

## 6

## Counter-Strike: Relatos de um grupo de combatentes na Adolescência

HUGO MORGADO, ZÉLIA TEIXEIRA

### RESUMO

Este estudo visa compreender as experiências subjectivas de 11 adolescentes que praticam o jogo *Counter-Strike (CS)*. Ao analisar os seus discursos, segundo a metodologia da *grounded analysis*, constatou-se que o computador é uma presença constante na sua vida, pois despendem muito tempo a jogar CS. Estas circunstâncias, em mais de metade dos casos, levaram a mudanças significativas e de carácter negativo. A generalidade dos entrevistados identifica prejuízos no funcionamento social e escolar e adição associados ao jogo CS. Por último, regista-se que a interacção/convívio social, o divertimento, a competição e o desafio parecem ser os factores que favorecem a prática do jogo.

**Palavras-chave:** Adolescentes; *Counter-Strike*; *Grounded analysis*.

### RÉSUMÉ

Cet étude vise comprendre les expériences subjectives de 11 adolescents qui jouent le *Counter-Strike (CS)*. En analysant leurs discours, selon la méthodologie de *grounded analysis*, on a constaté que l'ordinateur est une présence constante dans leur vie, puisqu'ils dépendent beaucoup de temps à jouer CS. Ces circonstances, dans plus de la moitié des cas, ont provoqué des changements significatifs, de caractère négatif. La généralité des interviewés identifie des problèmes dans leur fonctionnement social et scolaire et des problèmes de dépendance associés au jeu CS. Finalement, on note que l'interaction sociale, le divertissement, la compétition et le défi semblent être les facteurs qui favorisent la pratique de ce jeu.

**Mots-clé:** Adolescentes; *Counter-Strike*; *Grounded analysis*.

### ABSTRACT

This study analyses the subjective experiences of 11 adolescents playing the game *Counter - Strike (CS)*. Analysing their discourses with the *grounded analysis* method, we conclude that the computer is a constant presence in their lives, for they spend a lot of time playing CS. These circumstances, in more than half the cases, lead to significant negative changes. Most of the interviewees identify losses in their social and academic skills and refer experiencing addiction to the game CS. Lastly, it appears that social interaction/relationships, amusement, competition and challenge are the main factors leading them to play this game.

**Key Words:** Adolescents; *Counter-Strike*; *Grounded analysis*.

## 1 – INTRODUÇÃO

Desde os primórdios da existência do Homem que este revela um desejo nato de descobrir, de conquistar, de procurar novas formas que ultrapassem a árdua tarefa de conhecer o mundo que o rodeia e de ir para além do vínculo que o liga com o espaço onde circunscreve a sua experiência (Marcelo, 2001).

Neste sentido, as novas tecnologias de informação são exemplos dessa fascinante aventura do ser humano. Estas surgem com a invenção dos computadores que se tornaram omnipresentes no nosso quotidiano, dotados de capacidades cuja aplicação é extraordinariamente infinita. Mas, para além disso, o computador pode ser visto enquanto objecto subjectivo, pois oferece uma multiplicidade de experiências que podem afectar a forma como o ser humano pensa, a natureza da nossa sexualidade, a organização das nossas comunidades ou mesmo a nossa identidade (Turkle, 1997).

Mais tarde, a interligação do computador com outros dispositivos semelhantes tornou possível a edificação da rede mundial que se designa por *Internet*. Trata-se de uma "ferramenta" tecnológica que revolucionou o universo comunicacional, a uma escala sem precedentes na história da humanidade.

O desenvolvimento da informática contribuiu também para o aparecimento da imagem digital e a criação de mundos virtuais, que por vezes pretendem identificar-se com o mundo real – efeito de simulação.

Assim sendo, estamos perante uma cultura emergente da simulação, onde nos deparámos com as fronteiras entre o real e o virtual, o animado e o inanimado, o eu unitário e o "eu" múltiplo que ocorrem nos domínios da investigação científica como nos padrões da vida quotidiana (Turkle, 1997).

Apesar das inúmeras potencialidades que a *Internet* oferece, algumas das quais já foram referidas, é igualmente importante ter em consideração algumas fragilidades e ameaças com consequências ainda imprevisíveis sobre o indivíduo e a sociedade (Marcelo, 2001).

Na população portuguesa, existem já situações clínicas identificadas em que a imersão em dimensões específicas da *Internet*, como por exemplo os jogos, têm conduzido ao abandono de objectivos pessoais e actividades, acompanhado ainda por prejuízos significativos de projectos pessoais a médio e longo prazo (Baptista, 1999).

Os jogos *online* representam um novo fenómeno que

surge com a evolução da *Internet*, verificando-se um crescimento expressivo dos seus participantes, mas está ainda aquém de um corpo de investigação consistente (Jansz & Tanis, 2007) o que constitui um dos fundamentos deste trabalho.

No presente trabalho, a nossa atenção dirige-se a adolescentes praticantes do jogo de acção mais jogado em todo o mundo, e que se designa por *Counter-Strike*, mais conhecido pela sigla *CS*. Trata-se de um jogo de tiro na primeira pessoa, que tem sido alvo de preocupação pública, tal como está patente na reportagem exibida pela RTP 1, intitulada "Loucos por Jogos". No entanto, não existe nenhuma investigação publicada e disponível acerca deste tipo de jogo (Jansz & Tanis, 2007).

Esta investigação representa uma oportunidade de compreender, através dos discursos dos próprios adolescentes, as significações construídas na sequência das suas experiências concretas enquanto praticantes do jogo *CS*, assim como o impacto que tais experiências têm na vida pessoal destes.

## 2 – METODOLOGIA

Para a concretização dos objectivos propostos para este tipo de investigação, optou-se por um estudo de carácter qualitativo, dada a sua natureza. A escolha pela metodologia qualitativa justifica-se pela pretensão de estudar os aspectos vivenciais dos adolescentes envolvidos no jogo *Counter-Strike*, e que dada a sua subjectividade, os dados não poderiam ser recolhidos através de outra metodologia.

Por vezes, é difícil compreender o comportamento humano devido à variedade de factores que o influenciam, na medida em que alguns deles não são directamente observáveis. Como tal, a investigação de carácter qualitativo circunscreve mais a realidade subjectiva do que a sua objectividade e realização prática (Almeida, 2006).

Uma das características do método qualitativo e que é de uma importância vital nesta abordagem, prende-se com o significado, ou seja, com a percepção daquilo que o sujeito de investigação experimenta, o modo como ele interpreta as suas experiências e a maneira como ele próprio estrutura o mundo social em que vive (Almeida, 2006).

As significações pessoais dos fenómenos, as suas representações, a natureza interactiva da sua construção,

bem como a necessidade de se colocar na perspectiva do outro são essenciais para o conhecimento e explicação do seu comportamento (Simões, 1999, citado por Almeida & Freire, 2003).

A flexibilidade, por sua vez, é mais uma vantagem dos métodos qualitativos, pois permite ao investigador a possibilidade de desenvolver os temas de pesquisa à medida que estes surgem, e orientar o curso da investigação da forma que considerar mais pertinente e, portanto, o invés de estar estritamente sujeito a uma fórmula prévia (Moreira, 1994).

Ao optar por uma metodologia qualitativa, envereda-se por um caminho da descoberta (sobre as experiências dos adolescentes, emoções, sentimentos, etc.), num compromisso de descortinar conceitos e relações entre os dados obtidos e organizá-los num esquema teórico explicativo (Strauss & Corbin, 1998, citado por Sani, Gonçalves & Keating, 2000).

