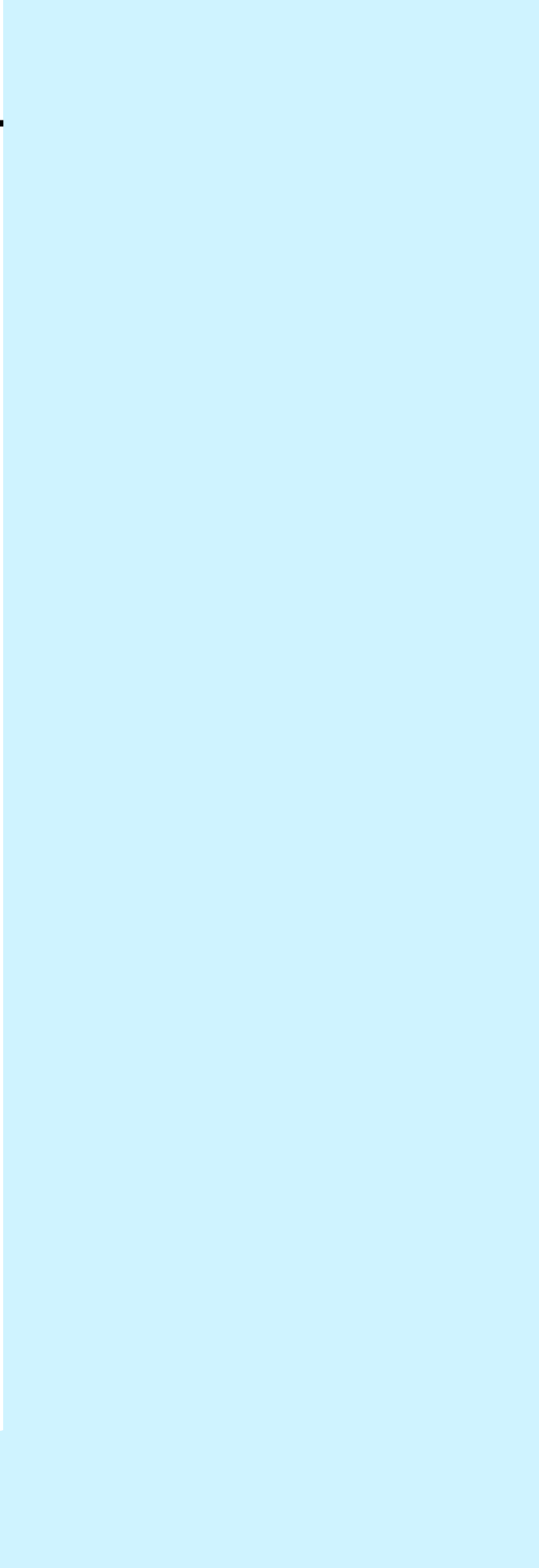
Conforme os jogos se tornaram mais populares, os jogadores acharam novas formas de jogar, uma dessas formas de jogar foi pelas "speedruns", o que, basicamente consiste em um jogador terminar um jogo o mais rápido possível, podendo usar qualquer técnica, com a exceção daqueles que diretamente alteram o código do jogo.

Conforme a técnica se popularizou, novas ferramentas foram inventadas, como as (Tool-assisted-speedruns) ou o (TAS), é um programa com uma série de ferramentas que com elas permitem aos jogadores gerarem "runs perfeitas", muitas vezes o TAS é impossível de ser realizado normalmente sem o uso de qualquer ferramenta. Embora pareça trapaça, o TAS ajudou jogadores a descobrirem todo o tipo de técnica.

Agora que você conhece sobre o TAS, que tal um desafio? Adivinhe qual vídeo consiste em uma pessoa real jogando e o TAS nos QR CODES ao lado.

Foto tirada de alguém criticando um jogo famoso:





Entrevista

Hoje estamos entrevistando José Figueiredo, professor do Instituto Federal Sul Rio-Grandense de Passo Fundo, José também trabalha o PEP de lógica onde utiliza de jogos de todos os tipos, porém hoje irá falar conosco sobre jogos digitais, na entrevista discutimos principalmente sobre o desenvolvimento neurológico causado pelos jogos, também discutimos sobre a evolução dos jogos em múltiplos campos, confira:

1- Qual sua história com jogos?

