

DURAÇÕES E REDES DE FLUXOS
NO CENÁRIO CULTURAL
CONTEMPORÂNEO
MERCADOS, MEMÓRIA
E CONSUMO

EDSON FARIAS
& SALETE NERY
(ORGs.)

Conselho Editorial

Profa. Dra. Andrea Domingues
Prof. Dr. Antônio Carlos Giuliani
Prof. Dr. Antonio Cesar Galhardi
Profa. Dra. Benedita Cássia Sant'anna
Prof. Dr. Carlos Bauer
Profa. Dra. Cristianne Famer Rocha
Prof. Dr. Cristóvão Domingos de Almeida
Prof. Dr. Eraldo Leme Batista
Prof. Dr. Fábio Régio Bento
Prof. Dr. Gustavo H. Cepolini Ferreira
Prof. Dr. Humberto Pereira da Silva
Prof. Dr. José Ricardo Caetano Costa

Profa. Dra. Ligia Vercelli
Prof. Dr. Luiz Fernando Gomes
Prof. Dr. Marco Morel
Profa. Dra. Milena Fernandes Oliveira
Prof. Dr. Narciso Laranjeira Telles da Silva
Prof. Dr. Ricardo André Ferreira Martins
Prof. Dr. Romualdo Dias
Profa. Dra. Rosemary Dore
Prof. Dr. Sérgio Nunes de Jesus
Profa. Dra. Thelma Lessa
Prof. Dr. Victor Hugo Veppo Burgardt

©2019 Edson Farias; Salete Nery

Direitos desta edição adquiridos pela Paco Editorial. Nenhuma parte desta obra pode ser apropriada e estocada em sistema de banco de dados ou processo similar, em qualquer forma ou meio, seja eletrônico, de fotocópia, gravação, etc., sem a permissão da editora e/ou autor.

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ
D95

Durações e redes de fluxos no cenário cultural contemporâneo/organização
Edson Silva de Farias, Salete Nery. - 1. ed. - Jundiaí [SP]: Paco Editorial,
2019. 264p. ; 23cm.

Inclui referências
ISBN 978-85-462-1901-8

1. Consumo (Economia) - Aspectos sociais. 2. Comportamento do
consumidor - Aspectos sociais. I. Farias, Edson Silva de. II. Nery, Salete.

Meri Gleice Rodrigues de Souza - Bibliotecária - CRB-7/6439

19-60398

CDD 306.3
CDU 366.02

PACO  EDITORIAL

Av. Carlos Salles Block, 658
Ed. Altos do Anhangabaú, 2º Andar, Sala 21
Anhangabaú - Jundiaí-SP - 13208-100
11 4521-6315 | 2449-0740
contato@editorialpaco.com.br

Foi feito Depósito Legal.

SUMÁRIO

Apresentação

Durações e redes de fluxos no cenário cultural contemporâneo

5

Edson Farias e Salete Nery

Capítulo 1:

Hair - Let the Sunshine In e a nostalgia das disposições utópicas como sintoma pós-modernista

25

Edson Farias

Capítulo 2:

Memória, sociabilidades e consumo de jogos digitais

57

Salete Nery

Francisco Nivaldo Monteiro Cardoso

Capítulo 3:

Um passeio além do temp(l)o: mobilidades, mídia e memória no Jardim Bíblico do Templo de Salomão

79

Bianca Freire-Medeiros

Nathalia Pereira da Silva

Capítulo 4:

Inquisição profana em terra de feiticeiros: a influência dos mecanismos repressores laicos na reconfiguração dos mercados espirituais periféricos do século XX

103

Moacir Carvalho

Capítulo 5:

Reconfigurando memórias e fluxos simbólicos na música *pop* brasileira: trânsitos contemporâneos entre os metagêneros forró e sertanejo

125

Saulo Nepomuceno de Araújo

Capítulo 6:

História social do Modess (1954-1971): ascensão da sociedade de consumidores no Rio de Janeiro

143

Tiago Mendes Rodrigues

Capítulo 7:

Os heróis não são politicamente corretos! Conflitos culturais
e identitários no consumo de histórias em quadrinhos 175
Marco Antônio de Almeida

Capítulo 8:

Cabelo crespo, memória e mercado: videoblogueiras
e práticas de consumo na construção identitária 197
Milene de Cássia Silveira Gusmão
Elaine de Souza Silva

Capítulo 9:

Consumo e subjetividade no mundo contemporâneo:
dos círculos viciosos ao neotribalismo 215
Thais Alves Marinho
Paolo Totaro

Referências 243

Sobre os autores 261

CAPÍTULO 2: MEMÓRIA, SOCIABILIDADES E CONSUMO DE JOGOS DIGITAIS

Salete Nery
Francisco Nivaldo Monteiro Cardoso

Introdução

O consumo de jogos digitais (*games*) tem crescido bastante no Brasil, conforme dados apresentados no *II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais* (Sakuda; Fortim, 2018), organizado pela Homo Ludens e patrocinado pelo Ministério da Cultura.

Com uma receita de US\$ 802 milhões em 2017, o mercado brasileiro dos Jogos Digitais movimenta o dobro de recursos em relação ao de rádio e música juntos. A estimativa é que, para 2021, o faturamento seja maior do que os segmentos de cinema, de revistas e de livros, atingindo US\$ 1,44 bilhão, representando avanços anuais de 15,8%. Caso se confirmem as previsões, Jogos Digitais será o setor com mais crescimento na área, nos próximo cinco anos. (Sakuda *et al.*, 2018a)

Muito tem sido discutido acerca das características e significados de uma *era digital* no que respeita a transformações nos desejos de consumo, mas também nas interações sociais, na experimentação e organização das rotinas, no funcionamento do corpo (quanto às consequentes alterações nos mecanismos cerebrais, por exemplo) e atenção bastante dedicada tem sido dirigida quanto aos possíveis impactos na vida de um segmento crescentemente expressivo de consumidores do digital: as crianças e os adolescentes. Preocupações tocam a questão do isolamento, hiperatividade, sedentarismo, dentre outros tópicos. Ainda que tais inquietações sejam pertinentes e que esse modo de relação com as coisas guarde temores por sua novidade, é importante, por isso mesmo, problematizar as sociabilidades envolvidas pela relação com as novas tecnologias, o que faremos a partir do lúdico mundo do Mercado Cultural Digital (MCD) de *games*. Como nos coloca Benjamin (1986, p. 253),

É a brincadeira, e nada mais, que está na origem de todos os hábitos. Comer, dormir, vestir-se, lavar-se, devem ser inculcados no pequeno ser através de brincadeiras, acompanhadas pelo ritmo de versos e canções. É da brincadeira que nasce o hábito, e mesmo em sua forma mais rígida o hábito conserva até o fim alguns resíduos da brincadeira. Os hábitos são formas petrificadas, irreconhecíveis, de nossa primeira felicidade e de nosso primeiro terror.

