



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ – UFPI
CAMPUS SENADOR HELVÍDIO NUNES DE BARROS
LICENCIATURA PLENA EM HISTÓRIA

HILDEMBERGUE FERREIRA DA CRUZ

PICOS, PIXELS E OUTRAS DIMENSÕES: sociabilidades em locadoras de videogame
em Picos nos anos 1990 e 2000

PICOS, PI
2017

HILDEMBERGUE FERREIRA DA CRUZ

PICOS, PIXELS E OUTRAS DIMENSÕES: sociabilidades em locadoras de videogame
em Picos nos anos 1990 e 2000

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura
Plena em História, da Universidade Federal do
Piauí – UFPI, Campus Senador Helvídio Nunes de
Barros, como requisito para obtenção do grau de
Licenciado em História.

Orientador: Dr. Fábio Leonardo de Castelo Branco
Brito

PICOS, PI
2017

FICHA CATALOGRÁFICA

Serviço de Processamento Técnico da Universidade Federal do Piauí
Biblioteca José Albano de Macêdo

C957p Cruz, Hildembergue Ferreira da
Picos, *Pixels* e outras dimensões: sociabilidade em locadoras de videogame em Picos nos anos 1990 e 2000 / Hildembergue Ferreira da Cruz. – 2017.
CD-ROM : il.; 4 ¾ pol. (52 f.)
Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura Plena em História)- Universidade Federal do Piauí., Picos, 2017.
Orientador: Prof. Dr. Fábio Leonardo de Castelo Branco Brito.

1. Picos-História. 2.Videogame-Sociabilidade.
3.Identidade. I. Título.

CDD 981.812.22

HILDEMBERGUE FERREIRA DA CRUZ

PICOS, PIXELS E OUTRAS DIMENSÕES: sociabilidades em locadoras de videogame
em Picos nos anos 1990 e 2000

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura
Plena em História, da Universidade Federal do
Piauí – UFPI, Campus Senador Helvídio Nunes de
Barros, como requisito para obtenção do grau de
Licenciado em História.

Orientador: Dr. Fábio Leonardo de Castelo Branco
Brito

Aprovado(a) em: 03 de março de 2017.

BANCA EXAMINADORA

Orientador (a): Fábio Leonardo Castelo Branco Brito

Examinador (a) 1: Luís Carlos de Alencar

Examinador (a) 2: Luís Felipe Brandão de Souza

“É preciso força pra sonhar e perceber que
a estrada vai além do que se vê”. (Los
Hermanos)

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar sempre, agradecer a Deus, por me dar forças e não me deixar fracassar mesmo que nas piores fases ao longo de toda essa caminhada, por todo o curso até a conclusão desta pesquisa. Agradeço a ele por estar sempre presente em minha vida e de minha família, e não nos desamparar na pior das hipóteses, apesar de não ser um exemplo de cristão devoto.

Agradeço a toda minha família, sem exceções, que direta ou indiretamente me apoiaram e me deram força, sejam os mais próximos ou os mais distantes. E dentre toda minha família não poderia deixar de agradecer em especial a minha esposa Alinny da Silva Rezende, que sempre me ajudou, e foi meu maior apoio ao longo de toda essa caminhada desde o tempo de namoro, e quem acreditou em mim me incentivando a não desistir (dando bronca às vezes), me motivando a terminar o ensino médio e ingressar na universidade, mesmo com toda dificuldade financeira sendo compreensiva e companheira, muito obrigado meu amor.

Agradecer aos meus filhos Laysla e Marco Antônio, que são minha inspiração e motivação, que não me deixa fraquejar nem desistir jamais, me fazendo melhorar a cada dia, e ser um pai melhor, um amigo melhor, um marido melhor e um ser humano melhor. Obrigado filhos.

Agradeço a todos os colegas da turma 2012. 2. Pela convivência diária durante todo o curso, obrigado: Alexandra, Atannael, Cristiane, Feitosa, Ítallo, Janaíne, Josiel, João Neres, Keylane, Lucas, Maria Luiza, Marina, Ramone, Renato, Cecilia, Eliana, Daniela Tomaz, Alysson, Gylson Carlos, Stéfane Carvalho, Geraldo Silva, Tationeide, Josimar e todos aqueles que passaram por nossa turma, pagando alguma disciplina, e aos que ficaram pelo caminho.

Agradeço também a todos que compõem a Unidade Escolar Coelho Rodrigues na pessoa da Diretora Ismênia, que me acolheram desde o Ensino Médio até as disciplinas de estágio, obrigado a todos.

Agradecer a todas as amigas que conquistei ao longo dessa maravilhosa experiência, sem citar nome pra não cometer injustiça. Porém sem esquecer é claro, da turma dos “ricões” que fizeram história literalmente, composto por mim, mais o Atannael, Lucas, Feitosa e Lincoln, vocês todos são amigos que levarei pra toda vida. E dentre todas estas amigas, não poderia deixar de destacar um

companheiro de todas as horas, que me ajudou demais, Lincoln Franco cara você pra mim é como um irmão, e eu tenho um apreço tremendo por você meu brother, muito obrigado por tudo, e saiba que minha casa sempre estará de portas abertas pra você obrigado piruuuuuu!

Quero deixar minha gratidão também a todo o corpo docente que compõe o curso de história da UFPI/CSHNB, vocês são exemplos de profissionalismo e competência. Obrigado pelos ensinamentos a todos sem exceção; Dr. Agostinho Coe, Francisco Nascimento, Mairton Celestino, Dayvide Magalhães, Gleison Monteiro, Naldinei, Mona Ayala, Ada Raquel, Iael de Sousa, Olívia Candeia, Maria de Lurdes, Francisca Rhejanne, Ana Maria Koch, Karla Ingrid, Luís Felipe, Petrúcio, Carla Silvino, Paulo Mafra, entre tantos outros que passaram pelo curso de História da UFPI/CSHNB meu muito obrigado.

Deixo aqui meu agradecimento especial ao meu orientador Prof. Dr. Fábio Leonardo de Castelo Branco Brito, por toda a paciência que teve comigo, sem sua ajuda jamais teria ido a lugar algum nesta pesquisa. Brother Fábio muito obrigado por ter acreditado em mim, e de ter me enveredado por bons caminhos durante essa pesquisa, num momento em que me encontrava já desacreditado, e sem perspectiva de levar adiante esse tema pouco provável, e sempre me motivava com a seguinte frase: #vai ter história dos games sim! Um exemplo de profissional no qual me espelharei sempre. Agradecer aos professores Luís Felipe Brandão de Souza e Heitor Matos da Silva, pela disponibilidade e gentileza de compor minha banca examinadora, e pelas contribuições e ensinamentos.

Agradeço muitíssimo ao Kaio César Cunha Andrade e o Josélio Xavier da Silva, que tiveram uma participação muito importante na execução dessa pesquisa, com as entrevistas cedidas, e compartilhando suas experiências com os games. Obrigado também aos historiadores Ricardo Fernando Cavalcante e Francisco Edmar de Lima Ferreira, que contribuíram bastante com suas falas cedidas, contando sobre suas vivências juvenis na década de 1990, e por ter aberto as portas no campo das pesquisas pouco prováveis na UFPI/CSHNB, com seus belíssimos e audaciosos trabalhos. Agradecer ao amigo também Francisco Adriano Leal Macedo pelas suas contribuições citadas do seu artigo nessa pesquisa.

Não poderia deixar de agradecer a todos os games que joguei desde minha infância, e a todas as experiências, e lições vividas dentro das locadoras de

videogame que frequentei, que moldaram meu caráter e vivência, e também serviram de inspiração para realizar essa pesquisa.

E, por último, mas não menos importante agradecer (in memoriam), aos meus pais Francisco Antônio da Cruz Filho e Maria do Socorro Ferreira da Cruz, pela minha criação, ensinamentos, por todo incentivo aos meus estudos e amparo. Sei que os senhores estariam orgulhosos neste momento.

RESUMO

O presente trabalho constitui um estudo sobre as práticas de sociabilidades em locadoras de videogames na cidade de Picos nas décadas de 1990 e 2000. Tomando como base debates teóricos relativos a conceitos tais como culturas juvenis, corpo ciborgue, identidades e sociabilidades, bem como recorrendo a fontes orais, buscamos problematizar não apenas as relações entre os sujeitos e os espaços, mas compreender onde o indivíduo, ao imergir no universo dos jogos de videogame e assumir o controle dos personagens, automaticamente adquire representações múltiplas e identidades plurais sem margens e sem limites.

Palavras-chave: História. Tempo Presente. Picos. Videogames. Sociabilidades.

ABSTRACT

The present work is a study on the practices of sociabilities in videogame rental companies in the city of Picos in the 1990s and 2000s. Based on theoretical debates about concepts such as youth cultures, cyborg bodies, identities and sociabilities, as well as using oral sources, We seek to problematize not only the relations between subjects and spaces but to understand where the individual, by immersing himself in the universe of video game games and taking control of the characters, automatically acquires multiple representations and plural identities without borders and without limits.

Keywords: History. Present tense. Picos. Video games. Sociabilities.

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1: Capa da edição N°9 da revista Herói.....	26
Imagem 2: Cena típica de uma locadora de videogame.....	33
Imagem 3: Revistas da época totalmente voltada para o público gamer	35
Imagem 4: Imagem de uma partida de 007 GoldenEye do Nintendo 64, com quatro jogadores simultaneamente	40
Imagem 5: Winning Eleven 9 - Playstation 1	41
Imagem 6: Imagem do game “ <i>Chrono Trigger</i> ”, em versão melhorada para <i>Nintendo DS</i>	43
Imagem 7: Foto tirada no ano de 2001 na locadora Play and Video em Picos-PI....	44
Imagem 8: Foto tirada no ano de 2001 na locadora Play and Video em Picos-PI ...	46

SUMÁRIO

START – aqui o game começa	12
1ª FASE - ENTRE JOVENS E HERÓIS: vivências juvenis e práticas cotidianas em Picos entre os anos 1990 e 2000	19
2ª FASE – CIBORGUES, CYBER-ZUMBIS E SUAS MÚLTIPLAS DIMENSÕES: frequentadores de locadoras e sua relação com o universo ficcional dos jogos de videogame	31
GAME OVER	48
REFERÊNCIAS	51

START – aqui o game começa

O tema proposto não foi preferido por acaso, na verdade procurei algo que tornasse a pesquisa prazerosa, e não poderia ter escolhido outro tema, por todo gosto que tenho de falar sobre videogames e toda uma paixão que tenho pelo universo dos *games*¹. Minha relação com o tema começa bem antes de escolher o curso de história e entrar na universidade, tudo se inicia quando eu tinha entre sete e oito anos de idade, e frequentava a casa do meu primo Paulo Leonardo, que tinha um *Master System 2*², console da empresa *Sega*³. Por horas e horas a fio, eu me contentava em assisti-lo jogar games tais como *Sonic*⁴, esperando que, vez ou outra este me deixasse muito brevemente jogar um pouco o que pra mim era o máximo, porque já gostava muito de jogar mesmo que por alguns instantes.

Daí em diante, meu interesse por *games* só cresceu. Apesar de não possuir um console em casa, que custava já para a época, uma pequena fortuna, passei a vivenciar esses pequenos espaços, carregado de estreitamento de relações sociais chamados de “locadora de videogame”. Considerando que os *games* se popularizavam entre uma parcela da juventude média urbana com a aparição das primeiras máquinas de *arcades*⁵ – grandes *games* com telas e controles fixos, tais como no fliperama⁶, que eram jogadas através de fichas, por um breve período ou

¹ Termo que será utilizado ao longo de toda a pesquisa, ao se referir dos jogos eletrônicos. Como uma maneira de simplificar o termo videogame e ao mesmo tempo criar uma intimidade com o tema, assim como também o termo gamer que deriva de game para se referir aos jogadores de videogame.

² Trata-se de um console de videogame de 8-bits produzido pela SEGA, lançado inicialmente no Japão em 1986.

³ A Sega é uma empresa desenvolvedora de software para videogames, e uma antiga produtora de consoles. A sede oficial da Sega, Sega do Japão fica em Tóquio, e a divisão norte-americana da Sega tem sua sede em São Francisco, Califórnia, Estados Unidos. Foi originalmente fundada em 1940 em Honolulu, no Havaí como Standart Games, por Martin Bromley, Irving Bromley e James Humpert, para fornecer divertimentos pagos ao pessoal das bases militares americanas na região que atuaram na Segunda Guerra Mundial. Em 1951 a empresa transferiu sua sede para Tóquio no Japão, aonde se mantém até hoje.

⁴ *Sonic* é uma franquia de videogames criado pela Sega e protagonizado pela sua mascote Sonic the Hedgehog. Criado para substituir Alex Kidd, que ocupava o posto de mascote da Sega. O seu desenhista foi Naoto Ohshima. Também é considerado como um dos maiores ícones dos videogames junto ao seu maior rival Mario onde fizeram história na década de 90.