1-Se tratando especificamente de jogos de videogame, meu primeiro contato foi ali pela década de oitenta [hesitação] entre oitenta e cinco e oitenta e oito [pensando] final da década de oitenta, videogames eram um dispositivo caro né, bem caro, então eu não tive acesso ao tal do Atari [pausa], meu pai chegou a fazer uma visita ao mercado paralelo [risadinha], lá no Paraguai, e trouxe então um videogame clone né, clone, cara eu nem me lembro o nome era komori eu acho, ele nem tinha cartucho ele tinha os jogos na memória, cento e poucos jogos, "era um troço louco assim", então ali eu tive meu primeiro contato com videogame, era totalmente analógico [pausa] conectava na televisão, ele tinha um botão, e um cabinho, se tu botar na Internet aí pra ver como é que é, controle de Atari, é bem aquele modelo.

Nessa época eu conhecia os jogos, 16 bits (eu imagino assim não tenho certeza) era um "processadorzinho", tanto que todos os jogos eram bidimensionais só tinha altura e largura não tinha profundidade; então ali eu conheci o jogo clássico assim que eu adorei muito que é o enduro, river hate, space invaders, todos jogos bem [repete] interessantes, claro, como nos não conhecíamos videogames na época aquilo parecia algo fantástico né, efeito visual, efeito sonoro, era muito atrativo.

Jogos que eu mais curtia: megaman, pacman e enduro; e é uma coisa interessante porque, a programação era algo simples, era muito, depois que jogava bastante tempo, era muito fácil descobrir o padrão, uma vez que tu descobria o padrão era muito fácil de você virar o jogo né, várias vezes a gente virava assim

Não muito tempo depois disso, meio que em paralelo né, a gente teve contato então com os Fliperamas, fliperama eram máquinas assim que tu botava uma ficha pra jogar um tempo, e esses jogos nos fliperamas, eles já eram uma melhor qualidade de vídeo, provavelmente 32 bits, e eles faziam davam uma experiência de jogo melhor, mas, mas, tinha a questão do custo, tinha que comprar uma ficha, não vou lembrar qual o custo da Ficha, mas tinha que pagar a ficha, eu saía da escola, estudava, ali no Fagundes dos Reis, fazia um pernaço lá pra parada de ônibus, aquela que tinha o único fliperama da cidade, todo mundo, da "piaçada" ficava ali né.

2-qual sua opinião sobre a evolução gráfica dos jogos?

2-Cara assim, é uma evolução assim inevitável, porque, todo mundo quer a melhor experiência, a gente quer sempre a melhor experiência, e no videogame não é diferente, a gente quer a melhor experiência, e pra isso precisa de uma qualidade de vídeo melhor, mais cores, mais realismo, então a computação gráfica trouxe essa melhoria, e isso claro transformou os jogos, tornaram eles uma qualidade muito superior, evidentemente precisando de mais hardware pra isso, então é muito extraordinário essa mudança, dessa qualidade do vídeo, então é uma coisa necessária, não existe como algo ser criado e ficar estático no tempo, ele precisa evoluir, essa questão de mercado e de adaptação né, é isso.

Acho importante colocar que, os jogos, a maioria deles não melhoraram só na questão gráfica, eles evoluíram na questão do código né, do processamento, [pensando na época] 92 a gente tinha os joguinhos assim de computador, não só mais os "videogamezinhos" Atari né, já era uma qualidade de vídeo melhor, e os códigos ficaram melhores também, logo depois disso, começou a introduzir a inteligência artificial nos jogos, então o personagem, o npc né, o personagem do jogo, ele começou a reagir com mais inteligência ao teu movimento a tua ação, isso apareceu evidentemente em jogos de tiro em primeira pessoa, então por exemplo assim: doom, heretic, quake, todos eles foram jogos que começaram totalmente, programações código simples, e nas versões ali 2, 3, eles começaram a ter inteligência que melhoram a experiência, então acabou esse negócio de pegar o código do Atari antigo, e virar o jogo, ficava mais complexo de você, dominar né, mas não era impossível só era mais complexo.