As brincadeiras funcionam como mecanismo pedagógico de internalização do social e organização da pessoa (Mead, 1973) na forma de *habitus* que, organizando e orientando práticas e representações, são “movimentados”, rearticulados, reproduzidos e renovados ao longo das experiências vividas com os outros em contextos específicos de interação (Bourdieu, 2009; Elias, 1997). Assim, mesmo as ações da vida adulta podem ser tomadas ainda enquanto desdobramentos de toda uma vida, da qual as brincadeiras, longe de serem momentos insignificantes, participam conservando “até o fim alguns de seus resíduos”, como disse Benjamin. Deste modo, cumpre compreender as brincadeiras, essas mimeses pedagógicas, nas modelagens do agora, por seu potencial de fabricar resíduos persistentes, como continuidade-descontinuidade em relação às formas anteriores do jogar. Isso não significa se tratar de estudo comparativo, e sim que se torna importante compreender as dinâmicas envolvidas nas sociabilidades do jogar digital proporcionadas pelas novas possibilidades advindas com o avanço tecnológico e diversidade de suportes em que os jogos digitais podem ser acionados, sem que, por outro lado, sejam esmaecidas as continuidades inerentes ao processo.

Praticamente inexistem estudos e pesquisas sobre memória na relação com o consumo de bens simbólicos ligados ao comércio de jogos digitais. Provavelmente porque a história dos *games* é bastante recente. No entanto, enquanto seres simbólicos, dependemos de um aparato que nos permita armazenar o conhecimento socialmente adquirido para torná-lo base para nossas ações. Isto é, conforme Norbert Elias (2002), somos sociais na medida em que somos seres que desenvolveram a potenciais biológicos numa direção que nos permitiu não apenas nos comunicarmos, mas angariarmos conhecimento e construirmos nossa história como um

processo social de constituição de sínteses progressivas. Ou seja, somos social-históricos porque temos a capacidade de memória. No caso dos jogos digitais, eles são, por um lado, fruto de uma história e, portanto, expressão materializada dela e que a presentifica, revive e prolonga, mas também, por outro lado, enquanto parte do universo lúdico infantil (apesar de não se prender a ele) os jogos, e também os jogos digitais, são peça fundamental da construção dos primeiros *habitus* das e nas crianças, base fundamental a partir da qual as futuras disposições se darão. É nesse sentido que Benjamin destaca o modo como as brincadeiras mantêm suas pegadas, mesmo nos mais irreconhecíveis hábitos.

Nos jogos, assumimos personagens e vivemos mimeticamente uma série de experiências tomando contato com valores, modos de (inter)agir e formas de constituição de narrativas de mundo, que assumem características específicas em temas, ritmos de ação e de música, e mesmo contornos (em *design* gráfico), ajudando a definir, inclusive, uma série de gostos relativos a uma variedade de expressões simbólicas (música, arte, cinema, moda, literatura). É todo um modo de apreender e viver o mundo que se apresenta em hierarquizações e valores. Os jogos, apesar de sua diversidade, se conectam a partir de certos padrões necessários a um mercado global de intensas e facilitadas trocas e se tornam veículo, por sua disseminação, à publicização de uma série de produtos a serem consumidos dentro e/ou fora do jogo – a exemplo das marcas de roupas que vestem os avatares nos *games* infantojuvenis e que têm suas *logos* estampadas nas peças. Mas, para além disso, o encontro intergeracional de pais nascidos a partir dos anos 70, mais ou menos, com seus filhos nos permite tratar dos *games* enquanto lembranças da geração de pais, acionadas ao se vislumbrar apresentar ao filho o mundo dos jogos ou no tornar o jogar um momento de sociabilidade entre pais e filhos que conecta mundos cada vez mais distantes num momento afetivo de interação, trocas e aproximação, ao mesmo tempo em que a inserção dos jogos digitais nas rotinas os torna recurso privilegiado para conhecimento da história, da política e de outros conteúdos.

O vínculo com o tema memória, portanto, se dá pelo mencionado prolongamento e desdobramento daquilo que foi internalizado através do lúdico enquanto disposições, na relação com o jogo de

entretenimento e também de educação, uma vez que pelo potencial de articular ludicidade-aprendizagem e, portanto memória, os jogos digitais têm tido presença crescente em escolas, museus e correlatos. Mas devemos acrescentar que a sociabilidade ligada ao jogo, especialmente na relação pais-filhos, pode ser relacionada ao tema da memória, seja através de uma história da brincadeira, seja discutindo o modo como pais acionam um acervo de lembranças ligadas ao jogar e/ou especificamente ao jogar ligado aos *games*, a depender da geração a que pertençam, na relação com os filhos. Novamente recorremos a Walter Benjamin (1986, p. 250):

O mundo perceptivo da criança está marcado pelos traços da geração anterior e se confronta com eles; o mesmo ocorre com suas brincadeiras. É impossível situá-las num mundo de fantasia, na terra feérica da infância pura ou da arte pura. Mesmo quando não imita os utensílios dos adultos, o brinquedo é uma confrontação – não tanto da criança com o adulto, como deste com a criança. Não são os adultos que dão em primeiro lugar os brinquedos às crianças? E, mesmo que a criança conserve uma certa liberdade de aceitar ou rejeitar, muitos dos mais antigos brinquedos (bolas, arcos de penas, papagaios) de certo modo terão sido impostos à criança como objeto de culto, que somente graças à sua imaginação se transformaram em brinquedos.

O que pensar, pois, a respeito dos jogos digitais, que entraram tão recentemente na vida dos brasileiros e que tantas transformações já sofreram em tão poucas décadas? Para tecermos a discussão, tomamos os *games* considerando sua artificação (Heinich, 2013) e o modo como esse bem simbólico tem alavancado a cultura de consumo em números cada vez mais agregadores, tributários ambos de seu desenvolvimento técnico a partir da digitalização, inovação e convergência digital que permitiu e estimulou o avanço vertiginoso desses processos.

Os jogos digitais dizem respeito ao simbólico e, portanto, articulam valores e significados que servem simultaneamente como síntese sócio-histórica e modo de ordenamento e orientação de condutas. No entanto e em acréscimo, filhos de pais nascidos a partir dos anos 1970, mais ou menos, têm a possibilidade de encontrar em casa pessoas que viveram os jogos eletrônicos em in-

fância, seja em ambiente doméstico ou em espaços destinados a esse fim mediante pagamento, ou que sonharam em poder jogar. Em que medida essas experiências pregressas ajudam a constituir o modo de relação dos novatos com os *games*?

Artificação e *games*

A artificação pela qual passa atualmente o Mercado Cultural Digital (MCD) pode ser definida como “[...] um processo dinâmico de mudança social, por meio do qual surgem novos objetos e novas práticas e por meio do qual relações e instituições são transformadas” (Heinich; Shapiro, 2013, p. 15). Segundo Shapiro, a artificação é “a transformação da não-arte em arte” (2007, p. 135) e, concepção de Alves (2016, p.77), o MCD dos *games* é exemplo importante deste processo de transformação:

[...] No caso dos *games*, durante boa parte da sua existência os críticos especializados, o circuito acadêmico e as instâncias artísticas de consagração atribuíram aos jogos o caráter de “mero” entretenimento. De outro lado, o processo de artificação experimentado pelos *games* tem sido levado a cabo por empresas, estúdios e desenvolvedoras globais que, cada vez mais, passam a investir crescentes somas financeiras, recursos tecnológicos e competências artísticas para a criação dos jogos, notadamente no âmbito do ecossistema *consoles* e PC caixa. [...]