O presente trabalho envereda por uma investigação mais exploratória, seguindo um procedimento de tipo indutivo. Assim sendo, partimos de um corpo de conhecimentos derivado de forma indutiva do estudo do fenómeno que representa, através da recolha e análise sistemática dos dados.

Assim, neste estudo procedeu-se a uma análise qualitativa com base na metodologia denominada de *grounded analysis*, que consiste genericamente, num conjunto de procedimentos qualitativos, com o intuito de contribuir para o desenvolvimento de teoria (Fernandes, 2001). Ou seja, trata-se de uma metodologia que permite organizar teorias através da recolha de dados concernentes ao fenómeno em estudo, da sua análise sistemática, num exercício constante de descoberta, desenvolvimento e verificação provisória. Como tal, a recolha de dados, a análise e a teoria estabelecem uma relação recíproca entre si (Strauss & Corbin, 1990).

Deste modo, o investigador não inicia o seu projecto com base numa teoria pré-existente, mas espera que esta venha a emergir dos dados recolhidos e analisados e, assim, traduzir da melhor forma a realidade sobre a qual se debruçou (Strauss & Corbin, 1998, citado por Sani, Gonçalves & Keating, 2000). Neste sentido, implica um esforço por compreender a perspectiva dos sujeitos, evitando a "contaminação" pelas teorias subjacentes à nossa perspectiva (Sani, 2000).

### 3 – MÉTODO

#### 3.1 – Participantes

Dada a pretensão em estudar jogadores de CS na fase da adolescência, a amostra é constituída por 11 elementos pertencentes a uma faixa etária entre os 14 e os 22 anos. A maioria dos entrevistados é do sexo masculino (8 casos) e na sua totalidade encontra-se a residir no distrito de Braga (concelhos de Barcelos, Braga e Guimarães). Trata-se pois de uma amostra por conveniência. A selecção dos participantes foi em função da informação que podiam fornecer acerca do fenómeno em estudo. Assim, os participantes escolhidos possuem um conhecimento particular e aprofundado sobre o fenómeno, permitindo assim, maximizar a informação que se pretende recolher. Por conseguinte, a amostra não é representativa de uma população, mas sim da experiência ou do conhecimento que o estudo propõe investigar (Morse, 1994, citado por Fonte, 2005).

#### 3.2 – Instrumentos

Para alcançar o objectivo proposto, e no intuito de se conseguir uma recolha de dados mais pormenorizada e de maior grau de razoabilidade, recorreu-se à utilização de uma entrevista individual semi-estruturada, que resulta da adaptação de um roteiro construído por Nicolaci-da-Costa (2002), uma vez que é considerada uma técnica vantajosa para este tipo de investigação. A entrevista é constituída por 22 perguntas principais e abertas, pretendendo investigar os fenómenos em toda a sua complexidade e em contexto natural (Almeida, 2006).

#### 3.3 – Recolha de dados

A recolha de dados foi feita a partir de entrevistas individuais, cuja duração foi sensivelmente de uma hora cada. A entrevista permite recolher dados descritivos na linguagem do próprio sujeito, possibilitando, assim, que o investigador possa desenvolver de forma intuitiva a reflexão sobre a forma como os sujeitos interpretam vários aspectos do mundo (Bogdan & Biklen, 1994). Assim, as entrevistas foram realizadas em locais escolhidos pelos sujeitos, com o intuito de propiciar um ambiente informal, descontraído e, portanto, essencial para que estes não se sentissem inibidos e se dessem a partilhar com o entrevistador (Nicolaci-da-Costa, 2002). Pretendendo obter respostas credíveis, houve o cuidado

em começar por perguntas de âmbito geral (por exemplo, a identificação do entrevistado) e, posteriormente, questões que pudessem suscitar maior dificuldade na resposta. No que concerne à forma de registo, foi utilizado um gravador de voz, mediante o consentimento informado do entrevistado. Deste modo, evitou-se o recurso a possíveis anotações durante a entrevista que levariam ao distanciamento e, portanto, seria um obstáculo para que o entrevistado estivesse à vontade para falar abertamente sobre os seus pontos de vista. Terminada a fase da realização das entrevistas, seguiu-se a transcrição integral das mesmas, tendo o cuidado em registar os sinais não verbais mais relevantes (Fernandes, 2001).

#### 4 – RESULTADOS

Depois da selecção das entrevistas passamos à categorização descritiva das unidades de análise, recorrendo à elaboração de memorandos para cada uma das respostas dadas por cada sujeito.

Foi pois um exercício de análise e tratamento dos dados, num esforço reflexivo sobre o material produzido no qual são descortinadas indutivamente as categorias

mais descritiva e sistemática, que transparece nas categorias centrais (de 1ª ordem), e que numa segunda fase de categorização cumulativa resultam nas categorias hierarquizadas (ou de 2ª ordem).

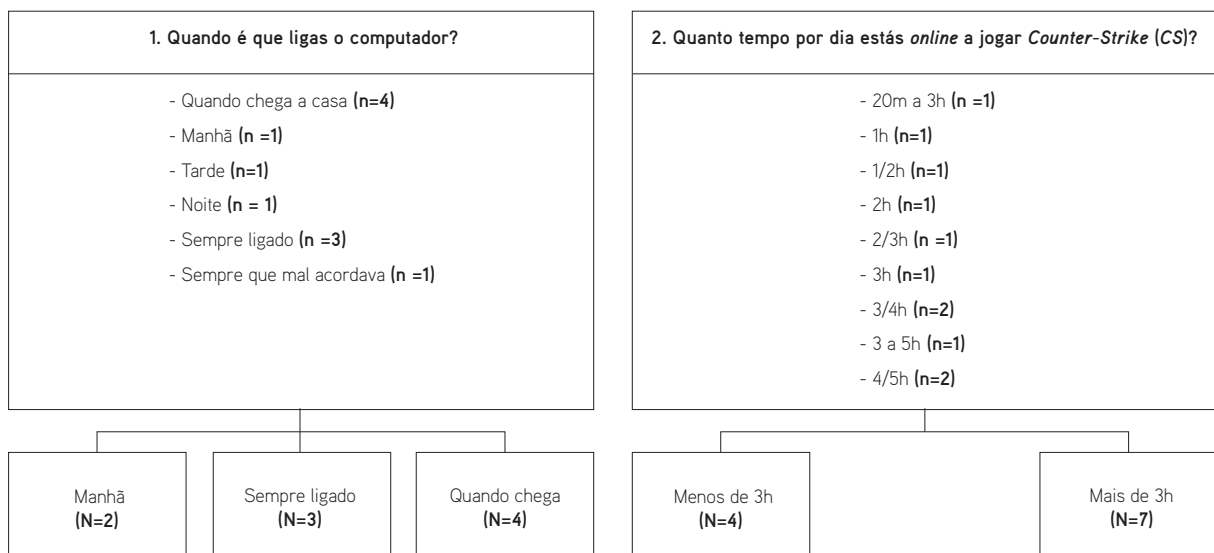
É importante referir que subjacente a esta hierarquia está o processo de clarificação estrutural pois abdicamos da consideração das categorias mais específicas ou raras (assinaladas com sombreado nas várias Figuras).