3- os jogos deixam as pessoas violentas?

3-Eu não acho que o jogo deixe uma pessoa violenta, se a pessoa é violenta, o jogo vai dar razão á violência, vai potencializar, não vai deixar uma pessoa violenta, mas eu acho que, é preciso ter maturidade pra jogar um jogo com violência, isso eu pessoalmente sou muito crica, com a quem o trabalho é destinado, a faixa etária, como um filme, já que o filme também tem faixa etária, deve ser respeitado; uma criança, lá em seus, sete, oito anos, dez anos, não deveria ter tendo contato com jogos, categoria dezesseis, dezoito anos, porque isso pode, PODE, mas não é determinante, vai interferir na percepção do que é certo do que é errado, do que é violento do que não é, pra essa pessoa fase adulta, na fase adolescente, principalmente na fase adolescente, na fase adolescente fica mais difícil de se ter [pensando] controle.

Fazendo um paralelo, programas de televisão, programas como vale tudo, aquilo não é pra criança né cara, já vi crianças, amiguinhos, irem lá "vem cá, vem cá", e aplicar um golpe de vale tudo, mas a criança não é violenta, mas ela viu aquilo com tanta naturalidade que ela acabou replicando o golpe, e a outra criança pagou né, e tudo porque elas viram um programa que não era adequado pra idade, na minha opinião os jogos não deixam a pessoa violenta, só potencializa, se ela já é.

Isso se manifesta não só no videogames, mas em todos os outros aspectos, como por exemplo livros, existem livros que não são para crianças, tu não vai deixar que uma criança leia um livro que não é adequado pra ela, então a classificação de faixa etária é bem importante de ser respeitada e trabalhada.

4-voce acha que os jogos ajudam as crianças?

4-Claro que sim, todo jogo ajuda, o jogo é um coadjuvante no desenvolvimento neurológico, então, ele vai ajudar, desenvolvimento motor, velocidade de processamento, lógica, mas agora se você me perguntar assim, "mas todo jogo ajuda", não nem sempre ajuda, se uma criança jogar um jogo inadequado pra idade dela, vai tá normalizando algo que não é compatível com a idade, ou então se ela for jogar aqueles jogos inúteis, jogo inútil sabe, de celular, eles tem um único objetivo, distração, e a distração, quando ela não agrega assim, quando ela só agrega distração, então o tempo todo o tempo todo, e a criança acaba por exemplo, jogando muito aquilo, acaba fazendo o inverso, atrapalha o desenvolvimento, neurológico, psicológico, neuropsicológico, e ela não tá tendo contato com algo que estimule, tipo aquele jogo de passar o dedo pra mover o "bonequinho" na tela, desenvolve nada.

O jogo ajudar, precisar ter o mínimo de cuidado, dos pais, professores; de qual jogo a criança tá jogando, quanto tempo, qual objetivo, todo jogo tem um objetivo, por exemplo tetris, o antigo ou o novo, ele vai desenvolver noção espacial, e é um jogo muito legal pra isso.

Agora, pensa num jogo inútil, de coletar "moedinha", ficar de um lado pro outro, qual que é o objetivo daquele jogo, tu nem pagou pra ter aquele jogo, é gratuito, não é tão gratuito, normalmente, tem propaganda, agora inverteu a lógica, agora a criança além de tar jogando um jogo inútil, ela tá sendo bombardeada de propaganda, aí é problema em dobro, no meu entendimento, porque além de ele não estimular, tá "bitolado" aquele ali, tá com uma ideia única pra controlar aquilo ali, desenvolveu um único ramo neurológico pra controlar aquilo ali, e ainda por cima tá recebendo uma enxurrada de propaganda entendeu, então acaba sendo um problema.

Na vida tem dois lados, então pode sim ajudar, como pode também atrapalhar.

5-Voce acha que jogos são educativos?

