Hoje venho falar de algo de que não costumo falar… Na verdade, só não será uma confissão, porque não é algo que intencionalmente omitisse, mas pode ser uma revelação; pelo menos, para aqueles que não me seguem no Instagram.

Também é verdade que não costumo falar sobre estas coisas, porque – regra geral – para a maioria das pessoas não representa nada de relevante. Mas, desta vez, senti necessidade de o abordar, pois entendi que nisto de que vou falar encerram-se tantas outras coisas; coisas que precisam de ser desencarceradas e trazidas à luz…

Cá vai…

Sou fã de videojogos. Jogar é um dos meus passatempos favoritos… Prefiro passar umas horas a jogar do que ver séries na televisão, por exemplo. Por isso, sempre que tenho algum tempo livre, entre a família, o trabalho, a escrita e as leituras, sento-me em frente à Playstation.

O tempo que tenho para jogar, pelo que acima explanei, é – como devem calcular – pouco; e isso tornou-me muito selectivo nos jogos que escolho. A oferta é muita, há muita coisa para todos os gostos, há de má e de boa qualidade e há muitos jogos similares. E é fácil, como acontece sempre que há demasiada escolha, perdermo-nos. Eu já tive a minha dose de más escolhas e essas nem sempre foram por questões de qualidade; porque a minha seleção é criteriosa, não só, pela qualidade e, nem só, pelo investimento a que os jogos obrigam, já que são caros…

Os meus critérios têm que ver com coisas simples, mas importantes, e têm todos de ser cumpridos. O primeiro critério é estético; o jogo tem de ser graficamente apelativo, porque, se não for, ir-me-ei cansar do jogo e estragará a experiência no que respeita à imersividade. O segundo tem que ver com a história que conta, quais os valores que defende e se há – ou não – uma moral; se esses valores e essa história não ressoarem em mim, não jogarei, pois estarei em permanente tensão com o jogo e isso levar-me-á a desistir. O terceiro relaciona-se com a qualidade do argumento; o argumento tem de ser muito bom. E o último, relaciona-se com a capacidade de gerar diversão.

Este último requer uma explicação, porque o conceito de diversão pode ser ambíguo e porque, também, será por aqui que a nossa conversa se estenderá…

Atualmente, o mercado de videojogos está inundado com títulos que requerem um nível de dedicação absurdo. No meu tempo de adolescente, somente os simuladores de voo eram tão *hardcore* que precisavam de horas e dias de estudo do manual. Hoje, temos jogos em que, para se fazer uma coisa, é preciso de carregar em trinta e três botões de determinada maneira, ou cujo nível de dificuldade é tal que atinge os píncaros da frustração. Muitos desses jogos exigem horas de aprendizagem… Considero que esse tipo de jogos, na verdade, não são jogos, são cronófagos; os jogos – supõe-se – são para passar o tempo e divertirem-nos, mas quando ao final de uma hora de jogo não se consegue ultrapassar determinada dificuldade, e só se acumulou frustração, então, não merecem ser jogados.

Sei que há jogadores que discordam disto. Aliás é por isso que – cada vez mais – estes jogos surgem, porque há quem diga que os jogos são fáceis… Eu, até, aceito que para algumas pessoas isso possa ser assim; afinal não somos todos iguais – como costumo dizer por aqui – e todos temos o direito de ter um produto que nos satisfaça. Mas assim sendo, as editoras e produtoras de jogos, deveriam investir mais nas opções de personalização das dificuldades; se assim fosse, quem quer um jogo difícil, selecciona essa dificuldade, quem não quer, não selecciona. E poderão dizer que isso já há; de facto, sim, mas – neste momento – o nível Fácil é o Muito Difícil de antigamente: a chave, na minha opinião, está numa personalização ainda mais detalhada.

Dito o que disse acima, esse tipo de jogo não entra cá em casa; até porque eu nem tenho muito tempo para jogar. Por isso, prefiro jogar um jogo que me divirta do que um jogo que frustrará e deixar-me-á a pensar durante horas depois de desligar a consola.