Assim e centrando na questão 1 o uso diário e de longa duração é algo comum nas repostas dadas na questão 1, que compreendem desde o "ter o computador sempre ligado" e "ligá-lo assim que chega a casa" (cf. Figura 1), como se pode verificar no seguinte excerto:

«Ora bem, dantes era mal acordava ligava logo o computador. Agora estou a começar a tentar deixar o computador de lado e só ligo quando tenho oportunidade ou à hora do almoço ou quando chego a casa no final das aulas. Se for no fim-de-semana, mal acordo (riso) ligo o computador.» [E4]

Percebe-se pois que o computador é uma presença constante na vida dos entrevistados, como transparece no excerto que se segue:

FIGURA 1 – Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas nas perguntas 1 e 2



relevantes para que fosse possível compreender a realidade observada. A partir dos dados já reduzidos pela categorização e organizados num esquema lógico e explicativo, procuramos de seguida fazer uma análise

«Ligo o computador quase todos os dias de manhã, quando acordo. Fica até quando eu for para a cama, desligo o computador (...).» [E8]

Isto reflecte-se no que transparece na questão 2 em

que encontramos mais de sete respostas em que o tempo despendido com o jogo é superior a 3 horas diárias (cf. figura 1). São disto exemplos os testemunhos de E5 e de E10:

«Agora mais ou menos 3 horas (...). Ao fim-de-semana depende (sorri), mais ou menos 5 horas.» [E5]

«Agora jogo 4 horas, 5. Dantes jogava bem mais, jogava por volta de 8 horas, começava às 7 da noite, às vezes mais cedo e saía por volta das 4 da manhã, é mais ou menos isso.» [E10]

Na continuidade desta relação dos jovens entrevistados com o computador, pode-se verificar que quando estão em causa os "records" de tempo gasto a jogar *online* o mínimo de horas aumenta, sendo sempre superior a 5 horas e em quatro entrevistas superior a 10 horas (cf. figura 2). Deste modo, parece existir uma perda da noção de tempo durante o jogo ou mesmo ausência de limites para a prática do mesmo. Esta vivência temporal transparece nos seguintes exemplos:

«O máximo, houve uma altura que foi uma *LAN party* (...) foi a altura que joguei mais, foram dois dias joguei por aí (...) foram muitas horas, por aí 30 horas, não sei, foram dois dias, mas foi por aí, 20 e tal horas, muito

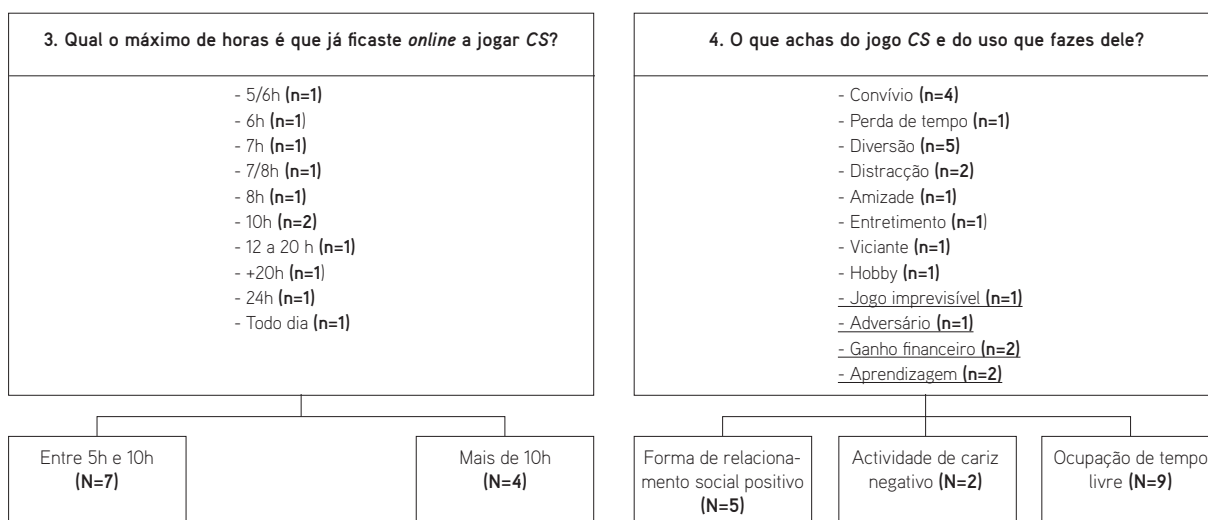
tinha, haveria de fazer, então fiquei mesmo 24 h no computador e a jogar e pronto.» [E7]

Numa primeira tentativa de compreender melhor os hábitos de utilização do computador e mais concretamente, o jogo *Counter-Strike*, constatou-se que, na questão 4, os entrevistados percebem o jogo e o uso que fazem dele como meio de ocupação de tempo livre, congregando nove respostas. Embora menos representativo, mas associado à interacção que está subjacente ao jogo, os entrevistados revelam que este proporciona um relacionamento social positivo, integrando cinco respostas (cf. figura 2). Estas percepções são relatadas nos seguintes exemplos:

«Às vezes acho que faço bem jogar porque às vezes é uma forma de convivência quando estamos a jogar em torneio e isso, outras vezes acho que é uma perda de tempo. Depende às vezes fico a pensar mais e fico a pensar de certo não serve para vida, mas serve para divertir, mas gosto e acho um bom jogo.» [E1]

«É um jogo que uso para distrair também, é um meio para fazer grandes amizades que nem os conhecia e agora hoje em dia sou amigo deles (...) gosto e divirto-me a jogar basicamente, não é uma coisa que eu queira,

FIGURA 2 – Categoria de 1ª e 2ª ordem obtidas nas perguntas 3 e 4



tempo (sorriso). Em casa provavelmente 8 horas num dia, mais ou menos, 8 a 10 horas.» [E4] ou ainda «Acho que foi mesmo um dia inteiro (risos), 24 horas, que eu fiz directa (...) o meu irmão fez uma directa a jogar, fez uma directa no computador e eu achei que também

não me dá futuro nenhum, é mesmo para passar o tempo e divertir.» [E4]

No entanto, esta explicação não é por si só satisfatória e, portanto, a questão seguinte contempla a visão sistémica da realidade observada para a compreensão

aprofundada e integradora. Assim, de acordo com os dados obtidos, os entrevistados relatam que os seus pais discordam do uso que fazem do jogo CS, englobando nove respostas (cf. figura 3), contra apenas dois relatos que deixam antever uma postura oposta. O acabado de referir pode-se constatar nos discursos de E4 e E5: «A minha mãe (risos) tipo não aceita muito bem, por causa que eu ponho a falar muito alto na *net* em PCWL e também não gostam por causa de ser assim jogos de guerra essas cenas assim e não vai muito com as ideias dela.» [E4]

«...o meu pai não gosta que eu jogo isso porque diz que passo muito tempo à frente do computador, quando jogo e isso.» [E5]

Nos amigos, por sua vez, verifica-se uma igualdade no número respostas dadas entre aqueles que criticam comparativamente aos que não criticam o uso que os entrevistados fazem do jogo CS (cf. figura 3). Como exemplo de crítica surge o seguinte excerto:

«Agora jogar *Counter-Strike* não é mesma coisa do que se era atrás, toda gente jogava, toda gente fazia e agora: "tu jogas *Counter-Strike* isso já passou de moda". Mas, não há qualquer tipo de problema.» [E2]

Já a postura oposta transparece quando E7 diz:

«Os meus amigos, ah... posso dizer que grande parte dos meus amigos conhecem o CS e grande parte deles

apoiam-me, isto é eles sabem ah... como eu jogo, com quem eu jogo, quando jogo e para que é que eu jogo. Por isso apoiam-me sempre, dizem-me... às vezes ajudam-me também, se jogam, ajudam-me, tem sempre, ah... estão sempre dispostos a ajudar, não é, naquilo que eu precisar.» [E7]

Face à grande expressão da discordância dos pais e mesmo dos amigos no que concerne ao uso do jogo CS por parte dos entrevistados, surge inevitavelmente a necessidade de compreender as motivações para continuarem a jogar CS. Como tal, a questão 6 indica que a competição e o desafio associado ao jogo estimulam a prática do mesmo, sendo uma opinião partilhada em dez respostas (cf. figura 4).