⁵ Arcade, ou fliperama (como é conhecido no Brasil) é um aparelho de jogo eletrônico profissional instalado em estabelecimentos de entretenimento, ou em bares e em rodoviárias, o que era comum no Brasil.

⁶ Estabelecimento destinado ao uso de máquinas de “pinball”, o nome “flipper” vem de suas alavancas usadas para controlar.

de acordo com as regras do *game* (quando der *game over*⁷ ou o tempo acabar) – lembro-me de ter observado, ao longo da vida, tanto tais processos quanto a emergência de famosos consoles⁸ – notadamente evidenciando uma rivalidade que surgia entre as empresas japonesas *Nintendo*⁹ e *Sega*, direcionados tanto ao uso pessoal quanto a espaços de locação, de forma que as locadoras tornavam-se assim, pontos de socialização.

Tendo em vista que, para aqueles que não tinham como ter acesso a esse entretenimento eletrônico (o videogame) demasiado caro, pros jovens que não tinham um aparelho de videogame em casa, surge então essa necessidade de um espaço de socialização e interação voltado para esse tipo de diversão eletrônica, levando em conta, evidentemente, o bom lucro que era gerado nas locadoras. Dentro desses espaços, para quem os frequentava, a impressão que se tinha era de se estar em uma espécie de *habitat* natural onde jovens se relacionavam de forma recíproca compartilhando dos mesmos assuntos e questões que iam além dos temas dos *games*, imprimindo um sentimento do “sentir-se compreendido”, gerando momentos prazerosos e felizes pelos quais os que por ali passaram vivenciaram, imergindo no universo dos *games*, e afastar-se de uma dada realidade para ingressar em outras tantas possíveis. É dessa relação, portanto, entre determinados grupos juvenis e os videogames, bem como as sociabilidades que partem dos mesmos em espaços tais como na cidade de Picos, entre as décadas de 1990 - 2000, que esse trabalho busca tratar.

Pensando essas questões, temos o intuito de historicizar a relação entre um grupo de sujeitos, habitantes da cidade de Picos nas décadas de 1990 - 2000, com os meios virtuais, especificamente com os *games* em suas diferentes modalidades, como também com os espaços nos quais esses sujeitos os praticavam (as locadoras de videogame). A esse propósito problematizaremos não apenas as relações entre os sujeitos e os espaços, mas compreender onde o indivíduo, ao imergir no universo dos *games* e assumir o controle dos personagens, automaticamente adquire representações múltiplas e identidades plurais sem margens e sem limites (HALL,

⁷ Fim de jogo, a expressão é muito utilizada para jogos de videogame e computador.

⁸ Também conhecido apenas por videogame é um microcomputador dedicado a executar jogos de videogame, que podem ser trocados de acordo com o desejo do usuário.

⁹ Empresa japonesa fabricante de videogames. A Nintendo foi criada por Fusajiro Yamauchi dia 22 de setembro de 1889 no Japão e fabricava cartões artesanais de um tipo de baralho tradicionalmente japonês chamado Hanafuda. Foi ele próprio que construiu a primeira sede da companhia em 1917.

2014). Ao trabalho, serão pertinentes questões tais como: De que maneira, nas décadas de 1990 – 2000 sujeitos de Picos se relacionaram com os espaços onde ocorriam jogos coletivos de videogame? Como vivenciavam não apenas os espaços, mas as transformações nas tecnologias e jogabilidade, bem como com os enredos desses *games*? Como o videogame se apresenta como uma dimensão potente para se debater categorias aos historiadores? Como se processou a circulação dos *games* entre os usuários?

Dentro da pesquisa abordaremos conceitos que envolvem o lugar do historiador entre os saberes culturais e sociais. Traçaremos um diálogo com o autor e historiador Durval Muniz de Albuquerque Junior, que traz na sua narrativa a figura do historiador como um sujeito da terceira margem, no construir da história.

Pensar que a produção da História se dá nesta terceira margem, seja a história efetiva, seja a história conhecimento, é ressaltar que a história, seja como evento, seja como narrativa, nasce da relação. Entre o realismo e o construtivismo, talvez devamos adotar o relacionismo, pensar a ação humana, as práticas sociais, sejam práticas discursivas ou não, com a realização de mediações de traduções. (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2007, p.31)

Ao dialogar com o Durval Muniz de Albuquerque Junior, é explorada a prática da história oral, indispensável no trabalho apresentado, onde foram entrevistados sujeitos afim, de dar forma e sentido a pesquisa, “Uma maneira de conceber o nosso ofício reafirmando-o sempre como uma construção possível, como condição do exercício de nossa humanidade” (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2007, p.18).

Para tratar da noção de sujeito é abordado o conceito do filósofo Peter Pál. Pelbart, que, em seu livro *A vertigem por um fio*, pensa a noção de *cyber-zumbi*, onde segundo ele o conceito de cultura se encontra em erosão e vivemos como prisioneiros em uma vida limitada e pobre. Tal conceito se torna pertinente para o desdobrar da pesquisa, na medida em que o sujeito ganha novas configurações a partir dos games, “o homem fluido, o trabalho flexível, o capital volátil.[...]O resultado é uma extraordinária operação de anestesia social, fundada na unidade atômica indispensável, o homem médio estatístico, o consumidor ideal de bens e serviços, de entretenimento, de política, de informação, o cyber-zumbi”. (PELBART, 2000, p.23)

Ainda pensando na noção de sujeito, é pertinente dialogar com o livro *Antropologia do Ciborgue* do Tomaz Tadeu, no qual ele indica algumas possibilidades conceituais para analisar o chamado *corpo elétrico* e a dissolução do corpo humano. O autor nos trás questionamentos bem pertinentes tais quais como: Onde termina o humano e onde começa a máquina? Fazendo-nos pensar, quem somos nós? E de que forma as grandes transformações tecnológicas, afetam os sujeitos contemporâneos? Procurando uma tentativa para legitimar a presença inegável do ciborgue em nosso meio, tornando-nos assim sujeitos híbridos.

Implantes, transplantes, enxertos, próteses. Seres geneticamente modificados. Anabolizantes, vacinas, psicofármacos. Estados “artificialmente” induzidos. Sentidos farmacologicamente intensificados: a percepção, a imaginação, a tensão. Superatletas. Supermodelos. Superguerreiros. Clones. Seres “artificiais” que superam, localizada e parcialmente (por enquanto), as limitadas qualidades e as evidentes fragilidades dos humanos. Máquinas de visão melhorada, de reações mais ágeis, de coordenação mais precisa. Máquinas de guerra melhoradas de um lado e outra da fronteira: soldados e astronautas quase “artificiais”; seres “artificiais” quase humanos. Biotecnologias. Realidades virtuais. Clonagens que embaralham a distinções entre reprodução natural e reprodução artificial. Bits e bytes que circulam, indistintamente, entre corpos humanos e corpos elétricos, tornando-os igualmente indistintos: corpos humano-elétricos. (TADEU, 2009, p.12-13)

Ao tratar das referências a cerca da noção de tempo, o texto *A concepção de tempo histórico na história dos Annales*, do historiador Edwar Castelo Branco, visa enxergar uma nova visão, a noção e concepção de tempo que os *Annales* impactaram mais fortemente e “que permite entre outras coisas observar que as concepções de tempo e espaço variam de geração para geração, de um espaço para outro ou entre culturas diferentes.” (CASTELO BRANCO, 2001, p.7). Tal perspectiva ajuda a pensar as diferentes dimensões temporais presentes na relação entre os sujeitos da pesquisa e os jogos de videogames. Nesse sentido, os *Annales* e sua perspectiva de tempo contribuem, na medida em que:

O tempo dos Annales reconhece que o tempo o tempo do historiador é uma abstração conceitual construída para tornar o tempo real pensável. O tempo da narração, portanto, não é o tempo do acontecimento, mas uma representação dele. No mesmo sentido o tempo histórico novo rejeita a ideia de progresso, pois essa ideia implicaria a apreensão da história como a realização de certos

valores. O tempo histórico dos Annales é neutro em relação a valores. (CASTELO BRANCO, 2001, p.9)

O conceito sobre noção de espaço está presente durante toda a pesquisa, identificando juntamente os frequentadores, e esses espaços das locadoras de videogame como ponto de encontro potencial de práticas de interação mútua, além da própria noção de espaço e múltiplas plataformas possíveis dentro dos *games* jogados pelos usuários das locadoras. E assim como sobre a noção de sujeito, também irei dialogar com filósofo Peter Pál. Pelbart, que, em sua obra *A vertigem por um fio*, trabalha a problemática de espaço citando o conceito do Deleuze, de “espaço liso e espaço estriado”, em que deixamos de participar de uma sociedade disciplinar onde todos os espaços já se encontravam pré-definidos e bem separados, para se inserir numa sociedade de controle.

A sociedade disciplinar era constituída por instituições de confinamento, como a família, a escola, o hospital, a prisão, a fábrica, a caserna. Depois da Segunda Guerra Mundial, porém, as instituições de confinamento começaram a entrar em crise. Seus muros desmoronavam (digamos, a família se pulveriza, a escola entra em colapso, o manicômio vira hospital, a fábrica se automatiza) mas, paradoxalmente, sua lógica se generaliza. Ou seja, a lógica disciplinar que presidia as instituições disciplinares se espalha por todo campo social, prescindindo hoje do confinamento, e assume modalidades mais fluidas, flexíveis, tentaculares, informes e esparramadas. Se antes o social era recortado e quadriculado pelas instituições, configurando um espaço estriado, agora navegamos num espaço aberto, sem fronteiras demarcadas pelas instituições – espaço liso. Enquanto a sociedade disciplinar forjava moldes fixos (pai de família, aluno, soldado, operário) e circuitos rígidos, a sociedade de controle funcionava com redes moduláveis. (PELBART, 2000, p.29)

Deleuze exemplifica bem essa sociedade de controle, com um prisioneiro que não necessita ficar mais enclausurado em uma cela de quatro paredes para se ter a sensação de cárcere, mais livre para circular pela cidade usando apenas uma tornozeleira eletrônica capaz de localiza-lo dentro de um espaço limitado e demarcado, dando a ele uma falsa sensação de liberdade. Pelbart vai definir também o conceito de sociedade de controle usando como exemplo nosso cotidiano atual, onde assim como o prisioneiro citado anteriormente somos reféns das nossas próprias tecnologias, como o aparelho celular e *smartphones*, com seus aplicativos e

redes sociais que nos aprisiona onde quer que estejamos, seja em casa, ou na rua e ainda equipados com um GPS que nos localiza em qualquer lugar.

A pesquisa realizada neste trabalho pode ser classificada pelo objeto (bibliográfica, de laboratório e pesquisa de campo). Isto porque deve à pesquisa em mãos historicizar a relação de um grupo de sujeitos que pertencem a diferentes faixas etárias e estratos sociais, com os meios virtuais, e mais diretamente com jogos de videogame na cidade de Picos, entre as décadas de 1990 – 2000.

Quanto à metodologia, a pesquisa corrente faz a opção pelo método histórico, trabalhando diretamente com a história oral. Esta opção se justifica porque o método escolhido acredita que somente é possível compreender a realidade de determinados fenômenos se for conhecida a sua história ou o seu passado. Enquanto procedimento, este trabalho realiza-se por meio de observação direta, onde entrevistamos sujeitos dono de locadora, juntamente com os sujeitos, jovens (ou não) que frequentavam o espaço das locadoras de videogame, para entender além de outros questionamentos, como essa socialização e o tempo vivido no âmbito das locadoras afetavam e influenciavam no seu cotidiano e suas vivências.

A pesquisa utilizar-se-á de documentos escritos e de todos os textos da bibliografia usados como referências teóricas, tal qual também fotografias, e os próprio relatos dos frequentadores das locadoras e seus respectivos donos, trabalhando também o próprio conteúdo ficcional dos *games*. Estas ferramentas permitiram uma ampla visão do que pretendemos alcançar com a pesquisa historicizando as práticas da relação e sociabilidade nos espaços das locadoras de videogame.

A divisão do trabalho se dá em dois capítulos, que nesse caso preferimos chamar por fases, tal qual nos jogos de videogame. Na sua 1ª fase, intitulada **Entre jovens e heróis**: vivências juvenis e práticas cotidianas em Picos entre os anos 1990 e 2000. Dialogamos com fontes tais como matérias de jornais e revistas (*Veja*, *Herói*) e cruzamos com as entrevistas realizadas com os sujeitos. Cabe nessa fase, responder questões tais como: o que era visto, lido, assistido, etc., em Picos, nesse período? Se havia consonância com o que ocorria nessas dimensões (juventude, cultura, etc.) em outros lugares do Brasil? Colocando os personagens como sujeitos históricos. Percorrendo suas vivências e seu cotidiano na cidade, e entendendo suas

referências, seu lugar social, suas questões de classe, percebendo suas formas de acesso aos videogames, e as locadoras.

