

Falando sobre games

Luciana Ruffo – Psicóloga componente do NPPI

Uma condição fundamental para entendermos como alguém pode se tornar dependente de internet ou dos games é termos alguma vivência pessoal nessa área. É muito difícil entender o que leva alguém a permanecer horas conectado, jogando, para quem nunca experimentou essa situação. Ou então, entender como alguém pode se apaixonar pela internet, para quem nunca experimentou uma conversa pelo MSN ou pelo Skype.

Logicamente ninguém precisa ser viciado, ficar sem tomar banho ou dormir, para poder compreender o que acontece. Mas se eu conheço a dinâmica dessas situações, torna-se bem mais fácil compreender o que está por trás desse envolvimento com o mundo virtual.

Neste primeiro momento, vou falar do game em si, depois do que acredito que leve alguém a jogar e se viciar.

Os games online são particularmente viciantes. Em especial os MMORPGⁱ. Eles juntam vários fatores e motivações que se tornam um prato cheio para quem está ali jogando. Vejamos como isso acontece.

Antes de tudo, esqueça a realidade como você a conhece. Imagine que você imerge em um filme, onde você é o personagem principal. Imagine um sonho, tudo em cores e detalhes riquíssimos, com possibilidades diferentes e que tornam o participante um personagem único dentro daquele ambiente.

Para começar você escolhe a imagem 'física' que vai ter. Pode, então, compensar aqueles seus atributos físicos que não lhe agradam e/ou ressaltar o que tem de melhor; ou, se você quiser o respeito dos demais, pode intimidá-los assumindo, por exemplo, a identidade de um "*bad boy*"... (Acredito que esses avatares muitas vezes são o canal de manifestação de nossa sombra).

Em seguida você escolhe o tipo de 'poder' que deseja ter. Se você é alguém mais rústico, escolhe personagem onde a força se torna o principal atributo. Se você é mais intelectual, pode, por exemplo, escolher 'classes' onde impera a magia.

Depois você batiza o seu personagem e dali pra frente você vai ser chamado tantas vezes por esse nome que, acredite, vai responder se alguém lhe chamar assim na rua. É como se você desse vida a um "mini eu". E esse mini eu tudo pode!

Ele existe quando você quer, como quer e realiza apenas o que quer. Não tem obrigações, apenas faz o que julga ser bom para si e seus amigos. Ao contrário do que muitos pensam o jogo não o isola do contato social e do mundo, muito pelo contrário. Ele traz o mundo social até você.

Nesse universo novo que se abre à sua frente você vai fazer tudo o que faz na vida real para manter o seu personagem vivo. E ainda vai viver segundo ideais de nobreza e cavalheirismo, tão distantes, mas tão almejados ainda nos dias de hoje. As pessoas se ajudam, se agrupam, se ensinam e também se admiram perante o conhecimento dos demais.

E logo você descobre que é realmente preciso ser inteligente para poder participar desse tipo de jogo! Qualquer atributo que se mude, altera todas as características do seu personagem. Lembrando que cada personagem tem ao menos 7 atributos diferentes, isso faz com que cada um seja realmente único e especial no mundo virtual. Além de necessário, pois as pessoas se complementam no jogo, procurando atingir objetivos comuns.

Você também pode descarregar ali suas raivas e frustrações, por exemplo, "matando monstros" (ato que pode ser entendido como matar em nós aquilo que não damos conta!). E se a raiva for grande contra sua própria espécie, poderá entrar em 'modo pvp' ("*player versus player*") e matar outro jogador.

A vivência pessoal do tempo, no virtual, funciona de forma diferente ainda que as horas sejam contadas normalmente em minutos. Acontece que você tem que viver uma vida inteira e "envelhecer" seu personagem rapidamente. Isso gera uma noção completamente diferente do tempo real. É fácil o jogador se sentar para jogar por 5 minutos e ao olhar para o relógio ter passado 5 horas, pois fica completamente absorvido, com a atenção e a imaginação toda funcionando a serviço do jogo. É uma imersão total em um filme de ação, fantasia, romance ou o seu gênero preferido. Nada mais invade seu pensamento, o foco é único. Qualquer coisa externa atrapalha.

Os comandos se tornam tão naturais que você nem mesmo pensa mais neles. Eles simplesmente fluem como as palavras de seu idioma. Aliás, elas se fixam tanto em você que suas conversas presenciais se permeiam de termos do jogo. E tudo bem, se a maioria dos seus amigos também jogarem. Vai virar piada interna do seu grupo....

Aliás, a vida real aqui começa a se fundir com a virtual. Quando se joga de forma saudável, você conhece pessoas que têm o mesmo interesse que o seu, que gostam do mesmo universo que você: das músicas, que para muitos é diferente, do estilo de ser e de pensar que faz de você um completo estranho no meio de pessoas que cultuam o corpo e não o intelecto. E a maioria de nossa sociedade atual é assim.

Sua capacidade de planejamento faz com que você consiga coisas que o tornem poderoso. Depende basicamente do seu conhecimento, e não de todos os outros fatores envolvidos na vida presencial (real) para conquistar algo.

Você pode experimentar ser quem você quer ser, quem não quer, quem pensa que é, popular ou não. Ali só existe espaço para uma realidade: a que você cria para si mesmo. E se você cansar ou não gostar, é só deletar e se desligar.

As sensações físicas são tão intensas quanto as que acontecem com alguns fatos da vida presencial. A ansiedade vai a mil. A euforia, a tristeza, a raiva também.

Os objetivos são tangíveis. As regras claras. Não existem entrelinhas, comportamentos dúbios. É assim que se cresce no virtual. Simples assim.

Esse tipo de jogo não é para qualquer um, parece que ele te escolhe. É como se as características necessárias existissem, ou não. Ou você entende, tem a coordenação e vai em frente, ou não vai achar a menor graça.

Acho que por isso é tão complicado, para alguém que não joga, entender o que um jogador sente. Por exemplo, é como alguém que tem uma doença grave e outro que não tem, mais a imagina. Você chega perto com a imaginação, mas nunca terá as mesmas sensações de quem viveu aquela situação.

Por ora é isto que tenho a lhe dizer, leitor. No próximo artigo falaremos a respeito do porque alguém se 'vicia'.

ⁱ MMORPG - Sigla em inglês para "*Massively multiplayer online role-playing game*" ou, em tradução livre: "jogo de interpretação online para múltiplos jogadores".