Assim sendo, os relatos de E3 e de E5 são exemplos desta visão:

«Para começar é o grupo que nós formamos, a nossa equipa que está formada, a união e isso motiva a jogar, depois saber que e dá prazer ganhar tipo um jogo como um jogo de futebol uma pessoa joga e tem sempre aquela motivação que é ganhar e isso também me motiva bastante querer ganhar à outras pessoas, é isso que me leva mesmo a jogar.» [E3]

«O prazer em ser o melhor e ser reconhecido pelos outros a nível do *gaming* em Portugal.» [E5]

FIGURA 3 – Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na pergunta 5

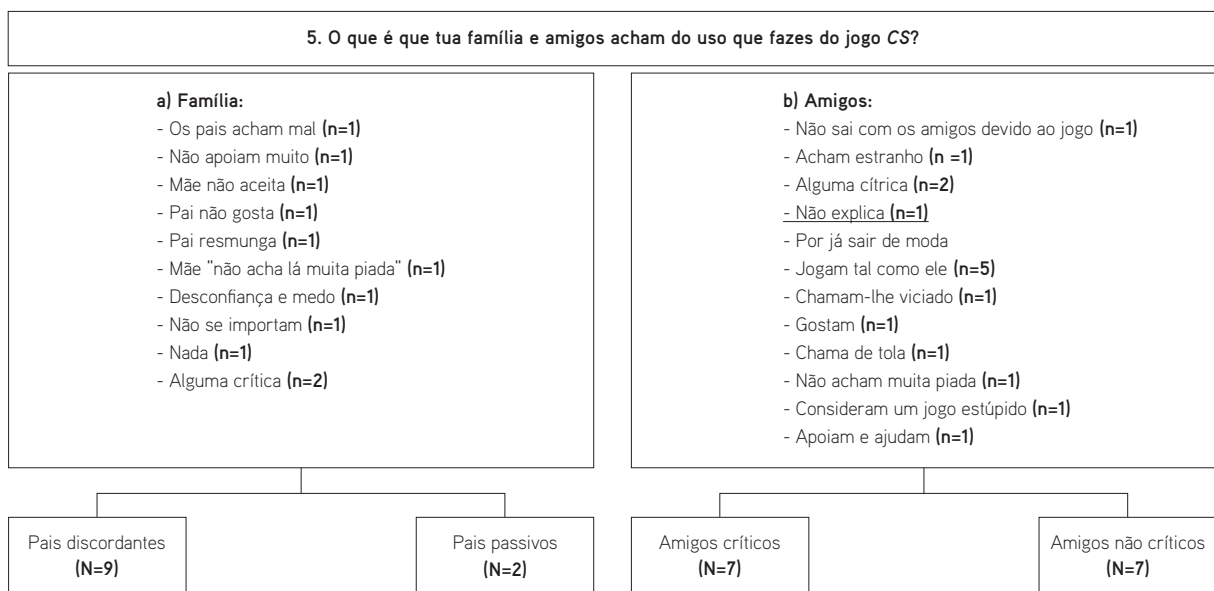
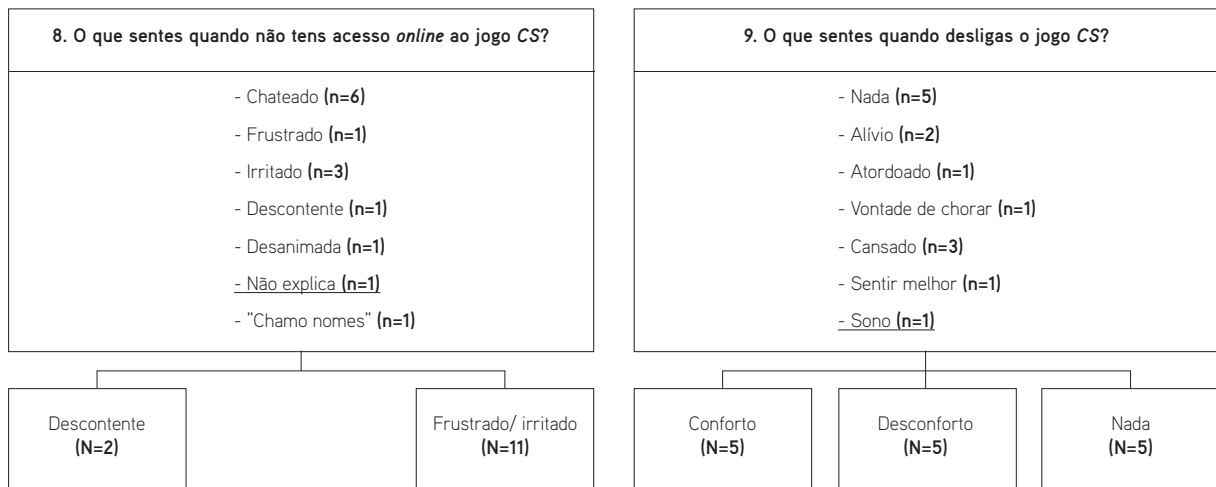




FIGURA 5 – Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas nas perguntas 8 e 9



«Já, já tive grandes emoções quando nesses tais grandes torneios, quando se faz uma jogada incrível e se ganha assim uma ronda é uma felicidade extrema mesmo.» [E8]

Tal como já foi referido anteriormente, o computador e em particular, o jogo CS, integra uma parte da vida diária dos entrevistados. Esta ideia é reforçada através da questão 11, na qual os entrevistados consideram que o jogo CS é mais interessante que os outros passatempos, integrando cinco respostas (cf. figura 6). Esta preferência é justificada, por exemplo, nos seguintes excertos:

«Para mim é! (riso) para mim é porque gosto, ah... gosto, gostava também de poder fazer outras coisas mas como não posso, faço algo que tenho em casa quando eu quiser às horas que eu quiser e (...) basicamente porque gosto, não porque alguém me obriga ou... não porque eu tenho que fazer aquilo porque não tenho mais nada para fazer, não é? Quando jogo é porque quero e porque gosto de jogar.» [E7]

«Pelo menos em *online*, economicamente é, porque uma pessoa não gasta tanto dinheiro.» [E10]

Porém, transparece algum paradoxo nas respostas obtidas na questão 12 pois ao dispor de um período significativo do seu tempo diário para jogar CS, mesmo assim, os entrevistados consideram que podem existir problemas na vida pessoal dos seus participantes (cf. figura 7). Assim, afirmam a existência de prejuízo a nível do funcionamento social, como é patente nos seguintes testemunhos:

«Pode e já vi em primeira mão, porque é assim, na *Internet*

estão todos os jogadores há sempre problemas, por exemplo, num jogo chateiam-se mesmo lá no jogo e depois estou na *net* lá pronto em confronto quando chegam verdadeiramente há sempre, já vi até haver porrada, mesmo porque se chateiam no jogo, para mim é uma estupidez, mas já aconteceu várias vezes mesmo.» [E8]

«Sim, quando joga em demasia acho que pode trazer problemas graves como alguns que eu conheço, que passam horas naquilo, esquecendo-se da família e amigos, etc. Depois quando deixaram aquilo vêem que deixaram um mundo para atrás (...).» [E6]

Acrescentam-se ainda, os relatos que denunciam o prejuízo a nível do funcionamento escolar, como por exemplo:

«Pode, principalmente nos estudos. Há muita gente que dedica mais tempo aos jogos e eu dedico também algum, não vou dizer que não e isso prejudica. Eu próprio já passei por isso e eu sei que prejudica nos estudos.» [E3]

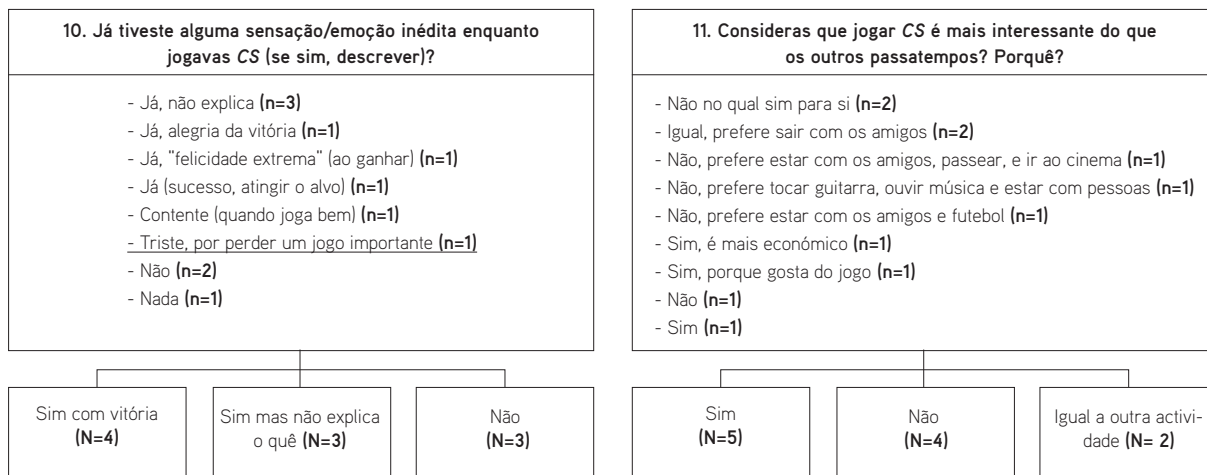
Comitantemente à consciencialização dos problemas que podem ocorrer na prática do jogo CS, patente na questão 13, mais de metade dos entrevistados reconhece que é um utilizador excessivo de computador (cf. figura 7), pensamento este partilhado por E1 e E4:

«Acho que sim, porque para além de em casa estar no computador, na escola e tudo, uso no estágio e certo devia estar afastar mais.» [E1]

«Sou e muito. Ultimamente como já tenho dito já estou assim a tentar deixar de lado, mas antes acordava ia para o computador e depois ia para o curso e passava lá dentro no computador e depois, mal chegava a casa



FIGURA 6 – Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas nas perguntas 10 e 11



era logo computador até à hora de dormir e, se calhar, estou a tentar deixar de lado por causa disso mesmo, se não, não ando bem.» [E4]

Perante os resultados das duas questões anteriores, acresce a pertinência da questão 14, ou seja, compreender quais os parâmetros que os entrevistados estabelecem para o uso normal do jogo CS. Posto isto, constatou-se que estes consideram essencialmente o divertimento e o tempo ocupado a jogar como condições a ter em conta para a prática normal do jogo (cf. figura 8). Deste modo, ressaltam-se os testemunhos de E5 e de E6:

«Não sei, jogar umas 2 horas no máximo por dia, já chega. É claro que se tiver jogar mais tempo, fazer uma pausa de meia a meia hora e isso, se estiver a jogar muito tempo.» [E5]

«Sinceramente acho que agora sou um jogador do uso normal, porque basicamente jogo PCW com os meus amigos, raramente estou a treinar ou isso, mas sei lá, quando uma pessoa não tem mais nada para fazer, isto para divertir acho que isto é bom mas nada mais do que isso.» [E6]

As questões seguintes exploram a dicotomia do "mundo virtual" e do "mundo real". Assim sendo, na questão 15, os entrevistados percebem o mundo virtual como algo irrealista e de fantasia enquanto que o mundo real é visto como algo realista, embora não saibam explicar melhor esta diferenciação (cf. figura 8). Tomem-se a título exemplificativo os excertos que se seguem:

«Sei lá, no mundo virtual, por exemplo no CS há coisas que uma pessoa faz e pode fazer saltar, matar pes-

soas como se quiser (riso). Enquanto que no mundo real, por amor de Deus, ninguém vai fazer uma coisa dessas (riso). Não sei, há vários jogos em que uma pessoa pode fazer tudo, é como nos sonhos pode-se fazer tudo, enquanto que o mundo real é tudo muito diferente mesmo.» [E8]

«O mundo real, somos nós, é a realidade, tipo enfrentar os problemas. O mundo virtual, não sei sinceramente...» [E9]

A visão dos sujeitos acerca do "mundo virtual" é em parte justificada na questão 16, pois acreditam que não é possível viver nesse mundo devido sobretudo às limitações físicas, congregando seis respostas (cf. figura 9). Os excertos que se seguem exemplificam esta percepção:

«Não, é impossível. Tipo as necessidades que as pessoas têm em si, que o virtual é nos impossível de dar, só por aí é logo impossível, tipo o computador não nos dá as nossas necessidades, água, ar, não nos dá isso, só por aí mesmo impossível e era mau acho eu.» [E3]

«Não. Porque não, uma pessoa precisa de (...) estar com as pessoas, falar com elas e, sei lá, tipo, tocar as pessoas e assim, acho que, sei lá... olha, por exemplo quando as pessoas estão mais deprimidas, podem falar na internet com um amigo e tal mas não é a mesma coisa que ter um amigo ao lado e dar-lhe um abraço, por exemplo» [E11]

Embora não seja exequível para os sujeitos viverem no mundo virtual, na questão seguinte os entrevistados consideram que a vida virtual pode interferir na vida real pelo uso excessivo da primeira, aglomerando seis respostas (cf. figura 9). Por conseguinte, os relatos de E2 e de E6 apresentam alguns exemplos:

FIGURA 7 – Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas nas perguntas 12 e 13

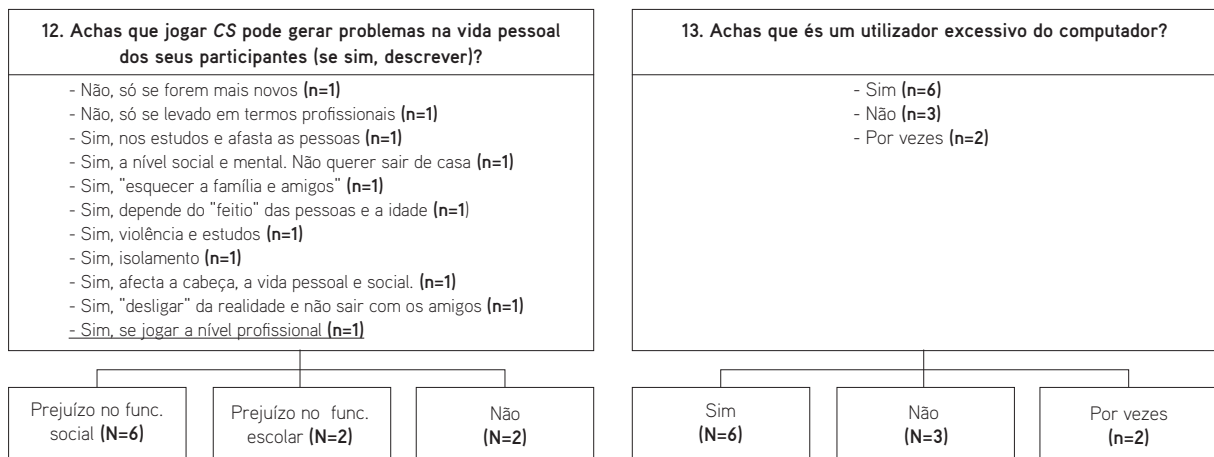


FIGURA 8 – Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas nas perguntas 14 e 15