Na segunda fase, intitulada **Ciborgues, cybers-zumbi e suas múltiplas dimensões**: frequentadores de locadoras e sua relação com o universo ficcional dos jogos de videogame. Vamos pensar as relações entre os sujeitos discutidos na fase anterior e os *games* que eram acessados por eles nas locadoras. Que *games* eram? Quais eram os seus enredos? Quais eram os seus estilos? Por quais produtoras eles eram feitos? Quais as suas plataformas? De que maneira esses sujeitos da pesquisa constroem vínculos com as narrativas e os *games*? Que emoções eles despertam? Desejo, alegria, saudade, ressentimentos, etc.? De que maneira estabeleciam sociabilidades? Diferenciações de identidades, idades, classe social apareciam nas relações ou não? Em que medida?

1ª FASE - ENTRE JOVENS E HERÓIS: vivências juvenis e práticas cotidianas em Picos entre os anos 1990 e 2000

O jogo se inicia em meados dos anos noventa, onde iremos trespassar juntamente com um garoto típico da época e suas perambulações. Um período que se vivenciava práticas distintas das que os jovens atuais vivenciam hoje. Tempo em que as práticas de interação, socialização, assim como também os divertimentos e brincadeiras entre os jovens ocorria de uma forma mais presente e coletiva, onde havia uma necessidade de se juntar com a turma e promover divertimento com as inúmeras brincadeiras que havia e até hoje perduram, só que sem a mesma intensidade da época afinal vivemos outros tempos.

Nosso protagonista era um jovem comum (ou não), de classe média baixa, que gostava praticamente das mesmas coisas que a maioria dos jovens da época, só que um pouco tímido e sem muita aptidão para praticar esportes, pois o mesmo não se achava com tanta habilidade. Tinha um gosto peculiar no que diz respeito a alguns programas de TV que costumava assistir, programas tais como: *Castelo Rá-Tim-Bum*, *Mundo de Beakman* e *Doug Funnie*, todos na emissora TV Cultura, sendo esses rotulados de programa de *nerd*. Essa pretensa designação, que rotulava tais programas de televisão, é construída a partir de um conceito forjado no interior de determinadas práticas discursivas e não-discursivas, que conformavam jovens sob tal alcunha, assim como podemos perceber no fragmento abaixo:

Se “querem nos convencer que estamos mergulhados numa espécie de fatalidade”, que não é possível fugir à modelização em massa, de outro temos uma evidência do contrário, na figura desses *nerds* picoenses que passaram por esse processo de minorização/autonomização. Ao empreenderem esse processo de autonomização, tendo em vista a vivência dos seus desejos, muitos conseguem na sua própria forma de se relacionar com o mundo, em relações no âmbito do afeto e do desejo em diversos níveis [...]. Dessa desterritorialização com o sistema capitalístico, há a possibilidade de construir um território enunciado coletivamente e que coincidirá com um desejo próprio. Podemos, então, refletir acerca das possibilidades de romper com os instrumentos de poder e modelização capitalística, conforme fizeram os sujeitos dessa pesquisa, em suas jornadas através de multiversos subjetivos em linhas de fuga, vazando pelas margens das linhas de desejo padrão. Nessa revolução micrológica e desejante existe uma potência de agregar suas subjetividades à máquina coletiva e fazer com que discursos a práticas anteriormente infantilizados, já que “a máquina é

desejo, não que o desejo seja desejo da máquina, mas porque o desejo não cessa de fazer máquina na máquina, e de constituir uma nova engrenagem ao lado da engrenagem precedente, indefinidamente". (MACEDO, 2016, p. [s. p.]

No trecho acima são tratadas questões de movimentações juvenis em Picos entre a última década do século XX e as duas primeiras décadas do século XXI, na produção de identidades e subjetividades, problematizando novas categorias emergentes tal qual sujeitos que devido uma gama de ações e práticas, são estigmatizados de *nerds*. E programas de TV como os citados no parágrafo anterior, diferente de outras séries e animações que tinham um teor cômico, ou de ação e aventura, englobava um conteúdo voltado para práticas de caráter educativo como em *Castelo Ra-Tim-Bum*, ou com uma abordagem de conceitos científicos em *Mundo de Beakman*, bem como na representação da timidez adolescente do desenho *Doug*, que narra as aventuras de um garoto com todos os estereótipos de um *nerd*. O conteúdo desses programas criou certa familiaridade com o jovem que essa pesquisa descreve, fazendo assim com que ele se sinta identificado com tais representações.

Digamos que dentre suas diversões uma das que mais tomava seu tempo era assistir TV, e gostava também dos desenhos clássicos mais assistidos como *He-Man*, *Thundercats*, *Caverna do Dragão* entre outros. Além dos já citados, o canal que mais lhe prendia a atenção era a extinta TV Manchete. Que foi um canal que influenciou toda uma geração de crianças e adolescentes, e tinha na sua grade muitos programas trazidos da cultura japonesa como os seriados de *tokusatsu* como: *Changeman*, *Jaspion*, *Jiraya*, *Jiban*, *Black Kamen Rider*, que rendia brincadeiras inspiradas nesses heróis japoneses, fazendo roupas e armaduras de papelão imitando a dos personagens. E talvez pela imersão no enredo e ação desses programas fosse fácil ficar horas e horas assistindo tais programas. Porém o ápice dessa emissora inicia em 1994, quando é inserido na programação da TV Manchete o anime japonês *Cavaleiros do Zodíaco*, que virou uma verdadeira febre, e prendia a atenção de muitos jovens na década de 90, a partir de 1994 quando estreou no Brasil. O anime fez tanto sucesso que se transformou em referência, e era comum na época juntar a turma no fim da tarde pra assistir *Cavaleiros do Zodíaco*.

Este jovem era morador da cidade de Picos-PI, mais especificamente no Bairro Petrônio Portela (COHAB), e talvez por se tratar de um bairro meio que afastado do centro da cidade, por lá se tivesse algumas práticas interioranas como caçar passarinho, banhar de açude, brincar de fazer acampamento no mato e até entrar nas roças pra apanhar frutas. E era basicamente isso mesmo que se fazia nas horas vagas além de assistir TV, tudo era muito simples e as amizades eram sempre muito intensas, toda a garotada da rua era bem próxima, e a diversão era garantida seja pra jogar futebol (ou tentar no caso) com trave mirim feita de tijolos no meio da rua, brincar de esconde-esconde, bolinha de gude, colecionar carteira de cigarros usada imitando dinheiro, soltar pipa ou fazer carrinho de lata de óleo de cozinha. Tinha também uma prática de divertimento muito comum da época, que era a de colecionar figurinhas que vinham nas embalagens de chiclete com temas variados, enfim eram várias as opções de divertimento que haviam e o que se pode sentir ao falar de todas essas brincadeiras é que, em grande medida, eram vivenciadas em conjunto e isso causava uma proximidade maior entre os jovens, diferente dos dias atuais onde a tecnologia aproxima de certa forma encurtando as distâncias, porém ao mesmo tempo afasta muitas vezes, promovendo uma individualidade habitual.

Contudo ao tratar de questões do cotidiano, formas de entretenimento e diversão desse dito sujeito que é descrito no texto, eis que esse jovem referido se trata desse que vos escreve. Falar dessas vivências juvenis e práticas cotidianas na década de 1990 a 2000 tende a nos remeter a uma nostalgia ao lembrar dessa época. Fazer parte dessa geração foi surpreendente, vivemos uma época que aflorava muitos signos da cultura pop, que viriam a se tornar verdadeiros ícones e inspiração de tendências ditadas até hoje pelos saudosistas e também entre os mais jovens *otakus*,¹⁰ numa época em que esse termo *otaku* nem era usado ou conhecido, mas que com o a chegada dos animes e séries japonesas através da TV Manchete, começa a se construir uma identidade que passa a estimar tais elementos culturais nipônicos.

Como parte da pesquisa, para historicizar a formação de uma geração e suas propensões, de jovens da década de 90 na cidade de Picos, é intercalada experiências de alguns sujeitos, com minhas próprias praticas cotidianas,

¹⁰ É um termo usado no Japão e outros países para designar os fãs de animes e mangás. Entretanto, no Japão, o termo pode ser utilizado para designar um fã de qualquer coisa em um grande excesso.

juntamente com o que se vivenciava na época e as novas formas de entretenimento que surgem como o videogame, que vai elevar a forma de diversão a outro patamar de interação e socialização, que começam a surgir em grande medida não só em Picos como também em outras regiões do Brasil.

Na entrevista cedida pelo senhor Josélio Xavier da Silva, ele conta um pouco sobre a sua vivência na cidade de Picos, ele acompanhou o início dos anos 90 já com 24 anos na época. Josélio é cearense da cidade de Fortaleza nascido em 1970, e veio com os pais morar em Picos com 12 anos de idade. A partir do seu relato é perceptível que as práticas não diferenciavam muito do que já foi narrado anteriormente por mim, no que se diz respeito aos programas de TV assistidos.

Bom naquela época tava entrando o vídeo cassete que foi uma revolução, aí surgiram as primeiras locadoras de videocassete aqui em Picos, então foi uma novidade. A gente assistia o básico era: *Programa da Xuxa*, desenho dos *Thundercats*, *Cavaleiros do Zodíaco*, e filmes eram aquelas séries americanas antigas, mais o bom mesmo que eu lembro dessa época foi a introdução dessas locadoras de vídeo, naquela época quem tinha videocassete era rico, era um artigo caro e não tinha venda nacional o pessoal trazia de contrabando de fora, eu lembro que meu pai comprou um *G21 da Panasonic* caríssimo na época, e de pessoas que traziam do Paraguai porque por aqui não tinha no mercado nacional, as antenas parabólicas também porque o sinal de TV era muito ruim. (SILVA, 2016)

No trecho acima, Josélio relata também o surgimento das locadoras de vídeo, uma possibilidade acessível para quem queria alugar filmes em fita cassete VHS, porém nem tão acessível como ele mesmo conta, pois quem possuía um aparelho de videocassete em casa, era quem tinha uma condição melhor como uma família de classe média alta que tinha um poder aquisitivo maior. Não era de fácil acesso esse tipo de tecnologia. Juntamente com o videocassete, surge as primeiras antenas parabólicas, que eram artigo de luxo pra época, e em algumas poucas casas as TVs colorida, dando a ver o que relatado em seguida:

Na época que CDZ [*Cavaleiros do Zodíaco*] era exibido na TV Manchete eu não tinha televisão em casa e as poucas vezes que eu assistia era na casa onde minha mãe trabalhava como doméstica[...]Comecei a assistir Cavaleiros do Zodíaco por volta dos 7 ou 8 anos, pois foi depois que eu cheguei em Picos. Provavelmente já eram as reprises da Manchete, tendo em vista que quando estreou em 1994 eu ainda morava no Ceará. Mas me recordo bem que foi aqui em Picos que assisti pela primeira vez (FERREIRA, 2015).

Nesse fragmento trabalhado, temos o relato do jovem Francisco Edmar de Lima Ferreira, morador da cidade de Picos, nascido em 1988 e natural de Pacajús, Ceará, que passou a morar em Picos aos 7 anos de idade, e coloca-se como sujeito que passaria a ter contato com os animes e séries japonesas apenas alguns anos após a sua exibição, ele exemplifica em sua entrevista o que ocorria com uma grande parcela de jovens da época, que não possuíam aparelho de TV em casa, e mesmo assim conseguiam acompanhar aos episódios de CDZ [*Cavaleiros do Zodíaco*]. Recordo de chegar a acomodar até mais de quatro amigos para assistir TV em casa, e a hora que iniciava o anime era quase que sagrada, e ninguém queria perder um episódio, portanto quem não tinha televisor em casa sempre dava um jeito de assistir na casa do colega.

É interessante perceber nos diálogos dos entrevistados, que apesar da diferença geográfica e cultural de cada região, esses jovens se interliguem de alguma forma, onde os gostos e práticas se assemelham ainda que em ritmos e frequências diferentes.

Quando se iniciou o anime Cavaleiros do Zodíaco, em 1994, eu ainda morava no Estado de São Paulo. A vivência infantil daquele período era justamente em órbita dos programas infantis da época e suas programações, como desenhos, jogos e etc., inclusive as brincadeiras. Especificamente *Cavaleiros do Zodíaco* se tornou uma febre muito maior do que qualquer outra coisa nos anos 90, talvez a única coisa tão explosiva quanto o *anime* naquele período tenha sido os Mamonas Assassinas (CAVALCANTE, 2015).