5- Qual jogo é educativo? Falando só de jogos digitais, eu sempre penso nos meus filhos, "que jogos eu vou trabalhar?" tem sites, por exemplo racha cuca, tem desafios que desenvolvem alguma parte do sistema neurológico, meus filhos jogaram bastante o gecompris, trabalha vários aspectos, mas são jogos mais assim, pra primeira infância, no máximo assim dez anos, tirando o racha cuca, ele é pra todas as idades, no celular hoje em dia existe muitos jogos pra ensinar todo tipo de coisa; mas não tem como eu dizer "esse jogo é educativo" tem uma variedade muito grande.

6-quais jogos eletrônicos você acha que podem ser usados numa escola?

6- Todos, desde que tenha uma proposta associada, os que trabalhe coordenação motora, vou trabalhar, lógica matemática, tem vários jogos, então não tem como definir "jogo A, jogo B, jogo C", porque é uma questão de planejamento, porque existem muitos para serem descobertos ainda, que podem ser usados em sala de aula, e muitos que podem ser desenvolvidos ainda.

7-voce acha que tem benefícios para os jogos?

7- tem, os jogos tem benefícios sim, mas eles tem que ter um propósito, tem que ter algo que seja aplicado fora, exemplo lógica matemática, eu preciso de algo mostrando isso na aplicação pratica, várias coisas que podem ser explicadas no jogo, tem várias coisas que podem ser experimentadas no jogo, experimentadas do material, então traz essa possibilidade, então sim, tem benefícios, com uma ressalta, ele tem também malefícios, quando tem o jogo inútil, só pra passar o tempo, pra distrair, principalmente a criança, ela fica ali, horas jogando o jogo, apertando botão. E essa questão tá muito relacionada com as redes neurais, a rede neurológica, ele é uma rede neural, uma quantidade gigantesca de neurônios, e essas células são ligadas entre si, mas as ligações não são todas utilizadas, então para eu aumentar minha rede, eu preciso experimentar, ver, ler, então se a criança fica só naquele jogo besta de fazer o bonequinho andar, vendo propagandas, ele estimula só um caminho dentro dessa rede não estimula novos caminhos, essa capacidade cognitiva da pessoa é relacionada ao caminhos da rede neural, então é muito importante, que a criança, principalmente na infância e na adolescência, experimente vários jogos, livros, tudo isso é importante porque vai criar várias conexões, enquanto a criança que fica só no joguinho, ela só cria uma conexão.

8- qual sua opinião sobre os jogos se tornarem mais populares?

8-Popularidade dos jogos..., inevitável, novas gerações vêm, essas novas gerações não se contentam com o jogo antigo, pega o "jogo de osso", uma criança atual não vai se contentar com isso, ela vai precisar da tecnologia, então é inevitável que isso vem acontecer, jogos se popularizam e se tornam febre, falando de jogos comerciais, ign e etc, mas que tem respeito pelos fãs, que tu não paga nada mas vê milhares de anúncios, então essa popularização dos jogos, é um fenômeno que não tem volta, é um fenômeno importante, que precisa acontecer, precisa popularizar, mas as pessoas, ao consumirem isso, precisam consumir de forma consciente, e essa consciência deve vim da família, da escola, dos protetores dessas crianças, e essas crianças acabam se tornando adultos mais saudáveis.

9-qual sua opinião sobre jogos como kahoot ou scratch?

9-Kahoot, scratch, são duas plataformas que se usam pra jogar, em si, kahoot não é um jogo, é só uma plataforma, e você coloca o jogo por cima dessa plataforma, o professor é quem usa aquela plataforma ou até uma empresa, "vamos fazer um brainstorm, um teste, uma dinâmica"; e o kahoot é muito bom, porque ele traz essa perspectiva, porque ela é digital, porque ela tá mediada pela pessoa ali, mas ela permite as pessoas competirem, de forma divertida, de forma saudável, só que depende de uma boa condução; eu nunca usei kahoot em sala de aula, as disciplinas que eu trabalho em sala de aula normalmente não se aplicam, ou eu nunca [pausa] quis aplicar o uso do kahoot, mas eu sei e já vi aplicações do kahoot muito boas, e já vi aplicações do kahoot catastróficas, porque depende muito, da percepção de quem tá aplicando, tem que ter o filling pra conseguir fazer aquilo acontecer.