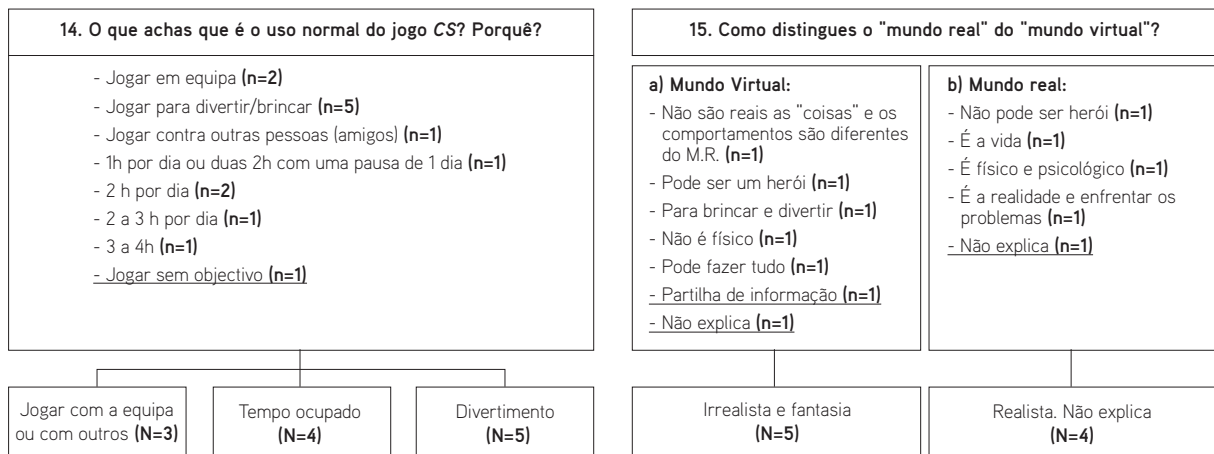
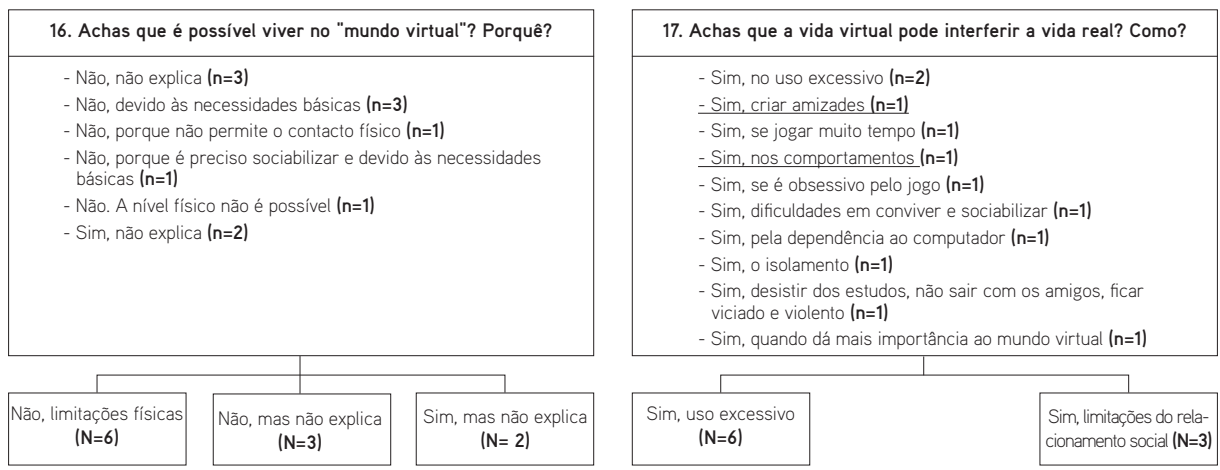


FIGURA 9 – Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas nas perguntas 16 e 17



«Em alguns casos acho que sim. Não sei, há pessoas por todo o mundo que já deu algumas reportagens na televisão que ficam agarrados ao computador imensas horas e até já houve casos de mortes por causa de estarem sempre agarrados ao computador.» [E2]

«Quando usado excessivamente pode e muito, há muita gente que sobrepõe a vida virtual à vida real.» [E6]

Esta interferência poderá reflectir-se concretamente na adição ao jogo CS, como é claramente partilhado pelos entrevistados na questão 18 e que circunscreve dez respostas (cf. figura 10).

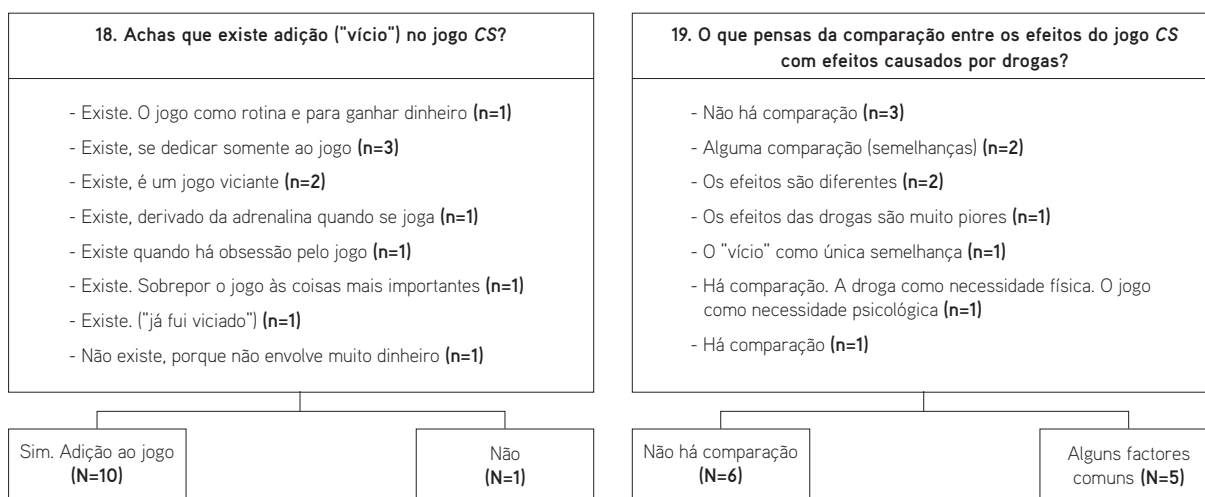
Posto isto, são apresentados de seguida os testemunhos de E6 e de E9, que claramente compartilham desta ideia: «Sim, eu próprio já fui viciado e há muita gente que tenha esse vício, embora eu dou por muito feliz por

O mesmo consenso nas respostas dadas na questão anterior não se verifica na questão 19 (cf. figura 10), dividindo-se entre aqueles que admitem existir alguns factores comuns entre os efeitos do jogo CS e os efeitos causados pelas drogas, como poderemos verificar no discurso de E4, e outros que consideram que tal comparação não faz sentido, como por exemplo, no testemunho de E7.