A fala acima é de Ricardo Fernando Cavalcante, que nasceu em São Caetano do Sul – SP, ele veio com os pais morar em Picos, em 1996 com sete anos de idade, e exemplifica bem como mesmo passando parte de sua infância no Estado de São Paulo e posteriormente mudando pra Picos, relata uma realidade vivida não muito diferente da de outros sujeitos moradores da cidade de Picos desde nascido, como Kaio César Cunha Andrade, natural de Picos, 22 anos que relata ao ser perguntado sobre como foi sua infância e cotidiano na época:

Cara eu peguei assim bem novo mais eu peguei o finalzinho da *TV Manchete* que tinha os *Cavaleiros do Zodíaco* que era muita referência e o começo da era *Dragon Ball* aqui, que passava no *SBT* e tinha também o *Fly* também, aí a partir dessas coisas assim nós começamos a se interessar por esse mundo, e cavaleiros foi a mais forte da época aqui. Até os 5 e 6 anos eu gostava muito dos *Mamonas Assassinas*, e eu gostava muito, muito mesmo! Ai depois

dos mamonas eu despertei pro rock mesmo e comecei a ouvir aqueles rock das antigas[...].(ANDRADE, 2016)

Mesmo com uma idade um pouco menor do que a dos outros entrevistados, Kaio Andrade entre cinco e seis anos, tinha praticamente as mesmas preferências e referências, até mesmo em se falando de gosto musical, onde ele descreve seu favoritismo pela banda de rock brasileira Mamonas Assassinas, que obteve um grande sucesso em todo o Brasil com suas letras engraçadas de teor cômico. Percebe-se, portanto na fala dos sujeitos, novas subjetividades, que vão se formando e afetando esses sujeitos a partir de elementos que vão formando uma identidade singular, desde os programas de TV assistidos, as brincadeiras, e seus heróis que acabam se tornando suas referências. Assim como todos esses elementos já citados, as práticas de leitura também fazia parte de todo esse universo, e, assim como os anteriores, o tipo de leitura era influenciado por algumas das múltiplas referências que emergiam dessa multiplicidade de signos formados a partir das vivências juvenis. Acerca disso o entrevistado Kaio Andrade menciona que tipo de leituras costuma acompanhar na época:

Eu gostava de colecionar revista de anime, tinha a revista *Herói*, eu lembro que tinha antigamente no jornal vinha um mini jornal acoplado que era chamado de infantil que vinha falando de desenhos, desenhos novos, com quebra cabeça, palavra cruzada e assim isso me marcou muito porque eu sempre tive contato, aí quando eu via a galera mandava desenho, e eu todo dia mandava cartinha pro jornal com um desenho meu e uma vez publicaram um [risos] foi a maior emoção da minha vida! [risos] quando eu vi meu desenho publicado ali no jornal, e outra coisa que a gente gostava muito era de alugar fita de vídeo cassete, a gente alugava muito e geralmente os filmes eram *Cavaleiros*, *Dragon Ball*. (ANDRADE, 2016)

Numa época que a internet estava longe de ser o principal veículo de informação e entretenimento, a revista *Herói* se torna uma publicação recorrente entre rodas de sujeitos que desejavam ficar atualizado sobre novidades que circulavam em dimensões tais como a televisão, o cinema, os quadrinhos e os videogames. A revista, que teria sua circulação iniciada a partir de 1994, através da editora Nova Sampa, se tornaria instrumentos para pessoas de diferentes idades desfrutarem de informações sobre séries, animações e cultura pop, aparecendo como novidade editorial em uma época com poucas publicações especializadas em animes, desenho animado ou gibis. O sucesso da revista coincide com a chegada

dos Cavaleiros do Zodíaco ao Brasil, e as primeiras edições foram, em grande medida, voltadas para a animação japonesa, e isso é percebido logo no editorial de introdução da primeira edição da revista, citado abaixo:

Bem-vindo!

Esta é a primeiro número de HERÓI, a primeira revista mutante do Brasil!

Mutante porquê? Porque HERÓI pode aparecer a qualquer momento, em qualquer formato, tratando de heróis de qualquer lugar – da TV, dos quadrinhos, dos cinemas, dos games e de onde mais vierem heróis!

Para começar, dedicamos esta edição inteira aos heróis da TV. Claro que o destaque especial tem que ir para os CAVALEIROS DO ZODÍACO, a série mais quente da televisão! Inesperadamente, Seiya, Fênix e seus companheiros ocuparam o coração e as mentes dos fãs de todo o Brasil. HERÓI conta toda a história dos CAVALEIROS, as origens dessa mania e tudo que o futuro reserva! Também nesta edição você vai conhecer os segredos de WOLVERINE, o mais invocado dos X-MAN. Vai ficar por dentro dos heróis das revistas em quadrinho que vão chegar à TV em 1995. E para completar, vai saber tudo que os estúdios japoneses estão preparando para invadir a televisão! Depois dos CAVALEIROS, o Japão vai apresentar ao mundo uma explosão de heróis, em seriados e desenhos!

E se prepare – logo, logo vai ter mais HERÓI nas bancas! (HERÓI, 1994, p. 03)

Percebe-se, portanto, ao ler esse fragmento da revista Herói, a motivação que levou indivíduos como o Kaio Andrade, de criar uma preferência pela leitura da revista Herói. E não só Kaio como também uma grande parcela dos jovens da época que vivenciara e acompanharam todos esses desenhos e animes em especial Cavaleiros do Zodíaco, que eram bem evidenciados pela revista onde entre uma edição e outra sempre trazia na capa algum desses personagens mais notáveis como o protagonista *Seiya*, personagem central da animação. Tal prioridade a determinados produtos de circulação no universo de entretenimento da época ficam presentes na capa da edição de número 9 da revista, reproduzida na imagem 1 abaixo:

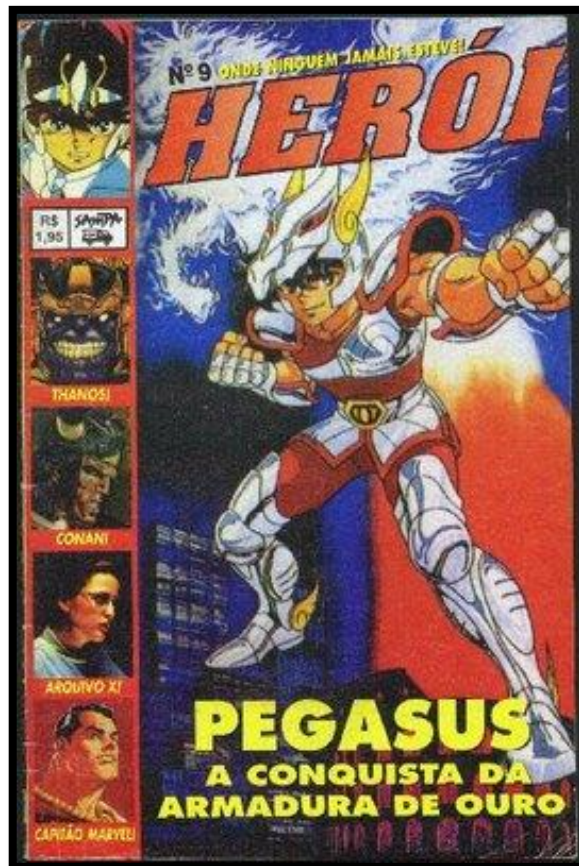


Imagem 1: Capa da edição N°9 da revista Herói.¹¹

Na década de 1990, novas tecnologias vêm surgindo desde a década anterior no Brasil, apesar de ter acontecido de forma mais desacelerada na região nordeste, especificamente aqui na cidade de Picos. E com essas tecnologias desponta os videogames, que juntamente com as Locadoras de videogame (que serão tratadas com mais ênfase no capítulo posterior), introduz novas formas de entretenimento, diversão e sociabilidades entre crianças e adolescentes desse período. Dando continuidade a nossa perambulação acerca deste panorama das práticas juvenis, é relevante perceber de que forma essa geração teve um primeiro contato com o universo fictício dos *games* eletrônicos.

Assim como outros aparelhos modernos que começaram a surgir, o videogame era de difícil acesso, e não era comum ter um em casa. Na sua grande maioria os jovens da época não tinham contato imediato com os *games*. Particularmente, vim conhecer um através de um primo, e posteriormente tive um

¹¹ Obtido em <http://orgulho-nerd.blogspot.com.br/2013/02/revista-heroi-heroina-de-seu-tempo.html> acesso em 16/02/2017.

contato mais intenso por meio das locadoras de videogame, que conseguiram suprir essa carência aos tantos jovens que não tinham como comprar um videogame. E dessa forma as locadoras vêm a popularizar os *games* dentre esse público jovem menos abastado.

No meu caso de certa forma, contribui para o surgimento das locadoras de videogame no bairro Petrônio Portela (COHAB) em Picos PI, onde morei até meus 18 anos. Sempre pela manhã ia comprar pão em um mercadinho perto de casa, e vizinho a esse mercadinho havia um garoto que ficava na área da frente de sua casa jogando, e eu vez ou outro me pegava entretido assistindo aquele garoto jogar, o nome dele é José Damasceno Junior, conhecido Junior Damasceno, e de tanto eu e outros garotos ficar assistido ele jogar, então propôs que deixava jogarmos se pagasse cinquenta centavos pra ele. E a ideia foi se aperfeiçoando ao ponto que o pai do Junior, Sr. Damasceno viu naquela brincadeira um possível negócio rentável, e começou primeiramente ali mesmo na área de casa com duas TVs e dois consoles o que seria mais logo a locadora do Sr. Damasceno, que fez bastante sucesso e vivia sempre lotada de garotos, lugar onde passei boa parte da minha juventude. O interessante é que essa locadora que costumávamos frequentar não tinha um nome ou marca, e a gente conhecia pelo nome do dono mesmo, e ficou batizada de Sr. Damasceno.

Com exceção dos jovens que os pais tinham condição de comprar um videogame na época, a grande maioria dos garotos só vinha a ter contato com um através das locadoras. As histórias de como surgiu algumas das tantas locadoras na cidade de Picos, se assemelha com a da locadora do Sr. Damasceno narrado anteriormente. Josélio Xavier evidencia em seu relato, como observou o surgimento de um desses estabelecimentos.

[...] Na minha época que eu já tinha feito o ensino médio eu voltei a Picos em 92, e aqui em Picos a gente não tinha locadora de videogame ainda, o que existia era alguém que tinha dois ou três consoles de *Super Nintendo* e colocava assim em casa ou garagem, e nessa época se não me engano era o Janildo que hoje em dia mexe com foto e vídeo,[...] aí foi naquela época que ele tinha alugado um pequeno quartinho e colocou lá e... foi a primeira noção assim básica de locadora assim foi ele, foi exatamente de 92 pra 93, e em Picos não tinha ainda, só algumas pessoas tinha em casa, poucas raríssimas. Na época a *Tec Toy* fabricava o *Mega Drive*, e a *Gradiente* o *Super Nintendo* então eram pouquíssimas as pessoas que tinham. (SILVA, 2016)

E se inicia meio que despropositadamente como uma forma de conseguir uma renda extra, que as locadoras começam a ganhar força e mercado, cada vez mais se organizando e modernizando, criando uma nova categoria de comércio de entretenimento e potente espaço de sociabilidades e encontros juvenis. Tornando-se assim importante não só para os donos que na época obtinham um bom lucro, mas muito mais que isso para os tantos jovens que através dela tinham acesso aos videogames mesmo que por algumas horas, e proporcionava esse divertimento coletivo. Kaio Andrade teve um primeiro contato diferente com as locadoras de videogame, que ao invés de frequentar para jogar na própria locadora, ia a procura de fitas pra alugar e jogar em casa com um primo.

[...] Em 99 foi que meu primo comprou um *Super Nintendo* ele morava aqui em cima só que hoje ele mora em Teresina aí mudou completamente, mudou da água pro vinho a nossa vida porque a galera gostava muito de brincar na rua e tudo e se reunia pra... a gente trocou o filme que a gente alugava pra alugar fita de videogame lá na *Play And Video*, juntava aquela galera de três quatro caras de pé, e ia lá alugava três quatro fitas e passava o final de semana todinho jogando,[...] nos olhávamos as capinhas e as fotinhas das fitas e dizia: “ha essa capinha aqui é legal” então... a gente chegava na *Play And Video* que era a maior locadora da época. (ANDRADE, 2016)

Ir a locadora locar fita de videogame para jogar em casa, se tornou prática bastante comum entre os jovens que tinham console em casa, e dessa forma saia mais barato, principalmente aos fins de semana onde a turma já sabia que era o dia mais proveitoso pra alugar. A sexta-feira ou sábado eram dias sagrados de se alugar fitas, e tinha que ser rápido e chegar cedo para encontrar os melhores *games* disponíveis e poder alugar e entregar só na segunda. Muitos chegavam na locadora antes dela abrir pra conseguir garantir aquele lançamento tão cobiçado, mais há quem mesmo tendo videogame em casa, às vezes preferisse jogar na locadora pela maior quantidade de *games* que poderia experimentar, e também pela diversão que era muito maior do que jogar sozinho em casa.