Heinich e Shapiro já percebiam a artificação que os jogos digitais vinham passando:

Os *videogames* são outra indústria que parece estar passando pela artificação diante de nossos olhos. Alguns criadores são indivíduos célebres formados em grandes escolas de arte, ganhadores de agraciamentos importantes (os três autores de *videogames* nomeados *Chevaliers dans l'Ordre des Arts et des Lettres* pelo ministro da cultura da França em 2006), e seus produtos são identificados como corpos coerentes de obras originais. Historicamente, os produtos têm avançado do simples ao intelectual, de fliperamas fajutos frequentados por adolescentes até jogos sofisticados para adultos em ambientes domésticos. O discurso crítico tem se desenvolvido na academia

e em vários canais da mídia, e há uma discussão acadêmica contínua sobre a natureza artística dos *videogames*, inclusive nesta revista (2013, p. 20).

Quando falamos no comércio de *software* e *hardware* voltados para os *games*, portanto, buscamos tratar de questões que respeitam ao cultural-artístico, ao econômico, ao desenvolvimento dos recursos técnicos que impulsionam o mercado de *games*, mas igualmente ao modo como tais produtos, ao coordenar condutas, estão ligados a sociabilidades, memórias e afetos (CARDOSO, NERY, 2017).

De acordo com Souza e Quandt (2008, p. 28), “uma rede social ou comunidade produz e conserva um limite cultural, não material, que impõe restrições ao comportamento de seus membros”. Aqui acrescentamos: restringem e possibilitam práticas na medida em que se constituem em disposições (Bourdieu, 2009). Assim, a artificação dos *games* pode estar contribuindo para a ampliação de sua presença para além de sua finalidade original e principal – o jogar – e para além de seus consumidores mais costumeiros – crianças e jovens, e do sexo masculino.

Por outro lado, como afirmado, a íntima relação entre o lúdico e o tecnológico nos *games* os têm tornado estratégia interessante para lidar com “coisas sérias”, sendo assumidos como recurso didático em ambientes escolares e que envolvem conteúdos cultural-científicos, como em exposições. Ainda que os jogos de entretenimento sejam os responsáveis pela maior receita, especialmente para dispositivos móveis (59,2%) e computadores (42,1%), dos 1.718 jogos produzidos no Brasil nos dois últimos anos, 874 foram jogos educativos e 785 voltados ao entretenimento (Sakuda *et al.*, 2018b). Deste modo, a linguagem dos *games* está em expansão aumentando seu lugar como referência no modo de composição das narrativas “sérias” e de entretenimento, uma vez que a lista de jogos inspirando, por exemplo, filmes e séries têm crescido.

Por fim, têm-se difundido o gosto por *games* em diferentes grupos socioeconômicos, etários e de gênero. Uma das fortes restrições à disseminação dos *games* era o alto custo dos equipamentos específicos para jogos, panorama que se transforma no Brasil com a crescente popularização dos *smartphones* (especialmente) e dos *tablets*:

De acordo com a pesquisa TIC Domicílios 2016, 93% das residências brasileiras têm pelo menos um aparelho de celular. [...] Apenas 29% dos lares têm notebook, 22% têm um computador de mesa e 18% têm um aparelho de console. [...] [Por outro lado,] os consoles estão presentes em 53% dos domicílios na classe A e em 36% na classe B. Da mesma forma, 68% das residências de pessoas de classe A possuem pelo menos um computador de mesa, e 94% dos domicílios de classe A têm notebooks. Nos lares de pessoas da classe B, 50% tem pelo menos um computador de mesa, e em 72% deles têm notebooks. (Sakuda *et al.*, 2018a, p. 260)

Ou seja, a convergência do celular com as funcionalidades do computador conjugada ao barateamento da acessibilidade à banda larga tem levado à ampliação da vida digital e à possibilidade de experimentação do mundo dos *games* por fatia maior da população. O tempo de conexão à internet tem crescido, e o recurso a ela tem se tornado uma constante, fazendo com que a rede se torne o caminho privilegiado ao preenchimento dos momentos de ociosidade ou de tédio: os *games* se tornam uma opção nesses momentos e passam a ser acessados não apenas por aqueles que se definem como *gamers*, mas também pelos jogadores eventuais que usam o tempo em que estão transitando nos ônibus ou à espera de uma consulta médica para desfrutar de um breve passatempo.

No que tange os serviços culturais digitais (que envolvem os conteúdos musicais, audiovisuais, de *games*, entre outros, distribuídos e consumidos por meio da internet), em 2012 o comércio internacional envolvendo essas atividades correspondeu a 20% de todo o comércio planetário, saindo de US\$ 2 trilhões, em 2003, para US\$ 4,7 trilhões em 2012. No interior desse arranjo contemporâneo, um dos mercados que mais se destaca é o global de *games*. Segundo Alves, “até 2015, o jogo que possuiu o maior orçamento da história foi *Destiny*. Lançado em setembro de 2014, o jogo custou US\$ 400 milhões, cujo investimento foi recuperado no primeiro dia de comercialização” (2016, p. 75).

Para se ter uma noção, o volume de recursos que o mercado global de jogos digitais obteve em 2013 foi de US\$ 65,7 bilhões (PWC, 2014). O mercado brasileiro apresentou valores em 2013 de US\$ 448 milhões (Fleury *et al.*, 2014b). Em 2017, por sua vez,

o mercado global teve receita de US\$ 100 bilhões, e a previsão para 2021 é de US\$ 133 bilhões. Os maiores mercados estão na China, Estados Unidos e Japão respectivamente. Neste último, a receita em 2017 foi de US\$ 12,6 bilhões. O Brasil ocupa 13º lugar no ranking, com uma receita em 2017 de US\$ 802 milhões e estimativa de atingir US\$ 1,44 bilhão em 2021 (Sakuda *et al.*, 2018a). Mas o crescimento é distinto em cada um dos seus segmentos: dispositivos móveis, *online*, *console*, PCs e publicidade em jogos digitais. Essas diferenças podem ser interpretadas a partir das noções de convergência e de mobilidade. Ou seja, quanto mais convergente for o equipamento, mais usado para diferentes fins e, portanto, o jogar pode ser incluído como efetiva possibilidade, inclusive na medida em que a convergência significa reduzir os custos de investimento em diversidade de equipamentos específicos e que têm custos elevados; por outro lado, a mobilidade maior permite o jogar em qualquer momento disponível. A jogabilidade através dos *smartphones* e dos *tablets* permite maior inserção ou reinserção daqueles que jogam apenas eventualmente no universo dos jogadores, mesmo em comparação aos PCs.