«Claro que os efeitos das drogas é muito pior, mas é capaz de haver alguma semelhança, por causa dos dois poderem levar a aquele afecto cerebral, sempre naquele mundo, puxa muito pela cabeça, é claro.» [E4]

«Como eu disse há bocado as drogas mexem com o organismo e eu acho que o CS não mexe, acho que nenhum jogo mexe com o organismo, são coisas diferentes

FIGURA 10 – Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas nas perguntas 18 e 19



não o ter, mas há muita gente que realmente é viciada naquilo.» [E6]

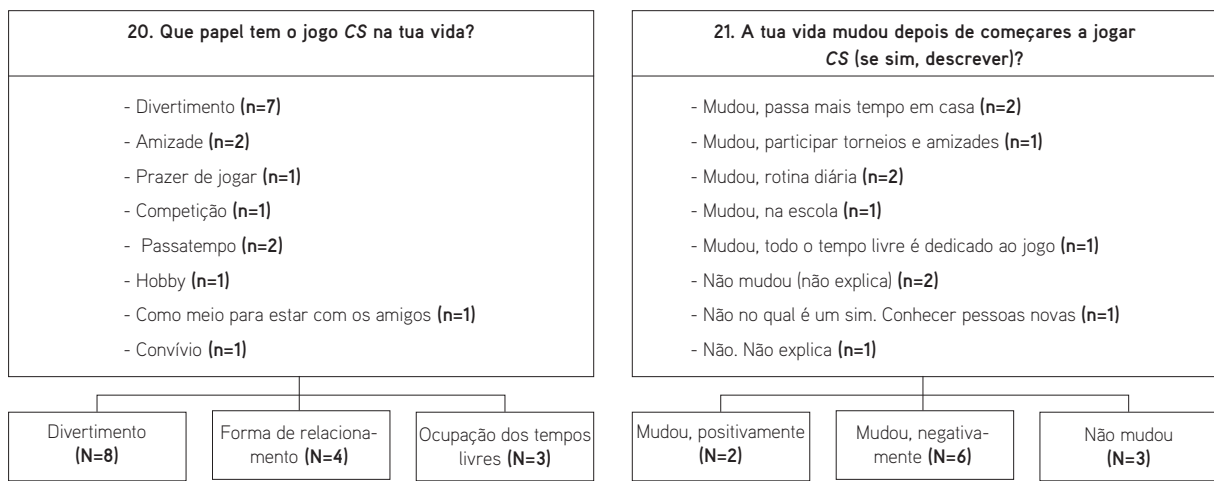
«O *Counter-Strike* acho que é um grande vício, porque até chegar ao ponto em que, agora na nossa zona não existe assim muito, mas existia *LANS parties* ou *cybercafés* onde jogavam a pagar, via pessoas a dever bastante dinheiro, e vê-se pessoas a passar os dias todos, a faltar às aulas para jogar, ainda por cima se paga, então se agora com *Internet* consegues jogar com outras pessoas apesar de não veres realmente e consegues jogar praticamente de graça porque não pagas nada, pagas a *Internet* mas isso não és tu pagas do teu bolso directamente, são os teus pais, acho que pode ser um vício ainda maior.» [E9]

porque um jogo é um jogo, uma droga é uma droga.» [E7] Ao averiguar o papel que assume o jogo CS na vida dos entrevistados, constatou-se na questão 20, que estes atribuem ao jogo essencialmente um modo de divertimento, correspondendo a oito respostas (cf. figura 11). Tal como podemos constatar nos excertos que se seguem:

«Não tem um papel importante, já foi mais importante. Tem e não tem porque é um jogo, a gente distrai-se está ali, a divertir-se, conhece pessoas novas, encontra-se namorado, amigos.» [E7]

«Neste momento é puro divertimento, antes era um bocadinho mais um trabalho sem vencimento, jogava muito, era quase como se estivesse a trabalhar só naquilo,

FIGURA 11 – Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas nas perguntas 20 e 21



mas não recebia nada, era um divertimento mas era mesmo tipo horário de trabalho, jogava muitas horas, neste momento é só mesmo um divertimento.» [E10]

Associado à prática do jogo CS ocorrem mudanças significativas na vida dos sujeitos, como podemos verificar nas respostas à questão 21. Ou seja, o início da prática do jogo CS é acompanhado sobretudo por mudanças de carácter negativo na vida dos entrevistados. Esta categoria abrange seis respostas (cf. figura 11). Os seguintes testemunhos evidenciam tais mudanças:

«Sim mudou, tinha mais qualquer para fazer, mais qualquer coisa para me dedicar, mas se calhar a minha vida não foi aquilo que eu queria que tivesse sido por causa do CS também, mas mudou a minha vida na rotina do dia-a-dia.» [E6]

«Acho que do momento em que comecei a jogar *Counter-Strike*, todo o tempo livre que eu tinha ia jogar *Counter-Strike*, era um jogo novo, gostava jogos de acção, jogava, era mais interessante e por isso comecei a dar mais importância do que as outras coisas.» [E7]

«Não mudou muito, lá está devido àquele desejo, não é desejo, aquela vontade de jogar CS, aquela competitividade que aquilo me permitia ter e aquele gosto em jogar, lá está, viciiei-me um bocadinho, perdi algum tempo alguma coisa na escola por causa daquilo» [E10]

Tais mudanças compreendem também as aspirações quanto ao futuro, relativamente ao jogo CS. Por conseguinte, na questão 22, os entrevistados apresentam ambições relativamente ao jogo CS, que não passam meramente pelo relacionamento social ou divertimento

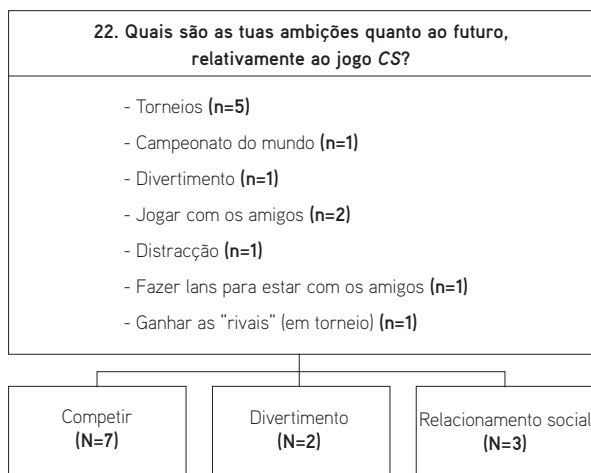
(assumindo pouca representatividade), mas principalmente em querer competir, face às sete respostas dadas dentro desta temática (cf. figura 12). É exemplo desta linha de pensamento o seguinte excerto:

«Isso há muitas ambições, agora chegar lá é muito difícil e aquilo é preciso treino e bastante dedicação, mas gostava de participar na final mundial, do campeonato do mundo que se realiza em França, também há um torneio muito importante a nível mundial que é CPL, que é o torneio que envolve mais dinheiro no mundo» [E2].

## 5 – DISCUSSÃO E CONCLUSÃO

Parece ser inquestionável que o computador e em particular, o jogo CS, integram de forma expressiva e constante as actividades do dia-a-dia dos adolescentes entrevistados. O tempo que os entrevistados dispõem para a prática regular do jogo CS é estabelecido em função dos compromissos e das actividades diárias quer nos dias da semana, quer no fim-de-semana. A maior parte dos entrevistados jogam mais de 3 horas por dia, o que subentende a ausência de limites, que por vezes é reforçada pelo tempo máximo a jogar CS, ultrapassando as 5 horas. Estas circunstâncias pressupõem a substituição ou diminuição do tempo para outras actividades, habitualmente inseridas na rotina diária. Para além disso, mais de metade dos casos admitiram a ocorrência de mudanças significativas e de carácter negativo nas suas vidas com o princípio da prática do jogo CS.