Na presente narrativa acerca de todo o âmbito dessas vivências na década de 1990, já se encaminhando para o surgimento das primeiras locadoras da cidade, sendo compartilhadas com base em todas essas experiências relatadas, é palpável uma afinidade e todo um argumento favorável aos *games*. Porém nem tudo como essa pesquisa, é tão terno com os *games*, que muitas vezes desde sua

popularização é posto como vilão, sendo acusado de ser o motivador de alguns episódios trágicos por todo o mundo. Nessa época os videogames se popularizavam na década de 1990, e essa popularização levou também a uma imagem do videogame como algo negativo. Tendo isso como exemplo o massacre de Columbine, massacre que aconteceu nos Estados Unidos em 20 de abril de 1999, no estado americano do Colorado na Columbine High School, onde dois jovens alunos Eric Harris e Dylan Klebold, assassinaram 12 alunos, um professor e feriram mais 21 pessoas, e por fim cometeram suicídio. Dentre as causas possíveis apontadas pela mídia de ter sido a motivação do crime estariam questões tais como *bullying*, problemas psicológicos, depressão e os videogames.

O massacre, que levou a toda uma discussão a respeito da cultura de armas, evidenciou a influência de jogos de videogame tidos como violentos. O debate da época levou a uma discussão ampla inclusive pela imprensa brasileira. Rastros disso podem ser visto na revista *Veja* de 1º dezembro de 1999, onde o personagem fictício *Arc*, um marciano que vem regularmente à Terra inclusive ao Brasil, pra ver se vale a pena investir no Brasil, que segundo a própria revista, havia sido criado para responder e-mails dos leitores, recebe alguns e-mails que comentam sobre o massacre de Columbine, e por incrível que pareça, estão em posição de defesa dos *games*, achando até um cúmulo pôr culpa do massacre nos videogames como nos e-mails a seguir:

- “Publique um livro contando suas ideias sobre uma sociedade justa...”; “Procure outro país para investir – mesmo que vocês nos escravizem, uns escravizados pisarão em cima dos outros...”; “Santa ignorância: eu jogo *Duke Nukem* e posso fazer o mesmo (que o assassino fez)? Pôr a culpa de um lelé da cuca em um videogame é o cúmulo...”.
- “Tenho 15 anos, gosto de jogos violentos e não saio por aí atirando em pessoas... Numa idade em que se consideram normais coisas como fazer festas até as 5 da manhã, rir dos professores que tentam ensinar algo em meio a baderna da classe, atropelar alguém em um jogo é considerado normal... mas nem por isso realidade se confunde com fantasia...”.
- Interessante – comenta o marciano. – Reações de amor e ódio... ódio pode gerar violência... talvez seja bom mesmo vocês brincarem com a violência (VEJA, 1999, p. 36).

Nos recortes dos e-mails enviados a revista *Veja*, alguns leitores comentam sobre o massacre em Columbine. É interessante notar que eles respondem a uma discussão maior, onde alguém ou a própria mídia associa tais acontecimentos com

os videogames, isso pelo fato de os jovens que cometeram o atentado, eram fãs de games como *Doom*¹², *Wolfenstein 3D*¹³ e *Duke Nukem*¹⁴. A cultura dos *games* encontrava tanto resistência, quanto também aqueles que entendiam que não eram os videogames que propiciavam uma influência de violência na vida real. O próprio personagem fictício da revista defende os *games*, e ironiza em sua resposta ao falar que “ódio gera violência”, então melhor só brincar mesmo. Em outras palavras, dizia que se é pra lidar com a violência, então que seja por brincadeira, que se for pra bater em alguém, matar alguém que se faça na brincadeira – nos *games*, no caso – e não na vida real.

Todas essas relações de amor e ódio com o videogame cabiam dentro de uma discussão que em Picos estava em espaço nas locadoras, que será tratado no próximo capítulo, juntamente com o que aconteciam a todos esses sujeitos trabalhados na pesquisa, no que diz respeito às relações de práticas de sociabilidade, a vivência dentro do espaço da locadora, fora dela e também dentro do espaço fictício dos *games* e dos personagens de cada jogo, e ainda como esse universo afeta esses sujeitos e suas subjetividades.

¹² Jogo de computador lançado em 1993 pela Id Software, e um dos títulos que geraram o gênero tiro em primeira pessoa. *Doom* estabeleceu uma sub-cultura por popularizar os jogos em rede e permitir expansões criadas pelos jogadores, o sucesso do jogo influenciou o boom de jogos nos anos 90.

¹³ Jogo de computador lançado em 1992 pela Id Software, para MS-DOS. O enredo gira em torno de um agente secreto aliado capturado e preso durante a Segunda Guerra Mundial, no Castelo *Wolfenstein*, que precisa escapar da prisão conseguindo informações, destruindo projetos de guerra química e experimentos malignos com seres humanos. Para isso eliminando figuras-chave da hierarquia nazista.

¹⁴ Jogo de plataforma e tiro lançado em 1991 pela Apogee Software. Apresentando as aventuras de *Duke Nukem*, o principal objetivo do jogo é chegar à saída de cada nível, destruindo os inimigos e recolhendo pontos. O jogo fez fama, na época de seu lançamento, devido ao seu nível de design inteligente que permite que muitos objetos na tela possam ser baleados: os obstáculos, assim como inimigos, podem ser destruídos por tiros.

**2ª FASE – CIBORGUES, CYBER-ZUMBIS E SUAS MÚLTIPLAS DIMENSÕES:
frequentadores de locadoras e sua relação com o universo ficcional dos jogos
de videogame**



[...] Tem gente que acha que videogames isolam as pessoas, as deixam antissociais. Em 2009 eu era só um moleque com um Xbox360 com trocentas histórias pra contar que compartilhava com apenas meia dúzia de amigos. Quando entrei pra internet eu era só um e hoje, hoje nós somos 3 milhões, 3 milhões falando de games, de todos os games e você vem me dizer que videogame não une as pessoas? Videogame une as pessoas, ensina, entretém, desestressa e oferece alegria temporária a muitas pessoas que não conseguem ter a mesma coisa fora do mundo virtual porque o mundo em si só as empurra pra baixo. Videogames não são responsáveis por assassinatos, não são responsáveis por notas baixas na escola e não são perda de tempo, se você pensa assim, você tá errado. Ser *gamer* é optar por viver muitas vidas ao invés de uma só, ser *gamer* é gostar de abraçar seus momentos sozinho ou sozinha, ou até mesmo esbanjar o seu lado competitivo. Eu sou *gamer*, sempre fui sempre vou ser, e você? Senta aí, fica confortável, aperta *start vai!* [...] (SER GAMER SOMOS 3 MILHÕES, 2016)

Iniciamos nossa segunda fase com esse trecho do vídeo do Zangado Games, um *youtuber* que tem um canal que trata de *games* na internet, com mais de 3 milhões de inscritos. Nesse vídeo, ele faz uma homenagem aos seus fãs por ter

alcançado a marca de 3 milhões de inscritos, e é um dos maiores *youtubers* a falar de *games* na internet. A fala de Zangado nos remete a pensar a figura do *gamer* – como são conhecidos os praticantes e amantes de *games* – e ele fala de uma forma romantizada sobre o que é ser *gamer*, escolhendo viver mais de uma vida, assumindo várias outras dentro do universo dos *games*, fazendo coisas que não podem fazer na vida real, ou tendo experiências e desenvolvendo aptidões improváveis fora do imaginário dos *games*, tentando dessa forma fugir um pouco de uma realidade insatisfatória.

Essas questões mobilizaram sujeitos, no recorte temporal desse trabalho, em diversos espaços. Nessa ocasião a cidade de Picos Piauí, espaço no qual realizei entrevistas com alguns sujeitos, de diferentes idades, que se consideram ou se consideraram *gamers*. Durante as entrevistas realizadas com os sujeitos Kaio César Cunha Andrade, e Josélio Xavier da Silva dono da extinta locadora **Play And Vídeo**, que vivenciaram o recorte temporal de 1990 – 2000 no espaço das locadoras de videogame em Picos, é perceptível uma relação de familiaridade com os *games* que eram acessados por eles. Não se tratava apenas de jogar por um simples passatempo, havia todo um envolvimento que levava o *player*¹⁵ a imergir no universo dos *games*.

Na conversa, com o entrevistado Kaio César Cunha Andrade, notasse um sentimento de saudade, e boas recordações ao lembrar-se da época, assim como as sensações causadas pelo universo fictício dos *games*.

[...] sempre frequentei locadora pelo amor assim ao jogo cara, e cara... jogar videogame é fantástico, era como jogar bola na rua, era gosto mesmo não era passa tempo nem nada não, era aquela sensação de tá jogando e descobrir coisa nova e viajar mesmo no jogo. (ANDRADE, 2016).

No início dos anos de 1990, os videogames explodiram como uma febre em várias cidades, de pequeno e médio porte no Brasil. Popularizados entre certas parcelas da juventude brasileira, passavam a ganhar espaço não apenas nas casas de família de classe média ou classe alta, onde existia um maior poder aquisitivo para adquiri-los, mas também em espaços de sociabilidades coletivos, que reuniam

¹⁵ Traduzido do inglês significa jogador, uma das gírias utilizadas para se referir ao jogador de videogame.

jovens de diferentes faixas etárias e extratos sociais que tinham um poder aquisitivo menor, unidos sob o desejo de compartilhar *joysticks*¹⁶ e emoções em realidade virtual.

Essa afirmativa sobre o universo dos videogames no Brasil de algumas décadas atrás, remota a uma realidade vivida em uma época que apesar de as tecnologias sobrevir de maneira célere, ainda não se imaginava um estilo de se jogar à distância com uma diversa gama de sujeitos por todo o mundo, como nos muito famosos hoje em dia *jogos online ou multiplayer*¹⁷ com todo aparato de informação e interação que a internet proporciona nos dias de hoje.



Imagem 2: Cena típica de uma locadora de videogame.¹⁸

Interessante observar na imagem 2 a diversidade de indivíduos que frequentavam esses espaços, onde se pode notar uma gama de sujeitos de idade e identidades variadas, se relacionando sem diferenciação de faixa etária ou classe social. Na década de 90, as rodadas de *games* aconteciam de maneira mais simplória e bem mais divertida, por conta de se ter aquele ponto de encontro físico,

¹⁶ Utilizado pra controlar os jogos de videogame e computador, e tem geralmente um ou mais botões de pressão.

¹⁷ São jogos de computador e/ou videogame que permite várias pessoas jogarem num mundo virtual dinâmico ao mesmo tempo na internet.

¹⁸ Obtido em <http://tavernagamemania.blogspot.com.br/2014/10/locadoras-videogame-sumiram-game.html> acesso em 04/07/16.

um ponto de referência onde à turma que curtia *games* se juntava e ocorria um convívio e interação mútua. Isso acontecia de forma bem fluida, e a turma que queria jogar, ou mesmo aqueles com um poder aquisitivo maior e que possuíam *console de videogame*¹⁹ em casa, se quisesse saber das novidades sobre os *games*, dicas, manhas, *passwords*²⁰ ou como derrotar aquele *boss*²¹ e também alugar *cartuchos*²² tinha que ir até a locadora de videogame, que era o local ideal onde acontecia toda essa socialização.

Porque para muitos jovens o futuro se encontra desfuturizado – não porque esteja sob controle, mas porque se encontra (des)governado pelo princípio da incerteza. Há também, entre alguns jovens, um refúgio na ilusão como estratégia de fuga à realidade. Assim acontece em algumas imersões no mundo virtual do ciberespaço. Por que os jovens aderem tanto aos jogos informáticos? Porque, no cenário virtual de um jogo de computador descobrem-se como *protagonistas*. As “realidades virtuais” permitem que, em sociedades dominadas por um desemprego juvenil estrutural, muitos jovens se envolvam em “alucinações virtuais”, “drogas virtuais”, “ociosidades virtuais”, “sociabilidades virtuais”, “aprendizagens virtuais” – enfim, realidades que não o deixam de ser simplesmente porque são virtuais. Com efeito, os jogos informáticos proporcionam uma desrealização do real, mas também a concretização de novas vivências da realidade. E, assim sendo, o “refúgio” não deve ser entendido como uma “batida em retirada”, uma desvinculação social. A questão é saber se tais jogos permitirão realizar, de modo virtual, aspirações dificilmente concretizáveis na realidade. (PAIS, 2006, p. 12)

Na época não se tinha um fácil acesso à internet, que lhes possibilitassem estar atualizados com relação aos diversos assuntos de *games* e afins, então o destino mais certo era o das locadoras. E para, além disso, existiam as revistas de *games* como a: *Ação Games*, *Super Game Power*, *Game Station*, *NintendoWorld*, *Gamers* e *Playstation*, que tinham suas publicações voltadas pra o universo dos videogames, e suas tiragens vendiam bastante tanto para o público destinado, que eram os jovens jogadores como também para os donos de locadoras que as usava para atrair mais clientes, servir de auxílio com o detonado de alguns *games* como

¹⁹ Também conhecido apenas por videogame é um microcomputador dedicado a executar jogos de videogame, que podem ser trocados de acordo com o desejo do usuário.