No caso das diferenças objetivamente inscritas no campo social e nas formas de distribuição e acesso a capitais específicos, a *internet* também se mostra como “espelho” das formas de dominação e violência simbólica quando pomos em perspectiva os lugares, as práticas e os capitais dos agentes sociais presentes nesse campo. De *lan-houses* em periferias e cafés em bairros mais nobres, laboratórios de informática em colégios públicos e privados, computadores utilizados comumente em ambientes de trabalho e/ou doméstico, a *smatphones* e *tablets* em funcionamento ininterrupto e constantemente *online*, lugares e práticas propõem novas formas de interação coletiva. Ademais, é necessário considerar que o uso das plataformas digitais, entre outros canais dispostos na *internet*, não apenas favorece uma possível forma de se comunicar e informar, como possibilita, via uma crescente “cultura de convergência”, o acúmulo de capitais componentes de uma “literacia digital” (Gilster, 1997) passível de estar presente em diferentes *campos* e *habitus* nos quais se podem encontrar agentes egressos de classes sociais distintas, uma vez que a cibercultura se torna gradativamente mais e mais “glocal”. E por meio dela notícias, tendências,

memes, animações, *games*, narrativas e personagens tornam-se cada vez mais presentes devido à velocidade e à amplitude da *internet*. (Marteleto, Pimenta, 2017, p.247-248).

Ou seja, a importância deste MCD não se restringe a sua missão de gerar mão-de-obra e recursos financeiros. Ela apresenta novas tecnologias e inovações, e ainda alavanca outras áreas do conhecimento e da economia, tais como: treinamento e capacitação; marketing e publicidade; áreas da saúde, educação e defesa; construção civil, engenharias e arquitetura; o próprio entretenimento... (Fleury *et al.*, 2014b). O crescimento de áreas em torno desta expressão cultural, com o surgimento dos *games online*, deve-se à evolução cada vez maior da capacidade de processamento do hardware, do software básico de gerência, como os Sistemas Operacionais, possibilitando cada vez mais rodar ambientes gráficos. Houve grande crescimento do quantitativo de dispositivos móveis conectados à internet, dado pela migração atual da versão do IPv4 para IPv6, e a expansão da banda larga com novas tecnologias, como o 4G e 5G, alterando o modelo de negócios, visibilidade e audiência do MCD. As oportunidades aumentaram para micro e pequenas empresas, além da mudança significativa das formas de relações de negócios, como também da publicidade desses bens simbólicos. Ou seja, a artificação dos *games* ocorre em relação funcional com os avanços técnicos experimentados e é dela dependente, ainda que não seja consequência necessária. Ao mesmo tempo, as consequências da artificação impulsionam a demanda por suportes técnicos à altura:

os avanços tecnológicos também abriram espaço para desenvolvedores independentes e/ou pequenas empresas, as quais podem distribuir seus produtos virtualmente, via *download* ou *streaming*. Tais avanços também modificaram os modelos de negócio, criando diversas possibilidades de geração de receita, como por meio de publicidade, venda de produtos, itens virtuais e serviços que dão acesso a opções avançadas, como *special membership* (programas de assinatura, adesão e filiação diferenciados) e DLCs (*downloadable content*, conteúdo extraordinário para *download*, que dá acesso a opções avançadas, personalizadas ou exclusivas de cada jogo) (Fleury *et al.*, 2014b, p. 33-34).

O MCD de *games* necessita de pessoal com formação de alto nível, pois desenvolve bens simbólicos que vão desde o ponto inicial de um ciclo (metodologia) de desenvolvimento de *software* até o momento em que estão prontos para uso nos diversos dispositivos de *hardware*, ou seja, são sistemas computacionais dominados por especialistas em computação e artistas talentosos na arte gráfica, por exemplo. Esses profissionais devem se comunicar em todas as fases da cadeia de produção dos *games*.

Um estudo sobre o setor no Reino Unido revela que o setor necessita de equipes multidisciplinares que “Combinem a mais alta sofisticação tecnológica com criatividade e conhecimento de arte: são programadores de computação, engenheiros de software, artistas, animadores, *designers*, roteiristas e *designers*, compositores de música, uma mão de obra internacionalizada, 77% com graduação e 33% com pós graduação, que recebe elevados salários.” (Fleury et al., 2014b, p. 34).

Conforme dados da Newzoo, em 2017 o Brasil contava com 66,3 milhões de jogadores (Pacheco, 2018). Tais produtos “[...] não são consumidos somente por jovens do sexo masculino, como se pensa tradicionalmente, mas também por crianças, mulheres e idosos” (Fleury et al., 2014b, p. 32). Em 2017, as mulheres representaram 41% do total de jogadores. Esse expressivo número de jogadores tem levado ao crescimento da indústria de *games* brasileira, que dobrou de tamanho nos últimos quatro anos (107%), se considerarmos apenas os empreendimentos formalizados, e cresceu 182% considerando-se também os não formalizados e os em vias de formalização (Sakuda et al., 2018b). Destes 375 empreendimentos de 2017, a maior parte está concentrada no Sudeste – 42,2% em São Paulo e no Rio de Janeiro –, mas as regiões Norte e Centro-Oeste foram as que apresentaram o maior crescimento proporcional de novos empreendimentos no período (MINC, 2018). A maior parte das empresas desenvolvedoras brasileiras é jovem (65% com menos de cinco anos de existência), pequena (entre as formalizadas, 69,1% têm até 10 colaboradores e entre as não formalizadas o número sobe para 82,5%) e têm faturamento considerado baixo (80,6% não faturam mais do que R\$ 360 mil reais) (Sakuda et al., 2018b).

A segmentação e o diversificado MCD de *games* adotam distintos métodos das plataformas: *consoles*, PCs, dispositivos móveis, TV digital; incluindo também a configuração de distribuição: venda física, download, *streaming*, sites de jogos, *cloudgaming*; a destinação dos *games*: casuais/sociais, publicidade (*Advergates*), jogos sérios, etc., ou inclusive mediante a articulação desses métodos. Essa diversidade escamoteia o quão recente é a inserção dos *games* na vida brasileiros. O primeiro *console*, equipamento destinado aos jogos eletrônicos e mais recentemente digitais, foi lançado no Brasil em 1983.

Memória intergeracional e afetiva no consumo dos *games*

O jogar *games* dos anos 1980/1990 estava ligado fundamentalmente a um universo infantil e adolescente, primeiramente masculino, e de jogabilidade entre amigos em situação de copresença, quando isso era possível, ou ao jogar solitário na relação do usuário com o equipamento, nos lares ou em alguns estabelecimentos comerciais. Os pais não costumavam compartilhar esse momento de jogos com os filhos, posto que não haviam desenvolvido o gosto e a técnica do jogar através dessa equipagem – o mundo dos jogos eletrônicos era-lhes, acima de tudo, estranho e difícil. Por outro lado, o estar com outros jogadores, como afirmado, estava limitado à possibilidade de copresença. Por fim, uma vez que o jogar a partir de relações de concorrência e que envolvem mais acentuada excitação, elemento emocional proporcionado pelos *games*, era entendido como atributo masculino, os jogos eram desenvolvidos em função de uma imagem e representação dos gostos masculinos, com relevo para esportes e competições ligadas à violência física, e assim as peças publicitárias reforçavam essa relação entre *games* e garotos contribuindo para que pais entendessem que esses jogos eram, de fato, da ordem do masculino, o que diminuía o acesso e mesmo a percepção das meninas quanto a um possível interesse nos jogos eletrônicos.

