

**Casa Viva: Educação e Cultura**

**2024**

**José Bianchi Zavagli M. A.**

## ***Jogos Hiper Realistas, Fazem Mal?***

### ***Introdução***

Você já se perguntou se os Jogos Hiper Realistas de Videogame fazem mal para os jogadores, devido ao seu realismo? Se sim, o objetivo desse texto é tentar explicar e aprofundar nessa ideia tão relevante nos dias de hoje.

Esse texto terá o foco específico nos Jogos Hiper Realistas. Mas afinal, o que são Jogos desse tipo? E qual a diferença entre jogos Realistas e Hiper Realistas?

Bem, de acordo com a pesquisa que conduzi ao longo do ano, jogos realistas são aqueles que oferecem uma boa experiência com gráficos que remetem a realidade. Esses tipos de jogos possuem personagens não jogáveis (Npcs) com movimentos e rotas programadas e repetitivas, além da falta de reação com as atitudes tomadas pelo jogador. Jogos Realistas também têm mapas e cenários limitados, colocando uma espécie de “parede invisível” para impossibilitar que o jogador “escape” do local em que o jogo determinou importante. Mas, apesar de todos os defeitos, os gráficos continuam sendo bastante bonitos e satisfatórios.

*(Exemplos de jogos do gênero: Mafia Remake & Grand Theft Auto 3)*

Jogos assim não possuem uma imersão tão poderosa quanto a dos jogos hiper realistas, que, possuindo um conjunto de fatores artísticos e mecânicos, alcançam uma imersão inacreditável.

Jogos Hiper Realistas possuem mundos vivos (tanto mundos reais ou fictícios), em que todos os personagens não jogáveis (Npcs) possuem sua rotina própria, que pode ser indeferida pelo jogador, fazendo-os tomar outras atitudes e indo por outros caminhos. Além disso, as “paredes invisíveis”, aqui, aparecem de forma mais sutil e detalhada no jogo, como um desastre natural ou um evento específico impedindo o jogador de escapar do ponto de interesse do jogo. Esses jogos, também, apresentam gráficos quase indistinguíveis da realidade, claro, levando em consideração a época de lançamento do jogo.

*(Exemplos de jogos do gênero: Red Dead Redemption 2, Grand Theft Auto 4 & 5)*

A diferença ficou clara para você? Pois então, seguimos o texto.

A minha pesquisa será baseada em depoimentos de pesquisadores, textos de universidades, casos reais (como casos de violência) relacionados ao meu tema, formulários (perguntas feitas para pessoas de faixa etária específica) e documentários específicos.

Então, com o entendimento de todos esses fatores, podemos começar o texto.

### ***Desenvolvimento***

Vale lembrar que, apesar de toda a discussão sobre os benefícios e malefícios de jogos do gênero, existe um *FATO: o vício em jogos é uma doença*. Em 2022, a OMS (Organização Mundial de Saúde) considerou - de forma oficial - o vício em jogos uma doença. Mas, mesmo com o consumo moderado, jogos fazem mal?

Algumas pesquisas apontam para o lado negativo dos jogos, um bom exemplo é o artigo da Prefeitura de São Paulo (Sp) que nos apresenta os possíveis danos que videogames podem causar na saúde.

No entanto, existem trabalhos que dizem o contrário. Afinal, qual o benefício desses jogos para quem joga?

Jogos de videogame podem ser educativos, ajudando no raciocínio lógico, coordenação motora e no cognitivo. Outra coisa que pode ter benefícios - apesar de não confirmado - nos jogos de vídeo game, é a facilitação para aprender outros idiomas jogando jogos. Mas isso é algo mais pessoal, que depende muito de cada pessoa.

Mas, e as comunidades presentes em jogos?

A maioria dos jogos possuem sua comunidade gamer, formada por pessoas que possuem um interesse em comum.

Essas comunidades são extremamente importantes para a indústria de jogos. Pois, nela, surgem diversas opiniões, debates, críticas e popularidade do jogo discutido. Na maioria das vezes a discussão é realizada por meio de redes sociais, fóruns, ou até mesmo eventos.

Levando isso em consideração, essas comunidades possuem benefícios ou malefícios?

Uma comunidade gamer pode trazer vários benefícios, como uma socialização que une pessoas, eventos diversos que promovem interação entre jogadores, ou aprimorar sua habilidade dentro de um jogo a partir da comunicação. Na maioria das vezes, os pontos positivos nas comunidades estão relacionados à *socialização*. Porém, os pontos negativos também.