A discussão até ao momento, não causaria tanta surpresa caso não existisse um padrão de respostas por parte dos

**FIGURA 12** – Categorias de 1ª e 2ª ordem obtidas na pergunta 22

entrevistados que reconhece a existência de problemas e de possíveis perigos associados ao jogo CS quando, por exemplo, há uma consciencialização colectiva acerca dos problemas que podem ocorrer na vida daqueles que jogam CS, nomeadamente, prejuízos a nível do funcionamento social (e.g., adoptar um estilo de vida solitário, negligenciar a vida familiar, afastar-se dos amigos) e escolar. Ou ainda, o reconhecimento de sentimentos negativos que os próprios experienciam na prática do jogo. Tais sentimentos podem ser explicados pelo facto do adolescente aperceber que o percurso para conseguir objectivo ou satisfazer uma necessidade encontra-se bloqueado, despontando assim, sentimentos negativos e intensos (ódio, revolta, irritação). No jogo CS, o adolescente sabe claramente quem o "matou" e, portanto, sabe quem o impediu de atingir o objectivo. Assim sendo, o adolescente pode focalizar a sua fúria através de agressões físicas e verbais, como é revelado em alguns testemunhos.

Outro aspecto não menos importante prende-se com a grande representatividade daqueles que acreditam na presença da adição ao jogo, sendo que alguns consideram que já foram adictos. De facto, e conforme já foi referido, os jogos de tipo *MMOG* são bastante apelativos para os seus praticantes, pois é um meio que permite: a interacção social – como refúgio face aos problemas psicológicos e emocionais – o alívio perante o stress provocado pelas actividades diárias e o divertimento que o jogo proporciona. Todavia, se o envolvimento do jogador em *MMOG* não for regulado, este poderá ficar psicologicamente dependente e, neste sentido, desenvolver a adição ao jogo (Kurapati, 2004).

Embora de forma menos expressiva, constatou-se que parte dos entrevistados admitem existir alguns factores comuns entre os efeitos dos jogos CS e os efeitos ocasionados pelas drogas. Todavia, esta visão mais negativa do fenómeno CS é abordada pelos entrevistados com algum distanciamento e neutralidade, pois denota-se através dos relatos adoptados que estes deixam de falar por si mesmos para serem porta-vozes de um discurso mais generalizado, algo distante da sua realidade e no qual tende a não se incluir.

Um dos potenciais riscos inerentes aos jogos de tipo simbólico ou de ficção, é quando a fantasia invade a realidade e se apodera desta (Alonso-Fernández, 1996). Tal facto, não se coaduna ao discurso dos entrevistados, uma vez que se constatou que estes são capazes de discernir o mundo virtual do mundo real.

Os factores que favorecem a prática do jogo, por sua vez, afiguram uma dimensão fundamental para a compreensão do fenómeno, pois subsiste a questão de perceber o que leva os adolescentes a continuarem a jogar face aos aspectos negativos anteriormente referidos e à desconformidade da família e mesmo dos amigos ao uso que estes fazem do jogo. Sendo assim, constatou-se que o jogo enquanto ocupação dos tempos livres, é visto como um divertimento que propicia à interacção/convívio social e motivador pela competição e desafio. Esta combinação de factores parece representar os "ingredientes" fundamentais para a permanente dedicação e do tempo despendido ao jogo CS.

#### CONTACTOS:

##### HUGO MORGADO

Licenciado em Psicologia Clínica, pela Faculdade Ciências Sociais e Humanas da Universidade Fernando Pessoa.  
Lugar de Eirigo, Areias de Vilar, 4755-041 Barcelos  
hugo.psic@gmail.com  
938444931

##### ZÉLIA TEIXEIRA

Psicóloga Clínica na Unidade de Alcoologia do IDT- IP DRN, Mestre em Psicologia da Educação e Doutorada em Psicologia Clínica pela Universidade do Minho. Docente na Universidade Fernando Pessoa.  
Unidade de Alcoologia DRN Instituto da Droga e Toxicodpendência  
3001-901 Coimbra-Portugal.  
zelia@ufp.pt  
919391519

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almeida, F. S. (2006). *Compreender as Causas do Comportamento Agressivo do Adolescente na Escola: Um estudo de Caso*. Dissertação de Mestrado não publicada. Covilhã: Universidade da Beira Interior.
- Almeida, L. S. & Freire, T. (2003). *Metodologia da Investigação em Psicologia e Educação*. Braga: Psiquilibrios.
- Alonso-Fernández, F. (1996). *Las otras drogas: Alimento, sexo, televisión, compras, juego y trabajo*. Madrid: Temas`de Hoy.
- Baptista, T. M. (1999). Navega, mas não te demores: algumas consequências psicológicas do consumo da Internet. In Alves, J.
- A., Campos, P. & Brito, P. Q. (Coords.), *O Futuro da Internet*. Lisboa: Edições Centro Atlântico.
- Bell, N. J., & Bell, R. W. (1993). *Adolescent risk taking*. Newbury Park: Sage.
- Bogdan, R. C. & Biklen, S. K. (1994). *Investigação qualitativa em educação*. Porto: Porto Editora.
- Fernandes, E. M. R. P. (2001). *Encontro de narrativas terapêuticas: estudo das memórias do terapeuta activadas durante o processo de re-cordações do cliente*. Braga: Universidade do Minho, Instituto de Educação e Psicologia.
- Fonte, C. (2005). "Investigar narrativas e significados: a grounded analysis como metodologia de referência". *Revista Faculdade de Ciências Sociais e Humanas*, 2, 290-297.
- Jansz, J. & Tanis, M. (2007). "Appeal of Playing Online First Person Shooter Games". *CyberPsychology & Behavior*, 10, 133-136.
- Kurapati, S. N. (2004). *Addiction to Massively Multi-player Online Games: An Ethical Analysis* (Disponível online em: [http://www.soe.ucsc.edu/~snk/pub/papers/ game\\_addiction.pdf](http://www.soe.ucsc.edu/~snk/pub/papers/game_addiction.pdf) em 23.01.2007).
- Marcelo, A. S. (2001). *Internet e Novas Formas de Sociabilidade*. Tese de Mestrado não publicada. Covilhã: Universidade da Beira Interior.
- Moreira, C. D. (1994). *Planeamento e estratégias da investigação social*. Lisboa: ISCSP.
- Nicolaci-da-Costa, A. M. (2002). A negatividade do discurso da mídia versus a positividade da experiência pessoal. À qual dar crédito? *Estudos de Psicologia*, 7, 25-36 (Disponível online em: <http://www.scielo.br/pdf/epsic/v7n1/10951.pdf> em 23.01.2007).
- Sani, A. I. M. (2000). *A experiência de crianças vítimas e testemunhas de violência*. Dissertação de Mestrado não publicada. Braga: Universidade do Minho.
- Sani, A. I.; Gonçalves R. A. & Keating J. B. (2000). *As realidades experienciais de crianças vítimas e testemunhas de violência*. Serie Relatórios em Investigação. Centro de Estudos em Educação e Psicologia. Universidade do Minho.
- Strauss, A. & Corbin, J. (1990). *Basics of qualitative research: grounded theory procedures and techniques*. Newbury Park, CA: Sage Publications.
- Suler, J. (2004). Computer and cyberspace addiction. *International Journal of Applied Psychoanalytic*, 359-362 (Disponível em: [http://www1.rider.edu/~suler/psycyber/ cybaddict.html](http://www1.rider.edu/~suler/psycyber/cybaddict.html) em 23.01.2007).
- Turkle, S. (1997). *A Vida no Ecrã*. Lisboa: Relógio D'Água.