O brincar contribui significativamente na introjeção e naturalização de posições de gênero (mas não apenas de posições de gênero) social e historicamente constituídas através do sutil recurso ao lúdico, sem necessidade de pressões reflexivamente

percebidas, apesar dos possíveis tensionamentos, como a demanda de meninas para terem jogos pensados “para elas” ou sua relativa adaptação aos *games* de corrida de carros ou aviões, de luta, de guerra, de esportes e de caça a monstros, quando tinham contato com eles, o que podia proporcionar, inclusive, o desenvolvimento do gosto por esses “jogos para garotos” e o relativo questionamento das fronteiras entre o masculino e o feminino no jogar. No entanto, era necessária a oportunidade da experimentação, na maior parte dos casos. Relembrando a citação de Benjamin, os pais, convencionalmente, têm o papel de dar brinquedos aos filhos, e os fazem a partir de suas inclinações e projeções a respeito dos filhos, dos jogos e do jogar. No entanto, os filhos, em contrapartida, mantêm certa margem, mesmo limitada, de liberdade no seu modo de uso das coisas.

No entanto, aquilo que os anos 2000 trazem é algo muito diferente. Em primeiro lugar, os *games* não são mais coisa apenas para meninos. As garotas estão plenamente inseridas no universo dos jogadores, seja com jogos voltados primordialmente a elas, seja com jogos destinados a qualquer um, ou com jogos escolhidos e usufruídos por qualquer um, a despeito daquilo a que miravam seus idealizadores. Mais do que isso, o desenvolvimento recente dos jogos *online* permitiu a que diferentes jogadores de diferentes partes do mundo e características, a partir de assinaturas *online* tivessem acesso a uma variedade de jogos, podendo experimentá-los de modo comparativamente mais livre e, assim, possibilitando uma maior margem de trânsito por diferentes jogos, uma vez que se tem acesso a uma cartela variada de *games*, ainda que pesem as representações do masculino e do feminino na definição dos gostos.

Por outro lado, os jogos *online* permitem que diferentes jogadores se encontrem num mesmo mapa de jogo e joguem juntos, cada um com seu avatar, o que incrementa a imprevisibilidade do jogo, ao mesmo tempo em que efetiva as relações como algo constitutivo do jogar, seja através das ações das personagens no jogo, seja através das conversas via *chat*, que envolvem estabelecimento de contatos amigáveis e de atrito, através de elogios, brincadeiras, pirraças, evidências de desconfortos, questionamentos das atitudes de outros... Em diálogos e disputas que

podem ocorrer em duas ou três línguas simultaneamente, o que leva a alguns jogadores a potencializar o seu conhecimento e desejo de conhecimento de outras línguas (constituição de capital linguístico) para mais efetiva inserção na rede de relações na rede – obviamente com destaque para o inglês, enquanto língua tornada global e equalizadora das diferenças linguísticas, e cujo conhecimento define o grau de reconhecimento dos comandos de jogo, colocando-se como uma das condições para um melhor desempenho em certos jogos. De qualquer modo, mantêm-se as situações de copresença (não mediada) entre parentes e amigos. E é em relação a estas que desejamos focar nossa atenção.

Os jogadores-mirins dos anos 2000 contam com a possibilidade de terem pais que tiveram relação com os jogos em sua infância e/ou adolescência – mesmo que apenas enquanto desejo de jogar. Ou seja, tais pais reconhecem nos jogos eletrônicos e digitais do hoje algo que compõe os seus gostos e interesses e, portanto, algo de familiar, diferente da maior estranheza dos pais dos anos 80. Tal reconhecimento de si no mundo dos jogos permite a que variados pais coloquem aos filhos a possibilidade do jogo, mas, mais do que isso, se coloquem como os instrutores iniciais dos filhos resgatando não apenas os interesses, mas igualmente certas habilidades de entendimento do modo de organização e funcionamento dos jogos, bem como de manejo da equipagem necessária ao jogar sacralizando, como afirmou Benjamin, os brinquedos que compuseram sua infância ou seus desejos de infância, mas numa conformação técnica que permitiria, no hoje, fazer maravilhas antes apenas sonhadas – e talvez nem sonhadas. Na relação com os filhos, alguns desses pais retornam aos jogos, que, com o desenvolvimento técnico e artificação, são capazes de responder com maior facilidade às exigências de maior sofisticação técnica e estética por parte dos adultos. Mais do que isso, há uma demanda de filhos (ao menos, dentro de certa faixa etária que pode chegar à adolescência) para que os pais permaneçam como parceiros de jogo, mesmo com os jogos *online* permitindo e facilitando sociabilidades com pares, ou seja, com pessoas que constituiriam o mesmo grupo etário e de gênero. Os momentos do jogar em família se tornam um momento especial do estar-juntos e, portanto, de fortalecimento dos laços afetivos numa situação de prazer.

E a própria internet, com a difusão dos vídeos do YouTube, em especial, tem se colocado como lugar de aprendizado do que jogar (ao apresentar os diferentes jogos a que se pode ter acesso), do como jogar (vários vídeos têm por conteúdo pessoas jogando e ensinando sobre sua *expertise*) e de com quem jogar. A respeito do “com quem”, tanto se apresentam pessoas que estão em diferentes lugares e que se encontram para jogar, ou pessoas sozinhas jogando, como também pessoas jogando com seus pais, como por exemplo, a *youtuber-mirim* Julia Minegirl (14 anos), que costuma figurar jogando com sua mãe e, eventualmente, com seu pai ou com ambos. Incita-se a percepção de que as interações simultaneamente dentro e fora do jogo funcionam como catalisadoras emotivas adicionais ao prazer convencional do jogar.

Não à toa, “Fifa 18 é o jogo mais vendido na PS Store 2017 [...]” (E-Games, 2018). Isto é, trata-se de um jogo de futebol, gosto que marca a geração dos pais (trata-se de esporte de referência no Brasil) e que é momento fundamental do estar-com os filhos em momento de prazer e ensinamento do funcionamento de concepções de mundo e relação com os outros, e que se atualiza às dinâmicas contemporâneas em sua articulação ao tecnológico-digital conectando duas diferentes gerações. No entanto, apesar da continuidade ligada ao futebol, ao jogo de pais com filhos e mesmo à possibilidade de esses pais já deterem conhecimento e gosto por jogos eletrônicos e digitais se colocando inicialmente como instrutores primeiros de seus filhos e filhas nesse universo, a descontinuidade marcada pelos avanços tecnológicos e pelo grau de presença do tecnológico (no aumento de horas-dia dedicadas a ele) leva a que a relação instrutor-instruído assuma novas colorações nas dinâmicas recentes. Os pais, inicialmente instrutores, rapidamente se convertem naqueles que têm a aprender com os filhos e filhas, que têm mais tempo e condições para se dedicarem à internalização das competências de jogo nas condições e características que os *games* do agora exigem e detêm maior maleabilidade, inclusive, para o desenvolvimento das técnicas corporais (motoras e cerebrais) necessárias ao jogar em comparação com os adultos, cujos modos de lidar com o corpo e acionar o cérebro já estão mais enraizados, apesar de não serem imutáveis. Essa inversão dos papéis convencionais de instrutor e de instru-