Quando uma comunidade gamer é mal utilizada, ela pode ser um meio de agredir pessoas com bullying. O chat (*bate-papo*) de texto ou áudio está muito presente em jogos multijogadores online, como; *Fortnite*, *Overwatch*, *League of Legends*, e entre outros. Algo

que está presente nesses jogos, é a competição. Competir em um jogo possui o intuito da diversão, mas acaba levando em ofensas pessoais e agressivas. Isso pode desencadear depressão em diversos jogadores. Outro ponto negativo é o preconceito nas comunidades. Um exemplo, o novo jogo da franquia *Assassin's Creed*, possui como protagonista um Samurai Negro, algo que alguns jogadores da franquia reclamaram, apenas por preconceito. Outro exemplo de jogadores tendo um postura inadequada em um jogo, foi em *Star Wars Outlaws*, em que os jogadores começaram a odiar o jogo no primeiro trailer, apenas por eles acharem a protagonista "Key Vess" feia.

Os pontos apresentados se referem a comunidade de jogos em geral, sendo eles realistas ou não. Mas, especificamente, e os jogos hiper-realistas? Quais são seus pontos positivos e negativos?

O realismo excessivo em jogos ocasionalmente pode comprometer a diversão do jogador. Embora a tecnologia permita jogos com visuais incríveis e realistas, nem sempre é necessário para o entretenimento. Um exemplo disso é a franquia de *Super Mario Bros.* ou *Pokémon*, que fazem sucesso sem esse foco. Ou até mesmo em jogos de simulação, como a franquia *Forza* ou *Flight Simulator* que, apesar de serem realistas, não possuem um sistema de jogabilidade extremamente preciso e fiel à realidade, e mesmo assim são muito divertidos.

A violência dentro dos games é um tema bastante polêmico. Alguns dizem que esse elemento na jogatina pode ser algo positivo, outros dizem ser negativo.

Alguns especialistas indicam que não há relação entre videogames e violência.

*"Os jogos apenas se tornaram mais realistas. Praticantes e jogos violentos apenas se tornaram mais diversificados. E estes jogos agora são jogados no mundo todo"*

Disse Andrew Przybylski, pesquisador e professor da Universidade de Oxford. Nesse artigo, Przybylski diz que embora alguns jogos possam ser violentos, não há evidências concretas de que eles provoquem comportamentos agressivos no mundo real. Apesar de algumas preocupações sobre os possíveis impactos dos games, especialistas argumentam que fatores como contexto social, educação e saúde mental são muito mais relevantes para explicar atos violentos. Pois, mesmo com jogos do gênero sendo um sucesso de vendas, como *GTA V* e *Red Dead Redemption II* (somados, foram vendidas, mais de meio bilhão de cópias), não há nada que indique um aumento significativo de criminalidade.

*(fonte: cnnbrasil)*

Em contrapartida, outros especialistas dizem que jogos desse tipo também podem ser uma forma de “incentivar” a violência para alguns. Em diversos jogos hiper-realistas, como, jogos da franquia *GTA (Grand Theft Auto)* ou jogos de tiro, como *Hell Let Loose*, a violência participa com frequência durante a jogatina.

E, apesar de serem narrativas fictícias, os atos violentos presentes nesses jogos podem desencadear violência e *distúrbios mentais* nos jogadores, pelas semelhanças à realidade.

Apesar disso, esses jogos também possuem seus pontos positivos, como o mundo vivo e imersivo, gráficos satisfatórios, conexão emocional com os personagens devido ao realismo e a imersão, e, o equilíbrio entre jogabilidade e realismo enriquece a experiência.

### **Conclusão**

Apesar de ser um tema diverso e frequentemente discutido, todos podem discordar ou concordar com os pontos abordados, então, não há uma conclusão exata sobre o assunto. Mas, ao meu ver, os jogos hiper-realistas têm tanto o potencial de trazer benefícios como de gerar preocupações para os jogadores, dependendo de como são utilizados e de seu impacto para cada jogador. Esses jogos nos entretêm de maneiras únicas e, para muitos, proporcionam uma experiência profunda e satisfatória. No entanto, seu realismo e imersão podem também gerar problemas para alguns jogadores, como o vício, a agressividade ou até mesmo a desorientação entre o jogo e a realidade.

O impacto dos jogos hiper-realistas depende do perfil do jogador, então é muito importante que o uso de videogames (*especialmente os hiper-realistas*) seja moderado, com atenção na saúde mental e no bem-estar dos jogadores.

A discussão sobre o impacto dos jogos hiper-realistas, não é uma ciência exata, e exige mais pesquisas e debates para melhor compreendermos suas influências na sociedade e na saúde dos jogadores.

### Referências

CNN Brasil

OMS (Organização Mundial de Saúde)

USP (Universidade de São Paulo)