Outra coisa da qual fujo – pela mesma razão – são os jogos cooperativos, jogados online, com e contra outros jogadores; os chamados MMORPG. Nestes jogos nós assumimos um personagem virtual, personalizado ao nosso gosto, o qual faremos evoluir mediante as nossas próprias escolhas…

Isto – de repente – até parece bem, porque dá-nos a ideia de que poderemos personalizar o nosso personagem consoante quem nós somos; no fundo, criar uma versão digital nossa. Bom; não é bem assim e por várias razões…

A primeira é simples: quem procura estes jogos de profunda imersão, gosta de Roll Play – interpretação de papéis – e, como tal, procura tudo menos a reprodução de quem se é. Tal como um(a) leitor(a) lê um livro para «viver» as aventuras que nele lê, ou alguém vê filmes e

séries para experienciar as jornadas que vê no ecrã, o jogador(a) procura um escape daquilo que considera «chato» na sua vida. Assim, muito provavelmente, os seus valores reais, não serão tidos em causa, pois procurar-se-á ser o oposto…

Por outro lado, temos o próprio mundo dos jogos. Os videojogos são um negócio de diversão e, como tal, tendem a entregar aquilo que se procura e, aquilo que se procura, é aquilo que referi no parágrafo acima. Desta forma, os universos dos jogos, são tudo menos similares ao mundo real dos jogadores. Há experiências mais drásticas, passadas no espaço ou em mundos alternativos pejados de monstros, e outras menos drásticas, passados no nosso mundo, mas em realidades distantes das da maior parte de nós, como – por exemplo – no mundo do crime. Assim, as opções existentes para personalizar o nosso personagem – ou, como se diz, Avatar – estão inexoravelmente condicionadas pelo universo do jogo que se joga.

Estes MMORPG são uma evolução do RPG; mas não dos RPG's em videojogos. Os RPG's jogavam-se, antes da era dos computadores, com amigos, numa sala; e poderiam durar horas e dias, mas nunca seguidos. Havia um Mestre de jogo, que era quem narrava a história que se jogava e quem ficava responsável – entre outras coisas – pelo cumprimento das regras e pela aplicação das penalizações. A grande diferença, para Hoje, era a proximidade física entre os jogadores, o número reduzido dos mesmos, o facto de se conhecerem todos uns aos outros (eram mesmo amigos), não estarem totalmente isolados do mundo e haver uma voz da razão: o Mestre de jogo. Quando estes jogos passaram para o éter, todas estas características se perderam e, além disso, tornou-se um negócio; e isto quer dizer que, ao contrário do clássico RPG, quando as coisas começam a descambar, não há uma voz da razão, porque quem gere o jogo está só à procura daquilo que os jogadores mais querem e não daquilo que seria bom senso.

Contam-se histórias, geralmente na Ásia, de jovens que morreram enquanto jogavam estes jogos; porque se esqueciam de comer ou de dormir … Terrível!

Eu sou fã de videojogos – como disse -, por isso, não venho aqui fazer uma apologia do fim dos videojogos, como alguns fundamentalistas apregoam; mas, como sempre tenho dito, é necessária ponderação em tudo aquilo que se faz e a ponderação provém de uma educação interessada por parte dos pais e da sociedade. Se os jovens forem devidamente ensinados e educados, saberão quando deverão parar e quando não; saberão reconhecer quando algo é

abusivo ou não… Atenção que eu compreendo as preocupações, bem como sei que a PEGI (classificação por idades) é contornada sempre – até ao momento, só fui questionado uma vez pela idade da pessoa que iria jogar o jogo; mas a idade aconselhada está lá, na capa, por isso, se os pais oferecem ao petiz jogos para maiores de 18 anos, a culpa é deles e de mais ninguém.

No entanto, algo se passa com estes jogos; eu sinto que há alguma coisa errada por detrás disto. Sinto que este abocanhamento das capacidades sensitivas que fazem, este isolamento – disfarçado pela pertença a comunidades online com milhares de outros – que fomentam, esta exigência cada vez maior de tempo e dedicação que promovem, possa ter uma intenção secreta – para os que gostam de teorias da conspiração – ou uma consequência nefasta para todos nós….