²⁰ Senha ou palavra secreta, é uma palavra ou código secreto previamente convencionado entre as partes como forma de reconhecimento.

²¹ Chefe, mestre. Na gíria das locadoras se refere a um inimigo no fim de cada fase ou final do jogo.

²² Também conhecido como fita, é um dispositivo de armazenamento usado principalmente para guardar dados referentes a um videogame.

também para a sua própria ajuda antes de adquirir um *game* ou console novo para a locadora.

Joselio Xavier da Silva, dono da extinta locadora **Play And Vídeo** na cidade de Picos-PI, que ficava localizada no bairro Centro, conta em sua entrevista da importância dessas revistas, e que exercia função de um atrativo a mais para seus clientes, proporcionando uma boa leitura que além dos assuntos dos games tratava de assuntos de interesse dos jovens como atualidades, tecnologias e animes. Tinha uma parte dedicada à arte do leitor, para quem quisesse mandar seu desenho e compartilhar com os outros leitores, além de participar de promoções e ganhar prêmios.



Imagem 3: Revistas da época voltada para o público *gamer*.²³

Na imagem 3 temos alguns exemplos de capas de revistas sobre *games*. É pertinente destacar a disposição de como eram feitas as capas dessas revistas, sempre com cores chamativas e bem coloridas dando destaque a algum *game* que estavam em evidência na sua época de lançamento, e com matérias de assuntos variados utilizando personagens que tem uma importância não apenas em uma cultura *gamer*, mas na própria cultura pop, como o *Seya* e *Goku*, que são protagonistas de dois animes; *Cavaleiros do Zodíaco* e *Dragon Ball* que fizeram e

²³ Obtida em <http://www.cogumelando.com.br/episodio-197-134-capas-de-revistas-de-videogame-brasileiras-antigas/> acesso em 04/07/16.

ainda hoje fazem muito sucesso não só no Brasil como no mundo inteiro, e fazem parte de algo além do universo *gamer*. Como para adquirir essas revistas tinha um custo considerável pra jovens colegiais, exceto aqueles que os pais tinham como pagar, para ter acesso só indo mesmo às locadoras.

[...] você tinha que comprar um jogo bom que tivesse uma alta rotatividade pra tirar o preço dele e ainda dar lucro, e a gente procurava comprar sempre orientado pelas revistas que a gente comprava: a *Ação Games*, *Game Power*, *Game Station* onde víamos a pontuação de cada jogo e lançamento, e também sabíamos o gosto dos clientes que também davam dicas de qual jogo era legal comprar.[...] (SILVA, 2016)

O tempo passou e os videogames conquistaram um espaço tão grande na cultura pop, que não passamos um dia sem sermos atualizados, com as novidades do mercado em tempos de *Kinect*²⁴ e óculos de realidade virtual. Só que no tempo das locadoras, essas informações eram obtidas no calor dos encontros que a locadora ocasionava, era na prática mesmo pra descobrir formas de superar aquela fase difícil ou de desvendar aquele quebra-cabeça intrincado, juntamente com amigos e aquela turma que passava horas e horas a fio, muitas vezes sem dinheiro pra jogar só assistindo e auxiliando um ou outro que por ventura estivesse com dificuldade em algum *game*.

De acordo com as entrevistas realizadas ao longo da pesquisa, cada depoimento dá por entender que jogar com os amigos era mais legal, ou até mesmo com aquele desconhecido que se criava uma empatia seja pela preferência de um *game*, por uma dica e até mesmo pelo simples fato do convívio que se construía ao longo dos encontros no ambiente da locadora. O Joselio Xavier, ao logo da experiência presenciou esse contato que se construía na locadora, e ele fala da importância da unidade que se criava, ao conseguir juntar tantos jovens diferentes e ao mesmo tempo tão parecidos, seja pelo gosto musical, preferência de um programa de TV ou uma leitura em comum. Ele comenta que nos dias de hoje as novas tecnologias tiram um pouco desse convívio corpo a corpo, com a internet e os modernos aparelhos *smartphone*, que não deixam de ter suas particularidades e benefícios, mais que estabelecem outras formas de relação e interação.

²⁴ É um sensor de movimentos desenvolvido com uma tecnologia, capaz de permitir aos jogadores interagir com os jogos eletrônicos sem a necessidade de ter as mãos em um controle, inovando no campo da jogabilidade.

E eu acredito que a internet é extremamente importante mais de certa forma ela criou um espaço de individualidade enquanto que na época da locadora existia a coletividade, se você quisesse pegar uma dica ou saber de alguma coisa você tinha que estar lá no coletivo junto com os outros jogando e participando e pegando dica.(SILVA, 2016)

O ponto forte das locadoras era a questão do coletivo, o jogar em grupo e ter a experiência de encontrar alguém que, você não tem intimidade alguma e passar a ter amizade com ela pelo simples fato de curtir um mesmo *game* que você. E o brilho estava nesse conviver junto, ter uma proximidade e poder compartilhar as experiências vividas. O próprio enredo de alguns *games* propiciava essa coletividade no jogar de dois, três enfim, como expressou o Kaio César, ao ser perguntado como era a convivência na locadora que ele frequentava.

Era bem simples, o legal da locadora de videogame era que sempre tinha um lema “quanto mais melhor” quanto mais amigos, tipo assim às vezes você chegava lá pra jogar ai tinha um desconhecido pra jogar futebol daí a gente chamava pra jogar com a gente, quanto mais gente melhor, o lema era esse, quanto mais gente era mais diversão, era mais tempo pra jogar, tinha uma troca de informação, às vezes você tava lá empacado em um jogo e sempre tinha aquele cara lá que era o piruzão. (ANDRADE, 2016)

Na entrevista com Kaio, ele fala de um personagem que em toda locadora tinha vários, o “piruzão” como intitula o nosso entrevistado ou “rato de locadora” como eram conhecidos. Eram sujeitos que passava a maior parte do seu dia nas locadoras, que quando não estavam jogando, ficavam transitando no espaço da locadora dando dicas a um e a outro, ou esperando que algum frequentador o convidasse para jogar. E esse sujeito citado pelo Kaio tinha um grau avançado de conhecimento sobre os *games*, por conta da experiência adquirida ao longo de vários momentos dentro do convívio da locadora.

Os títulos dos *games* das eras 8 e 16 bits eram bem diversificados e havia *games* para todos os gostos, desde assumir o controle do *Link*²⁵ em *The Legend of Zelda*²⁶ e viajar no reino de *Hyrule*²⁷ num ambiente de fantasia em um misto de

²⁵ Personagem fictício protagonista da série The Legend of Zelda da Nintendo.

²⁶ É uma série de jogos eletrônicos da Nintendo criado em 1986 por Shigeru Miyamoto e Takashi Tekuda.

emoção e aventura; ou guiar o bigodudo *Mário*²⁸ e seu irmão *Luigi*²⁹ jogando *Super Mário World*³⁰ para salvar a bela princesa *Peach*³¹ das mãos do malvado *Koopa Bowser*³², um grande Clássico do *Super Nintendo*,³³ e sinônimo de referência quando se trata de videogame. Quem na época de ouro dos *games* nunca jogou com ouriço azul mais famoso no mundo dos *games*? O bom e velho mascote da *Sega*,³⁴ *Sonic Hedgehog*.³⁵ *Game* tipo plataforma que tinha centrado o enredo na luta contra o *Dr. Eggman (Robotnik)*,³⁶ e a caça às misteriosas *Esmeraldas do Chaos*³⁷. *Sonic* é considerado um dos maiores ícones dos videogames juntamente com o *Mario*, que fizeram história na década de 90, dentre outros tantos bons *games* que poderíamos passar horas narrando.

Assim como todos esses *games* que foram destacados anteriormente, haviam também outros grandes clássicos não menos importantes, que se destacavam nas locadoras por um motivo em particular, que era um dos segredos de sucesso das locadoras de videogame, e a grande prerrogativa desses *games* que serão citados era a interação mútua e coletividade que eles propiciavam. *Games* tais como: *Superstar Soccer*, uma série de *games* de futebol produzido pela *Konami* muito jogado na época com um potencial de interação muito grande, era comum chegar numa locadora e encontrar três ou mais TVs ligadas com esse *game*; *Top Gear* um

²⁷ É um universo fictício pertencente à série de jogos eletrônicos *The Legend of Zelda*.

²⁸ Personagem fictício da franquia e série de jogos eletrônicos *Mario* da *Nintendo*, criado pelo desenvolvedor e designer de jogos eletrônicos Shigeru Miyamoto.

²⁹ Personagem fictício de videogames produzido pela *Nintendo*, criado pelo designer de jogos Shigeru Miyamoto. Irmão mais novo do *Mario*.

³⁰ Jogo de plataforma desenvolvido pela *Nintendo* e lançado em 1990 no Japão. E tornou-se um enorme sucesso com 20 milhões de cópias em todo o mundo.

³¹ Personagem fictício de videogames produzido pela *Nintendo*.

³² Personagem fictício de videogames produzido pela *Nintendo*. É o grande vilão da série *Mario*.

³³ Console de videogame de 16bits desenvolvido pela *Nintendo* lançado em 1990 no Japão, também conhecido por *SNES*.

³⁴ A *Sega* é uma empresa desenvolvedora de software para videogames, e uma antiga produtora de consoles. A sede oficial da *Sega*, *Sega do Japão* fica em Tóquio, e a divisão norte-americana da *Sega* tem sua sede em São Francisco, Califórnia, Estados Unidos. Foi originalmente fundada em 1940 em Honolulu, no Havaí como *Standart Games*, por Martin Bromley, Irving Bromley e James Humpert, para fornecer divertimentos pagos ao pessoal das bases militares americanas na região que atuaram na Segunda Guerra Mundial. Em 1951 a empresa transferiu sua sede para Tóquio no Japão, aonde se mantém até hoje.

³⁵ *Sonic* é uma franquia de videogames criado pela *Sega* e protagonizado pela sua mascote *Sonic the Hedgehog*. Criado para substituir *Alex Kidd*, que ocupava o posto de mascote da *Sega*. O seu desenhista foi Naoto Ohshima. Também é considerado como um dos maiores ícones dos videogames junto ao seu maior rival *Mario*.

³⁶ É um personagem fictício e principal vilão da série de videogames *Sonic the Hedgehog*.

³⁷ Na história do jogo *Sonic the Hedgehog*, são antigos artefatos mágicos com um poder surreal. Elas existem desde o primeiro jogo do *Sonic*.

game de corrida de carro como era chamado pelos *gamers* da época, lançado em 1992 pela *Kemco* para *Super Nintendo* é um dos *games* inesquecíveis dessa lista citada, tanto pela diversão e aquela sensação de pilotar um carro e ser o piloto mais rápido do mundo, como também pela sua inconfundível trilha sonora; outro grande sucesso da época era um *game* no estilo *beat-em-up*, ou como era conhecido pelos *gamers* (briga de rua) o *Final Fight*, um dos *games* que ditou tendência no gênero, produzido pela *Capcom* em 1989 para *Super Nintendo*, tinha um modo cooperativo em que você e outro parceiro podiam escolher entre três personagens selecionáveis no *game* e avançar as fases na pancadaria e poder derrotar a gangue de rua *Mad Gear*, era diversão garantida; e dentro de todos esses clássicos não pode faltar outro grande sucesso da *Capcom*, *Street Figther II* lançado em 1991, um *game* de luta competitivo que oferecia aos *gamers* uma seleção múltipla de personagens jogáveis, e foi palco de grandes disputas acirradas nas locadoras com direito a disputa de campeonatos controlando *Ryu*, *Ken* e companhia; outro *game* que fez bastante sucesso e teve uma certa intolerância da mídia, por conta da violência, bastante sangue e das descomunais mutilações dos membros nos temidos *Fatalities*, foi o sangrento *Mortal Kombat II*, produzido pela *Midway* em 1993, tornou-se um clássico e competia com o *Street Figther II*, apesar de ter um gráfico mais realista, e teve uma digitalização das imagens usando atores reais na sua produção.