ído ocorre em sintonia com transformações cruciais na relação pais-filhos na direção da maior autonomia a favor dos últimos que, agora, escolhem comparativamente mais o que assistem, o que usam, com quem se relacionam, o que jogam. Inverte-se também, em algumas situações, a relação com os mais velhos ao terem contato relativamente continuado ainda na infância com todo um aparato tecnológico que se desenvolve com muita velocidade, relacionando-se espontaneamente com ele, que compõe sua rotina nos lares e nas escolas. Os mais jovens passam a ser os mais conhecedores no que se refere ao tato com o tecnológico. Assim, as transformações nas relações entre pais e filhos, em termos da diminuição relativa das distâncias sociais, se apresentam na rápida diminuição da hierarquia no jogar, chegando muitas vezes à sua inversão, encenando nos jogos as mudanças da vida.

Ao falar de memória intergeracional, portanto, ressaltamos que a transmissão de conhecimentos através de símbolos socialmente constituídos permite às novas gerações tomarem por base o conhecimento das gerações pregressas transformando-o à luz das novas condições (Elias, 2002). Em outras palavras, estamos tratando de como, no encontro dessas gerações, a mais antiga oferece a sua herança à mais recente, mas como a mais recente na relação situada com a mais antiga, igualmente a mobiliza e torce ao possibilitar trazer de volta, atualizar, constituir novos gostos ou mesmo descartá-los, quando se percebe aí uma inadequação. É na relação entre pessoas numa dada conjuntura que as pressões de ajustamento vão se dando. Isto é, tais pressões ambivalentes de aglutinação e dispersão vão sendo colocadas mutuamente na relação de cada jogador com outro e com a representação do jogo nos limites e possibilidades do jogar conferido também pela relação diferenciada com os aportes materiais, fundamental à espontaneidade maior ou menor no jogo, ou seja, ao domínio dos recursos necessários ao maior controle das práticas dos avatares no jogo e, portanto, ao desempenho bem-sucedido.

O acionamento dessas memórias do jogar e o desenvolvimento do gosto por *games* nas gerações mais novas têm ocasionado a que exposições especificamente dirigidas a mostrar uma história dos jogos eletrônicos e digitais sejam montadas vinculando pais e filhos em torno de interesses que se cruzam: uns em relembrar

e apresentar o anteriormente vivido, e outros na curiosidade do conhecer uma história da qual fazem parte em renovadas condições. Equipamentos de 20-30 anos de criação se tornaram relíquias de museu para as crianças do agora: hoje, em poucas décadas, se fazem verdadeiros dinossauros. Nisso percebemos que nos últimos anos os museus que mais se destacaram no mundo foram os de tecnologias. Há museus estritamente tecnológicos (sobre tecnologia) ou em que os conteúdos são acessados através de artefatos tecnológicos, por exemplo, o Museu do Amanhã, no Rio de Janeiro, o Museu da Língua Portuguesa e o Museu do Futebol, em São Paulo. O objeto deste último, por exemplo, é o futebol como memória esportiva, o consumo daquela linguagem como um bem simbólico específico e, portanto, coletivamente constituído. A motivação é experimentar uma narrativa histórica do futebol; no entanto acessa-se a experiência do futebol através das linguagens tecnológicas: chutando a bola, abre-se um telão no qual um goleiro se projeta para defendê-la, com isso melhorando e estimulando cada vez mais a busca por lembranças e o estabelecimento de novas lembranças através do modo de afecção que a experiência através do recurso tecnológico, na direção em que se desenvolveu, pode proporcionar. A tecnologia ligada ao modelo dos *games* proporciona emoções.

[...] é possível afirmar que as mudanças na forma como nos relacionamos com a nossa memória, via dispositivos digitais marcados pela técnica e prática da convergência, poderiam interferir nesse enraizamento do *habitus* de forma mais rizomática e, portanto, tornando possíveis conhecimentos práticos comuns apesar de diferenças sociais e econômicas. O cenário da cultura digital contemporânea no qual aprendemos a confiar, e passamos a depender quase que exclusivamente, trouxe às extensões protéticas de nossa memória uma dependência tecnológica ímpar, ao passo que a incorporamos nas práticas cotidianas de forma a constituir possivelmente um *habitus* próprio, que para a já conhecida geração Z está dado, incorporado, desde o início de sua vida social. Com efeito, o *Google*, entre outros motores de busca, tem jogado um papel central na forma como reconfiguramos nossas relações com a memória, com o conhecimento e com a informação (SPARROW; LIU; WEGNER, 2011) em campos distintos, assim como em diferentes

espaços sociais, por meio de um *habitus* comum aos agentes usuários do ciberespaço. (Marteleto, Pimenta, 2017, p. 250).

Os *games* entram nesta discussão nas duas dimensões: tanto povoam exposições cujo objeto são eles próprios, ao mesmo tempo em que existem museus nos quais os mesmos são usados com a sua linguagem para divulgar e acessar outros conteúdos, como a obra de grandes pintores ou uma linguagem do teatro, da escultura, ou da arquitetura, dentre outros. Esses conteúdos, destinados fundamentalmente à constituição de um acervo de memória coletivizada, são incorporados à linguagem atual dos *games*, entendido como um facilitador da relação com o outro social, geográfica, temporalmente... Distante. E isso se dá principalmente através do ecossistema de *consoles*, pois é criativo, mais consolidado, mais amplificado, facilitando a que o público formado por crianças, adolescentes, jovens, adultos e idosos possa se familiarizar com os mais diversos conteúdos de séculos passados ou do agora, ao mesmo tempo em que se constrói, difunde e consolida um gosto pelos próprios *games*.

O caráter emotivamente diferencial das experiências coletivas do jogar em situação de copresença também se expressa nos eventos nacionais e internacionais de competição com jogos eletrônicos e digitais em que grupos de pessoas acampam para disputar e concorrer, enquanto outros tantos assistem e torcem entre os diversos participantes e equipes. “O crescimento em público também se converteu em aumento dos prêmios nas competições: o campeonato internacional de Dota 2, por exemplo, deu mais de [...] R\$ 66 milhões em prêmio”, enquanto o “[...] o Campeonato Brasileiro de Futebol deu pouco mais de R\$ 63 milhões ao vencedor” (IQ Intel, 2018, p. 1). Os *e-sports* (esportes eletrônicos) são uma realidade: fãs de todos os tipos de *games* e de todas as regiões do planeta, acompanham os torneios e torcem por suas equipes, lotando espaços esportivos tradicionais, como ginásios e estádios, para jogar e/ou assistir pessoas jogando. Os principais campeonatos e competições nacionais e internacionais dos *e-sports* que são realizadas durante todo o ano, são: *Call of Duty*, *CS:GO*, *Dota 2*, *Fifa*, *Hearthstone*, *Heroes of the Storm*, *League of Legends*, *Overwatch*, *PES*, *PUBG*, *Rainbow Six: Siege*,

Street Fighter, *StarCraft 2*, *Counter-Strike: Global Offensive*, *Defense of the Ancients 2*, *Pro Evolution Soccer* (E-Sportv, 2017, 2018). Elementos da jogabilidade convencional se mantêm presentes, mas num formato atualizado e adaptado às possibilidades e limites que essa tecnologia promove em manejo, em imersão no jogo e em emoções. Os *games* de *consoles*, utilizados nesses eventos, ajudam a manter e renovar o jogar de características olímpicas.