Li isto num artigo, há uns dias, sobre o jogo EVE online…

A Wikipédia diz «Eve Online é um MMORPG(…) cujo mundo virtual é persistente, de jogabilidade não-linear, em um cenário espacial de ficção científica. Os personagens pilotam naves espaciais personalizadas através de uma galáxia de mais de 7500 sistemas estelares.»

Neste jogo, os jogadores precisam de se associar em corporações empresariais para ganharem dinheiro e fazerem evoluir as suas naves e comprarem mais; é um jogo de trocas comerciais, e de guerra, porque é preciso conquistar novos territórios, e onde se forjam alianças, coligações e guildas sob os mais variados interesses. Não vou entrar nos detalhes, mas aqui há uns anos deu-se uma batalha inesperada. Aparentemente, uma grande corporação – no jogo, é sempre no jogo – esqueceu-se de pagar um imposto e, como tal, os NPC (non playing character, que é – como quem diz – o sistema) tirou-lhe um planeta estratégico: o B-R5RB. Quando as restantes corporações se deram conta disto, activaram as suas alianças e coligações para se apossarem do dito planeta e, quando a corporação que se esquecera de pagar o imposto se apercebeu do que se estava a passar, enviou para lá todas as naves que tinha para defender a sua posição, ainda existente. Esta batalha durou 21 horas, envolveu mais de 30000 jogadores e implicou um prejuízo – em termos de dinheiro de jogo, é sempre no jogo –, no que respeita a naves destruídas, de mais de 330 mil dólares. Actualmente, o local da batalha foi imortalizado, pela produtora, garantindo que os despojos das naves destruídas ficarão a pairar no espaço para que ninguém se esqueça do que aconteceu, só porque alguém se esqueceu de pagar um imposto.

Isto que relato mexe com pessoas como eu, que escrevem fantástico e que gostam de jogar; é impressionante. E há mais detalhes interessantes, para quem quiser saber; aos interessados, basta procurarem por B-R5RB na internet…

Todavia, o que me preocupa é que houve 30000 pessoas que estiverem 21 horas a batalhar por um planeta num universo inventado…

Vejamos…

Hoje todos nos podemos queixar do ritmo da vida; todos achamos que vivemos em piloto automático, correndo atrás do tempo, fazendo – muitas vezes – as coisas só porque sim… Todos perseguimos alguma coisa, mas sacrificando tudo nesse processo… A verdade é que, olhando para as gerações anteriores, a maior parte delas – com as devidas distâncias, considerando o contexto tecnológico – fez o mesmo caminho e chegaram ao fim das vidas com uma mão cheia de nada; foi como se corressem atrás de uma cenoura que – no final -, afinal, era uma miragem. E – desculpem o pessimismo – olhando o mundo, acho que com a nossa não será diferente.

Por isso, acho que passar-se tanto tempo online, vivendo uma vida que não existe, é um atentado ao bom senso, e, quando penso que há empresas a lucrar com isso, penso também que poderá ser um golpe na nossa humanidade, uma tentativa de usurpar-nos da realidade para, dessa forma, continuarem a alimentar-nos de ilusões; e isso preocupa-me.

Todavia, tudo isto faz-me pensar, também, no contraditório… Porque, se assim for, a única coisa que muda, entre a nós e as gerações que jogam, é só a qualidade da ilusão; nós temos uma cenoura que apenas acreditamos que existe e que – um dia – constataremos que não existe de facto, mas todos e cada um daqueles 30000 jogadores, sabendo que jogavam, tiveram a ilusão de que travaram uma batalha épica cujos restos permanecerão para sempre.

Quantos de nós terão uma lembrança tão poderosa?

Por isso, a chave – de tudo – é o caminho do meio e a nossa felicidade; enquanto soubermos ponderar, temperar a vida, soubermos distinguir o certo do errado, há espaço e tempo para tudo aquilo que nos faça feliz… Tudo o resto são fundamentalismos, sentenças e juízos de valor de pessoas que nunca tiveram tempo – nem interesse – em entender os outros,

preferindo estigmatizar o que nunca quiseram – ou conseguiram – compreender; e isso, infelizmente, é assim em muitas áreas da nossa sociedade.

Mas atenção: ponderar é sempre preciso.

Imagem de Parker_West por Pixabay