Olha os jogos mais jogados eram jogos de esporte principalmente futebol, eram jogos que tinham uma rotatividade muito grande, os jogos de cooperação também eram que a gente alugava demais [...] eram mais esses que dava pra jogar de dois mesmo: *Final Fight*, *Street Figther*, *Top Gear*, *Mortal Kombat* ou seja jogos que promoviam a interação ou as vezes jogos de plataforma *Sonic* e o *Super Mário*. (SILVA, 2016)

Com a chegada das novas gerações, os títulos dos *games* se diversificavam ainda mais, são muitos os exemplos que podem ser citados mais alguns tem um maior destaque, que é o caso do bastante jogado *007 GoldenEye* do *Nintendo 64* lançado em 1997 pela própria *Nintendo/Rare*.

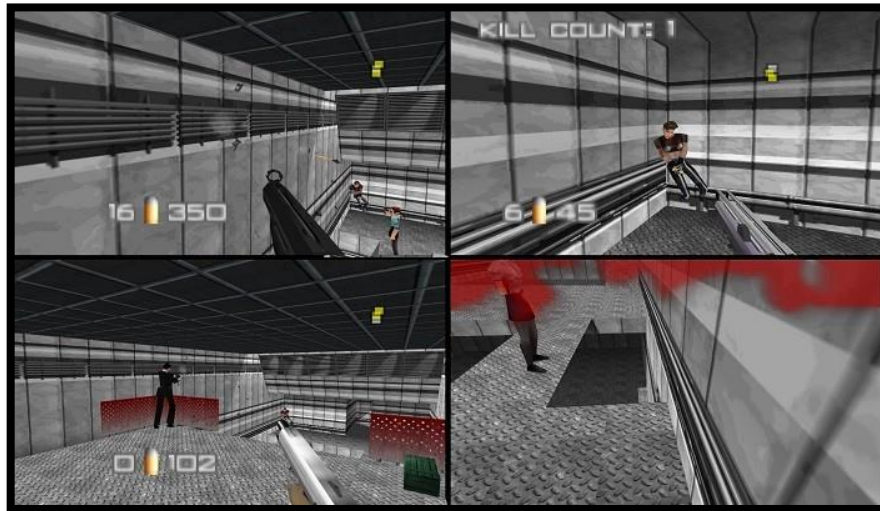


Imagem 4: Imagem de uma partida de 007 GoldenEye do Nintendo 64, com quatro jogadores simultaneamente.³⁸

Jogo de *FPS*(*tiro em primeira pessoa*)³⁹ que vinha com uma inovação de se poder jogar até quatro jogadores no multiplayer local, tal como pode-se observar na imagem 4, *007 GoldenEye* trazia sua tela dividida em quatro, num cenário em 3D, possibilitando a interação de quatro jogadores simultaneamente numa mesma partida, esse *game* popularizou o gênero FPS e tornou-se um clássico dos jogos de tiro em 1ª pessoa. Foi inspirado no filme: James Bond *007 Contra GoldenEye*, e o sucesso era tamanho que deixava as locadoras abarrotadas. A procura era tanta que até lista de espera se formava para jogar ele segundo Josélio Xavier, que descreve em sua fala do êxito do game.

[...] sucesso da *Nintendo* que foi o *007 GoldenEye*, esse jogo aí foi uma coisa assim fenomenal do *Nintendo 64*, ele foi um jogo que eu tive que comprar na época 4 cartuchos pra dar de conta da procura, pra você ter uma ideia eu tinha três *Nintendo 64* ligados com ele de 8:00 da manhã até 22:00 da noite sem parar e o outro cartucho era pra ficar locado, aí o pessoal ligava perguntando se tinha vaga pra jogar e as vezes só tinha no dia seguinte se reservasse [risos] era desse jeito[...] (SILVA, 2016)

Foi também nessa época que surgiu o *PlayStation* da *Sony*, lançado em dezembro de 1994 no Japão e simultaneamente nos Estados Unidos e Europa em

³⁸ Obtido em <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2014/11/007-golden-eye-descubra-melhores-curiosidades-sobre-o-jogo.html> acesso em 06/07/16.

³⁹ Gênero de jogo eletrônico centrado no combate com armas de fogo no qual se enxerga a partir do ponto de vista do protagonista, como se o jogador e o personagem do jogo fossem o mesmo observador.

1995, consolidando uma nova era dos videogames inserindo a mídia de CD nos consoles. Emplacou vários *games* que se tornaram sucessos nas locadoras. Lembrar-se do primeiro console da *Sony* remota a um momento divisor de águas no ramo dos *games*, com um visual diferente dos *games* de 16bits essa plataforma chamava atenção pelos gráficos trabalhados em 3D, dando um tom mais realista na experiência de jogar videogame. Dentre tantos títulos, no que diz respeito à diversão compartilhada destaca-se o *game* de futebol da *Konami*: *Winning Eleven*, uma série de *games* de futebol que se tornou um clássico.



Imagem 5: Winning Eleven 9 - Playstation 1.⁴⁰

O *game* chama a atenção pelos gráficos, onde destaca o colorido dos uniformes, assim como, o verde do gramado bem vibrante, retratando a física de um jogo de futebol real explorando bem a fisionomia dos jogadores, cada vez mais parecidos com os jogadores reais. *Winning Eleven* cativou não apenas os *gamers*, mas também os amantes de futebol, que ingressaram no universo dos videogames através dele, no início por mera curiosidade, depois consequentemente pela realidade e experiência que o *game* transmitia. O *game* também atraía pela oportunidade que propiciava àquele sujeito que não jogava bem futebol na vida real, a ser um craque de futebol, e no mundo virtual todos ficavam equiparados

⁴⁰ Obtido em <https://4nimedestruction.wordpress.com/category/crash-bandicoot/> acesso em 04/07/16.

democraticamente. Ponto interessante de ressaltar é que o público das locadoras eram bem diversificados, e não era muito comum, mas se via alguns adultos ir vez ou outra, seja para acompanhar um filho ou sobrinho, ou mesmo pra jogar.

Há um considerável avanço e melhorias de gráficos e jogabilidade que beiram cada vez mais a realidade, com a vinda das novas gerações de consoles por volta de 1996 em diante, quando já inseridos no mercado nacional, pois levava um tempo até chegar ao Brasil após o lançamento no Japão. A partir daí é notória uma maior presença de adultos nas locadoras, que passaram a se interessar cada vez mais pelos *games* que fascinavam pelo grau de realismo e interatividade. Nota-se que os videogames com os avanços vão ganhando maiores proporções, e alcançando outro patamar deixando de ser apenas brincadeira de criança e adolescente se tornando um *hobby*.

Os *games* acessados pelos jovens frequentadores das locadoras, além de serem capazes de atrair, entreter e divertir tinha uma capacidade de construir uma familiaridade a partir de referências vividas pelos usuários. Através dessas referências os sujeitos constroem vínculos com a narrativa e os *games*, seja de um super herói, um programa de TV, um personagem ou uma banda musical. Kaio César na sua entrevista descreve como essas referências influenciavam na hora de jogar, ou alugar um *game*, mesmo que pela simples imagem da capa que vinha a provocar alguma proximidade.

[...] cara sempre como eu te falei quanto mais melhor e a diversão era jogar de dois ou mais, agora quando não tinha muito aquela galera, eu e meu primo a gente gostava de selecionar mais os jogos, e quando a gente via uma capinha a gente ficava tentando assimilar aquela imagem e tinha uma certa nostalgia por trás, e a gente não sabia o que era, e foi assim o primeiro jogo extenso que foi cerca de 52 horas pra finalizar ele cara, que era o *Chrono Trigger* do *Super Nintendo*, que era estilo RPG e tinha uma trilha sonora fantástica, aí com o decorrer do tempo a gente veio descobrir o porque daquela nostalgia, porque o jogo e personagens e parte da história foi feito pelo *Akira Toriyama* o mesmo autor de *Dragon Ball*, por isso a familiaridade. O personagem principal do jogo era a cara do *Goku* e batia aquele sentimento de nostalgia na gente. (ANDRADE, 2016)



Imagem 6: Imagem do game “Chrono Trigger”, em versão melhorada para Nintendo DS.⁴¹

Na imagem 6, temos uma ilustração de divulgação do game *Chrono Trigger*, um RPG japonês lançado em 1995 para Super Nintendo, posteriormente em versão melhorada para *Nintendo DS*⁴². A imagem ilustrativa foi colocada com o intuito de mostrar de que forma, uma familiaridade com algum personagem se transforma em uma referência. À exemplo disso, Kaio César, nos conta da sua aproximação com o game devido o protagonista *Crono*, se assemelhar ao *Goku*, protagonista do anime *Dragon Ball* criado por *Akira Toriyama*, que também trabalhou no desenvolvimento do game *Chrono Trigger*. Pra quem conhece o anime, é realmente difícil não de identificar com os traços dos personagens, tanto do game como do anime.

Alguns adultos da época tinham uma visão hostil das locadoras e muitas vezes faziam pré-julgamentos a respeito desses espaços, por achar que era um local de ócio e vadiagem, onde não se aprendia nada que tivesse proveito, e que todo aquele dinheiro gasto lá era um desperdício. Muitos pais proibiam que seus filhos fossem as locadoras, por ter essa visão do local. Ao contrário do que muitos pensavam a respeito do ambiente das locadoras, em grande parte não era essa baderna que se imaginava, e pra conviver por lá tinha que seguir algumas regras. Dentro da convivência da locadora, além da diversão e entretenimento aconteciam lições e aprendizados, que para quem frequentou esses estabelecimentos deve se recordar e carregar pra toda a vida. Uma delas era bastante categórica, a de não ser

⁴¹ Obtido em <http://www.88milhas.com.br/analise-o-classico-chrono-trigger> acesso em 15/07/16.

⁴² Console de videogame portátil desenvolvido e produzido pela Nintendo, lançado em 2004.

permitido falar palavrão, e a turma já sabia então sempre se evitava, mais sempre tinha um ou outro que em algum momento mais afoito soltava impulsivamente alguma palavra forte. Era proibido entrar sem camisa no recinto, de fumar, e por incrível que pareça havia a regra de fazer silêncio, mesmo com tantas TVs ligadas, e vários jovens presentes, os donos das locadoras tinham esse controle das boas maneiras.

Na maioria das vezes, era visível uma presença adulta que administrava o estabelecimento, controlando o tempo jogado e comedindo o comportamento de todos. E o pessoal sempre respeitava e cumpria essas pequenas regras de convívio, quem descumprisse recebia um tipo de punição que variava desde perder algum tempo na sua hora de locação, e até de ficar banido por alguns dias de frequentar a locadora.



Imagem 7: Foto tirada no ano de 2001 na locadora Play and Video em Picos-PI.⁴³

A cena retratada na imagem 7 caracteriza bem um dos muitos momentos de descontração que aconteciam nas locadoras com a chegada de um novo console, nesta ocasião os garotos estão comemorando a chegada de um *Game Cube*, console da *Nintendo* sucessor do *Nintendo 64*, no ano de 2001, e o Joselio contou que era sempre uma festa quando chegava alguma novidade, ou *game* novo na

⁴³ Obtido do acervo particular do Sr. Joselio Xavier da Silva, em 28/05/2016.

locadora. As práticas de sociabilidade eram bastante intensas nesses espaços, e além dessas lições e regras seguidas (ou não) que foram citadas anteriormente, havia também outras que se aprendia de forma natural dentro do convívio mesmo. Aprender a compartilhar o *joystick*⁴⁴, partilhar dicas e conselhos de como superar alguma fase difícil nos *games*, dividir aquele lanche, aprender a ter a paciência de esperar sua vez respeitando o tempo do próximo, de compromisso em cumprir prazos, pois sabiam que ao alugar um cartucho tinha uma data de devolução, que se não fosse cumprida acarretaria em uma multa.

Há quem diga que aprendeu bastante inglês como os *games*, pois todo seu conteúdo, narrativa e menus eram em inglês. Hoje já tem muitas produtoras e desenvolvedoras de *games* que já estão inserindo legendas em português e até alguns jogos com dublagem em português PT-br, isso graças ao grande volume de vendas de *games* no Brasil que vem aquecendo o mercado dos jogos eletrônicos por aqui, mesmo apesar da grande carga tributária atribuída para o consumidor final, tem uma grande demanda que cresce a cada dia.

Com o sucesso das locadoras surgiram muitas outras, e os donos desses estabelecimentos tiveram que criar algumas estratégias para atrair a preferência da clientela *gamer*. Para que preferissem a sua locadora ao invés da concorrência, eram efetuadas algumas ações e promoções, que ofereciam alguma premiação aos participantes, premiações essas que na maioria das vezes eram convertidas em mais horas jogadas nas próprias locadoras.