Os jogos digitais, por serem audiovisuais, dialogam diretamente com os outros produtos do audiovisual, como filmes e séries, no modo de organização da narrativa na qual se insere o jogar ou na constituição de produtos contíguos, podendo os *games* inspirar filmes e séries ou o inverso. Alguns exemplo são: *Assassin's Creed*, *Resident Evil*, *Final Fantasy*, *Max Payne*, *Hitman – Assassino 47*, *Mortal Kombat*, *Lara Croft – Tomb Raider*, *Need for Speed*, *Príncipe da Persia – Silente Hill*, *Splinter Cell*, *Sly Cooper*, *The Last of Us*, *Uncharted*, *The Division*, *Metal Gear Solid*, *Pokémon*, *Super Mario Bros*, *Doom*, *Street Fighter*, *Angry Birds*, *Warcraft*, dentre outras. O prolongamento das histórias dos *games* em novos produtos audiovisuais ou de outra natureza, a exemplo de bonecos, é mais uma evidência de seu destaque crescente como objeto de consumo e como potencial formadora de “resíduos” em diferentes gostos, representações e práticas.

Considerações finais

O consumo dos *games* no mundo e no Brasil tem crescido consideravelmente. Apesar de já termos milhões de jogadores no país e de percebermos o incremento nos números de empresas desenvolvedoras, é digno de nota que ainda há muito a avançar nesse último quesito. Por outro lado, observa-se a importância de compreender os significados amplos de uma era digital a partir de múltiplas perspectivas, uma vez que nossas rotinas são cada vez mais atravessadas por ele, algo possibilitado e catapultado pelos avanços nas técnicas e pela conexão entre o tecnológico e o mercadológico. No entanto, o digital, fruto de um mundo de relações humanas, também as transformam, uma vez que nos relacionamos através desses aparatos técnicos com recorrência cada vez maior. Longe de redundar em isolamento, o uso das

tecnologias do digital rearticula modos de estar-com outros em situações de copresença e mediadas. Cumpre, portanto, entendermos as sociabilidades na era do digital.

O objetivo deste texto se centrou na tentativa em dar conta de um elemento circunscrito desse universo, mas de grande importância – os *games* – no entrecruzamento entre o econômico, o cultural-artístico, o tecnológico e o social-familiar tomando a memória como o fio que nos permite promover a urdidura entre essas diferentes funções. Para tanto, tomamos o texto de Benjamin, escrito em 1928, sobre o brinquedo como ponto de partida de uma reflexão que considera o brincar em seu papel decisivo de constituição de hábitos e de *habitus*. Em outros termos, os brinquedos aparecem em seu texto como algo presente que, enquanto materialização da memória, se prolonga do passado (no culto dos pais e transmissão do objeto de culto aos filhos) e permanece se prolongando igualmente em direção ao futuro por ser base para *habitus*. Assim, as inocentes brincadeiras de criança comparecem em sua plena seriedade e complexidade, como enfatizou George Herbert Mead, igualmente no século XX ao tratar de jogos e esportes.

O caráter mimético e prazeroso dos jogos permite a que eles funcionem como uma pedagogia silenciosa para o social, isto é, para que, através da encenação de mundo, eles ensinem sobre o mundo, ou melhor, sobre uma determinada conformação do mundo marcada por certos valores, hierarquias, padrões de comportamento, preconceitos, que funcionam, de qualquer modo, como um mundo que se apresenta como “o” mundo. Tal universalização de específicas condutas e de certos modos de racionalidade como aquilo esperado para o jogador obter o sucesso e o prêmio correspondente pode ser entendido como uma violência simbólica, na medida em que se incita a introjeção de determinadas categorias e visões de mundo específicas como as mais adequadas e, como afirmado, universais. Ademais, através dos jogos, enquanto expressão simbólica, temos contato com narrativas de mundo que articulam significados numa composição que envolve diferentes outras expressões simbólicas conjugadas na forma de objetos de consumo: músicas, roupas, veículos, imóveis, mobiliário, comida, filmes, além dos próprios jogos. Tais objetos são associados a estilos de vida tornados igualmente objetos de dese-

jo. No entanto, tomar os jogos digitais apenas a partir do prisma de uma possível vilania parece simplificar aquilo que os envolve.

A linguagem dos *games* tem sido acionada na reformulação das estratégias pedagógicas em ambientes formais e não formais de aprendizagem pela possibilidade de articulação entre o sério e o lúdico que proporcionam. Em outras palavras, os *games* por sua atratividade, encantamento e concentração que conseguem promover também têm se tornado veículo que contribui à memorização de conteúdos sobre diferentes temas e tendo em vista diversos objetivos, para além do entretenimento – que, como foi apontado, apenas limitadamente pode ser visto como puro entretenimento. O mundo dos jogos, ao funcionar como uma das chaves articuladoras entre presente-passado-futuro, ajuda à constituição da história, ao mesmo tempo em que podem marcar momentos decisivos de sociabilidades a serem guardados na caixinha de lembranças.

Persiste ainda a imagem de uma criança sozinha com seu equipamento e que isso indica dificuldades latentes de relacionamento com os outros. Contudo, o desenvolvimento do digital, e dos jogos por tabela, se deu da direção de proporcionar maiores possibilidades de interação virtualmente. A conexão dos jogos à internet permite que, sozinha em casa, a criança, o adolescente ou o adulto estejam se relacionando com uma gama variada de pessoas de diferentes lugares simultaneamente e que encontre, no jogo, seu colega de escola, vizinho, parente ou colega do trabalho. Os jogos, assim, se tornam mais inusitados devido às ações serem menos pré-determinadas, obrigando à interação no jogar, ao mesmo tempo em que se permitem as relações através de estratégias adicionais, como os balões de conversa e o *chat*. Por outro lado, as interações virtualmente estabelecidas não prescindem das emoções do jogar simultaneamente mediada e imediatamente: pessoas se encontram para jogarem juntas em copresença e acessam juntas os ambientes virtuais onde encontram também outras pessoas com quem só têm contato via rede digital. Isso acontece nos lares, nas casas de jogos, nos megaespaços de competição que têm acontecido em feiras e ginásios em diferentes lugares do mundo. A excitação dos jogos virtuais não conseguiu superar as demandadas emoções do jogar em copresença com o outro, vendo não apenas seu avatar, mas suas emoções como propulsoras das próprias.