Scratch é um troço curioso né? Ele é um jogo mas ele não é um jogo [breve risada], eu utilizo muito, a programação em blocos, eu ensino programação então ele é muito bom, pra pessoa que tá tendo um primeiro contato, veja de forma visual, ou seja, tenha uma percepção visual, [gagueja] dos procedimentos de um algoritmo, como é que é o teste condicional, como que é o teste de repetição; é muito legal na ferramenta programação em blocos, então eu uso sim em sala de aula, mas não na perspectiva de um jogo, eu uso com a perspectiva de "olha, da pra nós fazermos um programa, usando os bloquinhos visuais aqui"; eu uso [pensando] o code.org, code.org, é um "clone" digamos assim, primeiro foi o scratch, scratch é que foi o precursor depois surgiram vários outros, tem um que é muito legal, talvez vocês queiram conhecer, não é um jogo, mas pode ser usado como jogo, é [tentando lembrar], APP inventor, é muito legal, você cria aplicações pra celular, usando uma ferramenta de programação em bloco, então, é jogo ou não é jogo? Tem formas de ser usado, nunca usei na forma de jogo, uso mais na forma de "vamos ver como é a programação".

10- Qual sua visão sobre campeonatos de jogos como E-sports?

10- Como tudo na vida é inevitável, uma hora ou outra iria acontecer, quando eu era criança a gente fazia competição de bulita, competição de cabo de guerra, competição de truco, poker; ora, se aconteceu tudo isso, foi legal, as pessoas curtiram, porque não fazer uma competição de counter strike?, lol, de quake; eu vejo de que, é uma forma das pessoas possam se divertir numa competição, e aí a gente cai num problema, um problema que é muito mais ético e humano, os jogos surgiram como uma forma de competição muito na perspectiva de integração, integrar os povos, fazer as olimpíadas, jogos principalmente de combate, surgiram na perspectiva de integração, e então olhando pros jogos digitais, aí entra uma questão ética, esses jogos digitais, eles estão proporcionando uma integração? Ou eles são meramente uma forma de movimentar dinheiro? Investimento, aposta, marca, esse um lado importante de se pensar né? Eu acho muito legal competições, mas eu não curto, não assisto E-sports, mas sei que fãz existem e tem gente que gosta, e ela é uma competição saudável, ou ela seria saudável, até o ponto onde ela proporciona esses momentos de integração, agora, quando ela começa á virar uma competição insana, por muito dinheiro[3x], aí começa á trazer problema né, inclusive o oposto da integração que é a distensão, as pessoa começam á atritar, "eu odeio esse, odeio aquele outro, porque ele, e aquele outro" e as pessoas começam á se agredir até.

11- quais jogos te marcaram?

11- Ah, olha, como eu falei em uma das respostas aí, eu tô respondendo a questão número 13, quais jogos me marcaram. Eu sou muito eclético, já joguei um monte de tipo de jogos e eu acho que cada época tem um jogo que me marcou. Então, pô, primeiro contato, a com certeza foi Mega Mania, Enduro. Acho que esses são os mais votados, assim, na minha concepção pessoal. Tá, mas teve outros, né? Mais um pouquinho mais tarde, e daí? Eu seguindo o comento, ah, porque na escola eu jogava no computador lá, assim, assim, assado, jogava Prince of Persia, duas dimensões, assim, né, bidimensional. Então, veja que são jogos que me marcaram, mas foram em determinados momentos, mais tarde foi outro. Mais tarde eu joguei muito Quake. Nossa, eu adorava jogar Quake. É, antes do Quake ainda, Heretic, e foi um troço muito legal, né? Eu estava aprendendo redes e eletrônica na época e a gente aprendeu a conectar computadores inclusive com o Alexander né, a gente aprendeu a conectar computadores por um tipo de comunicação serial só para poder jogar em rede, não existia rede na época né, ou existia na verdade mas ela era inacessível para nós, então aprendemos a ligar o computador, a gente jogava o NASCAR, heretic e Quake e outros que eu não vou me lembrar, esses jogos me marcaram porque foi um momento que eu comecei a entender como os computadores se comunicam. Voltando um pouco no tempo, na minha adolescência ainda, depois dos atari, aí eu joguei muito, adorava Double Dragon, que era um jogo de fliperama, tinha um Pac-Man, até hoje eu procuro aquele jogo, nunca mais encontrei, eu adorava aquele jogo do Pac-Man, era um clone. Voltando mais para o presente, eu acho que falando em plataforma moderna, PS4, um jogo que mais me marcou, com certeza foi The Last of Us, eu joguei muita variedade, mas esse foi um jogo que realmente me marcou, que eu já joguei mais que uma vez, inclusive. E no momento eu estou curtindo muito Skyrim, que tem um formato de jogo, ele é pobre em gráficos, mas ele tem um formato de jogo bem como eu gosto, bem tranquilo.