[...]a gente fazia coisa demais, e a gente tinha concorrência na época. Quando eu abri a *Play And Vídeo*, o Paulo já tinha aberto a *Password* e eu nem sabia, tipo assim ele abriu numa semana e na outra eu abri a *Play And Vídeo* e fomos dois grandes concorrentes eu e ele, a gente fazia promoção tipo joga 5 horas ganha uma, dava um ticket de horas e você ia juntando, agora uma das coisas que eu achava bastante legal era os torneios que a gente fazia a promoção do jogador, e tinha um ranking com média de tempo do jogo, tirava foto e dava um destaque, tinha premiação como medalhas e troféus e o prêmio maior pra eles era esse destaque de ter sido o primeiro a zerar determinado jogo e ficar conhecido pela galera (SILVA, 2016).

⁴⁴ Utilizado pra controlar os jogos de videogame e computador, e tem geralmente um ou mais botões de pressão.



Imagem 8: Foto tirada no ano de 2001 na locadora Play and Video em Picos-PI.⁴⁵

Dentre as premiações descritas pelo Josélio, havia uma que era mais valiosa do que qualquer prêmio. No convívio da locadora, nessas promoções o maior prêmio que se podia conquistar para quem frequentava as locadoras era o status de campeão, e ter seu nome em destaque por ter sido o primeiro a finalizar algum *game*, ou conseguir maior pontuação, ou melhor, tempo. E quem conseguisse tais façanhas, tinha seu nome posto em destaque em uma espécie de mural com seu nome, foto, nome do *game* e *ranking* atingido. Tudo isso além da fama alcançada por alguma dessas conquistas, ficando conhecido por todos os outros frequentadores, como ilustrado na imagem 8.

Na era dos 16 bits, as locadoras apareciam como espaços importantes para os jovens sem uma fonte de renda, que na grande maioria ganhava aquele trocado dos seus pais para manter a sua diversão nas locadoras. Naquela época não era habitual ver um adulto empunhando um *joystick*, o que é um fato comum hoje em dia, embora ainda perdurem alguns preconceitos, e isso leva a uma observação, que no corrente trabalho estamos falando daquelas mesmas pessoas, adolescentes que cresceram, casaram, se tornaram pais e hoje em dia são pessoas importantes e responsáveis, e ainda continuam a jogar. Claro que não é uma via de regra se encaixar nessa descrição, mas a maioria dos adultos que ainda jogam hoje em dia

⁴⁵ Obtido do acervo particular do Sr. Josélio Xavier da Silva, em 28/05/2016.

são os mesmos adolescentes e crianças dos anos 90 e 2000 que vivenciaram o auge das locadoras.

GAME OVER

A locadora, vivida em seu tempo áureo, hoje deixa saudade de uma época simples, que remete a boas lembranças e causa nostalgia nos tantos jovens, muitos deles hoje senhores e pais de família, que vivenciaram esse período. E dentro dos objetivos desse trabalho, de evidenciar o cotidiano e as práticas de sociabilidade entre sujeitos no espaço das locadoras de videogame, é também expressar como tais sujeitos foram marcados por essas práticas, e de como os *games* influenciaram positivamente em suas vidas, e que ao contrário do que já afirmaram e afirmam alguns estudos, os *games* podem sim ser uma coisa boa, e ainda estão inseridos no nosso cotidiano.

É evidente que em nosso dia a dia, os *games* têm se manifestado em uma gama de questões, na sociedade e na vida das pessoas, caindo nas graças de um público cada vez maior. Exemplo disso, é o uso do videogame em escolas e universidades, na criação de jogos educativos, ou como parte no tratamento de recuperação de pacientes com câncer, como relatado no trecho da matéria do portal G1 de notícias, em 8 de agosto de 2008, citado abaixo:

Pesquisadores da Universidade Stanford, na Califórnia, avaliaram a utilização de um videogame como auxiliar no tratamento de crianças e adolescentes com câncer, melhorando sua relação com o tratamento e a doença. Em pacientes com doenças malignas muitas vezes o tratamento sofre a interferência da falta de aderência às orientações dos médicos. Uma dificuldade especial são os remédios prescritos que às vezes têm efeitos indesejados.[...] Essa é mais uma aplicação dos videogames, que podem assim ser retirados da categoria de causadores de problemas às crianças, passando a ferramentas de melhora da saúde (VIDEOGAMES (...) (online), 2008).

Ainda se tratando de saúde, o videogame também é usado no incentivo da prática de atividades físicas, fazendo uso de *games* que usam câmera de captura de movimento, a exemplo do *Just Dance*, um *game* musical onde o jogador acompanha uma série de movimentos de uma música, que ao acertar a coreografia vai pontuando e ao mesmo tempo se exercitando. As grandes empresas também tem utilizado a imagem dos *games* como propaganda em suas campanhas de merchandising, a exemplo disso a *Toyota*, que usa os personagens e cenários do *game Street Fighter II* no comercial do seu carro *Toyota C-HR*, no comercial o

personagem Ryu dirige o *Toyota C-HR*, passando por todos os cenários das fases do jogo, uma fantástica jogada de marketing que ao usar a imagem do *game* consegue afetar não só público mais maduro que acompanhou a ascensão desse *game*, como também os mais jovens que conhecem e jogam hoje em dia as versões mais recentes.

Outro exemplo de que os *games* estão cada vez mais presentes em nosso cotidiano, é o da apresentação dos Jogos Olímpicos de 2020, na cerimônia de encerramento das olimpíadas do Rio. E fica bem claro que, o Japão vai utilizar todos os elementos da cultura pop japonesa nos Jogos Olímpicos de Tóquio. Na apresentação a grande surpresa foi a aparição do primeiro-ministro japonês vestido de *Mario*, o grande mascote da *Nintendo*. Durante o vídeo de apresentação aparece o próprio *Mario* e mais alguns personagens de anime e de *games* como, *Oliver Tsubasa* (Super Campeões) e *Pac-Man*, evidenciando a imagem dos *games* e toda carisma de seus personagens.

Para além de todos estes exemplos citados de como o videogame têm presença forte nos dias atuais, e que possui um generoso público desde sua difusão a partir da década de 1990, não poderia deixar de relatar uma experiência vivida dentro do espaço da cidade de Picos, onde um evento voltado para *games*, animes e todo universo *geek*, consegue movimentar um grande número de crianças, adolescentes e até adultos, amantes de videogame, numa cidade no interior do centro-sul do Piauí. O *Geek Experience Games*, que surpreendeu pelo grande número de espectadores que o evento conseguiu atrair. Além dos campeonatos o evento contou com várias outras atrações como concurso *cosplay*, e o museu do videogame com muitos consoles antigos em exposição, o evento contou com toda uma ambientação temática acerca do tema proposto, que fazia com que os visitantes se sentissem em casa.

Por fim o propósito desta conclusão não é a de canonizar os videogames, nem isentá-los de alguma consequência ruim causada pelo seu mau uso, tal qual pode acontecer com qualquer outro tipo de atividade executada de maneira errada ou em demasia. Mais mostrar de diversas formas como esse aparelho de entretenimento criado primeiramente para o uso de uma brincadeira e lazer pode ir além de uma diversão, influenciando de maneira positiva na vivência, tornando-se algo útil para as pessoas lhes promovendo boas referências e até lições de vida. E

pra mim a melhor lição que fica, é de que ao escolher ser *gamer* eu optei por viver muitas vidas ao invés de uma só, e que depois de todo *game over* sempre terá um *continue*, afinal:

Ser gamer, ser um jogador. Vocês já se questionaram o que é ser um gamer? Ou melhor vocês já se questionaram o que os games já te ensinaram pra você levar pra sua vida? Ou você nunca parou pra pensar nisso? Afinal são horas e horas que dedicamos a eles, muitas horas dos nossos dias, das nossas vidas. Se vocês forem bons observadores vão notar que eles têm muitas coisas pra nos ensinar, nos inspirar[...] os games me ensinaram que você encontrar inimigos pelo caminho significa que você está indo pela direção certa, se você quer realmente um final feliz você tem que lutar muito pra conseguir. Por mais que você esteja estressado, preocupado, cheio de problemas você precisa parar e ouvir, pois sábio é aquele que ouve mais e fala menos pois aprende o que se escuta e transmite no olhar os ensinamentos. Não existe sexo frágil. Os games me ensinaram que podemos errar várias vezes e os problemas vão se acumular, mais se tivermos paciência e não desistirmos os acertos os fazem desaparecer como mágica. Tenha orgulho das coisas que você fizer, que você construir mesmo que as pessoas digam que não ficou tão bonito, aparência não é tudo. [...] que toda escolha gera uma consequência, que não apenas pra você mais para o mundo e as pessoas a sua volta. Que vilões são geralmente vilões por alguma razão, e que aos olhos de alguns esses vilões estão certos e eles são os verdadeiros heróis. Os jogos me ensinaram que a dor é terrível, mas ela nos guia pra evoluirmos e nos tornarmos cada vez mais fortes. Que morrer realmente é triste mais se for pelos motivos certos e principalmente se for pra proteger pessoas que você ama tudo bem. [...] Que você não precisa ser do mesmo sangue, raça ou espécie pra esse alguém ser considerado família [...] que rivalidade não significa inimizade [...]um obstáculo pode ser gigantesco, parecer impossível, a gente pode tentar e falhar várias vezes, mais com as tentativas vem o aprendizado, e com o aprendizado vem a melhoria, e com a melhoria vem a superação, e aquele bicho papão não vai existir mais e que a jornada em alguns casos vale muito mais do que a recompensa final.[...] (SER GAMER...SOMOS 3 MILHÕES, 2016)

Try again!

REFERÊNCIAS

Bibliográficas:

ALBUQUERQUE JÚNIOR, Durval Muniz de. *História: a arte de inventar o passado. Ensaios de teoria da história*. Bauru: EDUSC, 2007.

CASTELO BRANCO, Edwar de Alencar. A concepção de tempo histórico na história dos Annales: uma estratégia de evasão do tempo-terror. *Linguagens, Educação e Sociedade – Revista do Mestrado em Educação*. Teresina, jul-dez. 2001. p. 1-10.

MACEDO, Francisco Adriano Leal; BRITO, Fábio Leonardo Castelo Branco. *Entre o lado negro da força e a fúria do dragão: identidades e sensibilidades geek em Picos (1995-2015)*. Relatório Final de Iniciação Científica Voluntária. Picos: Universidade Federal do Piauí, 2016

PELBART, Peter Pál. *A vertigem por um fio: políticas da subjetividade contemporânea*. São Paulo: FAPESP/Iluminuras, 2000. p. 29-42.

TADEU, Tomaz. *Nós, ciborgues: o corpo elétrico e a dissolução do humano*. In: HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari; TADEU, Tomaz (Org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

Fontes hemerográficas e vídeos

ARC e os e-mails dos leitores. *Veja*, 01 dez. 1999. p. 36.

EDITORIAL. *Herói*, n. 01, 1994. p. 03.

SER GAMER... SOMOS 3 MILHÕES. Obtido em: <<https://www.youtube.com/watch?v=j-wH8EPJ03U>> Acesso em: 16/07/16.

VIDEOGAME ajuda pacientes adolescentes com câncer a enfrentar a doença. 08 ago. 2008. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Ciencia/0,,MUL716649-5603,00-VIDEOGAME+AJUDA+PACIENTES+ADOLESCENTES+COM+CANCER+A+ENFRONTAR+A+DOENCA.html>> Acesso em: 22 fev. 2017.

Fontes orais:

ANDRADE, Kaio César Cunha. *Entrevista concedida a Hildembergue Ferreira da Cruz*. Picos, 2016.

SILVA, Joselio Xavier da. *Entrevista concedida a Hildembergue Ferreira da Cruz*. Picos, 2016.

CAVALCANTE, Ricardo Fernando. *Entrevista concedida a Kaio César Cunha Andrade*. Picos, 2015.

FERREIRA, Francisco Edmar de Lima. *Entrevista concedida a Kaio César Cunha Andrade*. Picos, 2015.



**TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA PUBLICAÇÃO DIGITAL NA BIBLIOTECA
“JOSÉ ALBANO DE MACEDO”**

Identificação do Tipo de Documento

- () Tese
() Dissertação
(X) Monografia
() Artigo

Eu, **HILDEMBERGUE FERREIRA DA CRUZ**, autorizo com base na Lei Federal nº 9.610 de 19 de Fevereiro de 1998 e na Lei nº 10.973 de 02 de dezembro de 2004, a biblioteca da Universidade Federal do Piauí a divulgar, gratuitamente, sem ressarcimento de direitos autorais, o texto integral da publicação **PICOS, PIXELS E OUTRAS DIMENSÕES: sociabilidades em locadoras de videogame em Picos nos anos 1990 e 2000** de minha autoria, em formato PDF, para fins de leitura e/ou impressão, pela internet a título de divulgação da produção científica gerada pela Universidade.

Picos-PI 05 de Maio de 2017.


Assinatura