Deste modo se compreende o valor que o jogar de pais junto com filhos é capaz de propiciar enquanto catalisador para os aprendizados inerentes ao jogar. Juntos, o mundo tecnológico dos filhos se encontra com as lembranças e emoções dos pais no que toca a certo modo de jogo, ao relembrar dos jogos preferidos e jogá-los/mostrá-los, a uma renovada emoção no jogo atual. Performances, lógicas de jogo, formas de resolução de enigmas, preferências se encontram (e, muitas vezes, se tensionam) em momentos que se tornam de singular cumplicidade, mesmo com os atritos que podem ocorrer. Como afirmado, esses encontros proporcionam atualização de lembranças e constituição de novas em contexto de excitação prazerosa proporcionada pelo jogar, que faz deste um momento emotivo que pode gerar lembranças mais duradouras, passíveis de serem recobradas com maior facilidade, ao mesmo tempo em que podem gerar aprendizados mais sólidos como decorrência da confrontação entre a perspectiva dos adultos e das crianças. Não apenas as crianças aprendem; mimeticamente, as transformações nos padrões de relacionamento, inclusive da relação pais-filhos se coloca, confrontando os pais com o mundo que se abre. Um exemplo tomado para evidenciar isso está na ordem da expertise de crianças que nascem no mundo digital para lidar com os *games* fazendo com que os pais sejam rapidamente alijados do posto de detentores do conhecimento. Eles são obrigados a se submeter aos ensinamentos dos filhos. Ou seja, enquanto da ordem do simbólico, os *games* não apenas sintetizam o que foi; eles anunciam o que está em vias de constituição. E sua artificação contribui para o processo ao assimilar nos *games* as dinâmicas vanguardistas do artístico, mesmo considerando os limites de um produto comercial.

A artificação, associada ao desenvolvimento tecnológico, contribui para a crescente sofisticação dos jogos digitais, que se tornam atrativos a diferentes públicos. No entanto, a disseminação do jogar, no Brasil, está também diretamente ligada à difusão de tecnologia com banda larga para amplo público, através dos aparelhos celulares e *tablets*, que permitem acesso contínuo a jogos que tendem ao barateamento, quando não são oferecidos gratuitamente. Assim, o público jogador deixa de ser, por exceção, o infantojuvenil dos extratos A e B que podem ter equipamento específico em seus domicílios (computadores, *consoles*

e outros) e passa a conter pessoas de diferentes idades e classes sócio-econômicas que, através de tecnologia móvel e convergente, consegue jogar, mesmo como algo eventual. Para além disso, o universo dos jogadores deixou de ser apenas masculino. O número de mulheres-jogadoras tem crescido, do mesmo modo que o de mulheres que compõem as equipes dos desenvolvedores de *games*. Quais serão as consequências profundas nos *habitus* do mundo da conectividade e dos jogos digitais?

E mesmo o pedante mais árido brinca, sem o saber – não de modo infantil, mas simplesmente pueril –, e o faz tanto mais intensamente quanto mais se comporta como um pedante. Apenas, ele não se lembra de suas brincadeiras [...]. Um poeta contemporâneo disse que para cada homem existe uma imagem que faz o mundo inteiro desaparecer; para quantas pessoas essa imagem não surge de uma velha caixa de brinquedos? (Benjamin, 1986, p. 253)

Para quantos ela não advirá da nova “caixa de brinquedos”?

SOBRE OS AUTORES

Bianca Freire-Medeiros: Doutora em História e Teoria da Arte e Arquitetura pela Binghamton University. Professora na pós-graduação em Sociologia da Universidade de São Paulo (USP). Pesquisadora associada do Centro de Estudos da Metrópole, onde coordena o UrbanData-Brasil/CEM.

Edson Farias: Doutor em Sociologia pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). Professor na pós-graduação em Sociologia da Universidade de Brasília (UnB) e na pós-graduação em Memória: Sociedade e Linguagem da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (Uesb). Pesquisador do CNPq. Membro do grupo de pesquisa Cultura, Memória e Desenvolvimento (CMD/UnB) e editor da revista *Arquivos do CMD*.

Elaine de Souza Silva: Mestre em Memória: Linguagem e Sociedade pela Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (Uesb).

Francisco Nivaldo Monteiro Cardoso: Mestre em Memória: Linguagem e Sociedade pela Uesb. Professor no Instituto Federal do Maranhão (IFMA). Membro do Núcleo de Estudos Tecnológicos para o Desenvolvimento do Ensino de Ciências (Netec/IFMA).

Marco Antônio de Almeida: Doutor em Sociologia pela Unicamp. Professor na pós-graduação em Ciência da Informação e no departamento de Educação, Informação e Comunicação da USP. Líder do grupo de pesquisa Práticas Culturais e Tecnologias de Informação e Comunicação (Practic). Pesquisador do CNPq.

Milene de Cássia Silveira Gusmão: Doutora em Ciências Sociais pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Professora na pós-graduação em Memória: Linguagem e Sociedade (Uesb). Coordenadora no mestrado Interinstitucional em memória: Linguagem e Sociedade (convênio Uesb/IFMA). Líder do grupo de pesquisa em Cinema e Audiovisual: Memória e Processos de Formação Cultural e membro do grupo de pesquisa Cultura, Memória e Desenvolvimento da Universidade de Brasília (CMD/UnB). Integrante da Rede Latino-americana em Educação, Cinema e Audiovisual – Rede Kino.

Moacir Carvalho: Doutor em Sociologia pela Universidade de Brasília (UnB). Bolsista PNPd/Capes na Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB). Pesquisador do Grupo Cultura, Memória e Desenvolvimento (CMD/UnB) e do Grupo Corpo, Socialização e Expressões Culturais (ECCOS/UFRB).

Nathalia Pereira da Silva: Bacharel em História pela Universidade de São Paulo (USP). Colaboradora do UrbanData-Brasil/CEM (Cepid/Fapesp).

A provocação feita neste livro corresponde à questão da memória como mediação das encenações desempenhadas no cenário das redes de fluxos da sociedade de consumidores. Em sua natureza de fenômeno psíquico-simbólico, na memória estão aspectos bioquímicos, como aqueles de ordem emocional, os quais estão referidos os humores e as trajetórias que condicionam as pulsões dos indivíduos, e os correlacionados ao registro empírico das possibilidades de transmissão e expressão das experiências – exultando considerar os fatores institucionais e os constrangimentos sócio-históricos atuantes no delineamento daqueles domínios aonde se processam a lembrança e o esquecimento. Portanto, o desafio posto é atuar analítica e interpretativamente a partir de um modelo de complexidade no qual o imperativo contemporâneo da intensificação dos fluxos de circulação planetária se faz cúmplice das reposições de durações, forjando qualidades inusitadas que compõem as texturas do atual panorama cultural pela concatenação de fatores relativos às tecnicidades e às moralidades na figuração de texturas singulares no contemporâneo, mediante a atenção a fenômenos identificados como mnemônicos.



UESB
Universidade Estadual
do Sudoeste da Bahia



**INSTITUTO FEDERAL
DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
Maranhão**

ISBN 978-85-462-1901-8



9 788546 219018



/PacoEditorial



@PacoEditorial



@Paco_Editorial