12- quais os malefícios de jogos?

12- Então, malefícios, né? Dos jogos. Eu meio que já respondi isso ao longo do discurso aí, do monólogo, mas eu acho que o jogo digital, ele tem um grande problema, tá? Que é o isolar a pessoa. Quando o jogo tá no computador, tá no videogame, a tendência da pessoa é jogar isolada, fisicamente isolada, né? Esse é um dos problemas, assim, ele não impede, mas ele modifica a interação social. Então, a interação social fica prejudicada, tá? Ah, mas aí tem discord, aí tem comunicação. É, tem, de fato tem. E, quando surgiu a comunicação no jogo. Uma melhorada nisso, né? Agora, volta um pouco antes do tempo, assim. Vamos voltar antes do advento do Discord. Conversando por Discord, mas mesmo assim a gente está fisicamente distante. Então se ele no passado prejudicou a interação social, hoje ele está modificando a interação social. Já passei por situações, oh meu, sai do computador, vai sair, vai conversar com as pessoas. Não, mas a gente está conversando aqui, estão jogando e conversando, cada um na sua casa. Eu acho que isso é uma forma diferente de se comunicar.

E aí, então, eu falei agora de mais de adolescentes, né? Agora, se a gente vai para a primeira infância, aí os jogos são mais problemáticos no sentido de que, sendo não bem monitorados, gerenciados pelos pais responsáveis, a criança pode, então, fazer aquilo de só se distrair no jogo e perder os benefícios do desenvolvimento, do motor, do desenvolvimento neurológico, cognitivo, todos esses outros desenvolvimentos se perdem se não há um porquê, não há uma razão naquele jogo, além da distração pura, né? Quando eu era criança, o problema era deixar a criança na frente da televisão. Isso era a criança que passava às vezes horas, horas, horas a fio na frente da televisão. Hoje é na frente do smartphone, porque ela entra no smartphone, a criança e o fio. Fica ali perdida em inutilidades, percebe? E tem um agravante, que é essas inutilidades no smartphone, normalmente são, abre aspas, gratuitas, né? Ele gratuito não tem nada porque a pessoa tá pagando com receber publicidade, receber publicidade. Então, tu imagina uma criança de primeira infância, em plena formação, os pais acham que ela tá quietinha, tá tudo numa boa ali, mas na verdade ela tá recebendo informação, recebendo informação de consumo, de consumo, de consumo, acaba na fase adolescente ou na fase adulta sendo mais vezes uma pessoa com problema de consumo, né? Consume, consume, consume. Nunca tá satisfeita, percebe? Então, os jogos sim trazem malefícios, tá?

E para finalizar né aí vai perguntar tá mas os jogos digitais fazem isso não não é só os jogos digitais vamos voltar no tempo os jogos de carta não trouxeram malefícios trouxeram né quanta gente se matou jogando baralho apostando o inapostável né é então essa é uma questão muito mais da forma com que o jogo é utilizado do que com o jogo propriamente é eu acho que é isso para fechar era isso a última pergunta né.