

## Experiências de jovens rurais com jogos digitais

### *Experiences of rural youngs with digital games*

Henrique Inácio WEIZENMANN<sup>1</sup>

#### Resumo

O presente artigo se propõe a explorar os usos de jogos digitais por jovens da cadeia agroindustrial do tabaco residentes na região do Vale do Sol – RS. A pesquisa surgiu em função da citação espontânea dos entrevistados jovens a respeito do assunto em etapas anteriores da pesquisa onde o tema não era questionado. Para tanto, foi problematizado as noções de “rural”, “urbano” e de “digital”, sendo este equiparado a um terceiro ambiente de relacionamento social. Foram entrevistados dois jovens para a execução deste trabalho, Jovem A e Jovem K. Ambos pertencente à última geração de suas respectivas famílias. O Jovem K manteve o hábito de jogar jogos digitais até o momento da entrevista, mas reduziu. A Jovem A mora atualmente na cidade, mas, como o Jovem K, foi no tempo que estava na casa dos pais, no campo, que jogou mais no computador. Por fim, nota-se uma correlação entre o interesse por tecnologia e o interesse por jogos digitais e, quando o primeiro diminui, o segundo também. De modo similar, é perceptível que existe um aumento do interesse por eles quando esta é a única ou uma das poucas atividades de lazer disponíveis.

**Palavras-chave:** Jovens. Jogos digitais. Rural.

#### Abstract

This article proposes to explore the uses of digital games by young people from the agroindustrial tobacco chain residing in the region of Vale do Sol - RS. The research was based on the spontaneous citation of the young interviewees about the subject in previous stages of the research where the subject was not questioned. For that, the notions of "rural", "urban" and "digital" were problematized, being this equated to a third environment of social relation. Two young people were interviewed for the execution of this work, Young A and Young K. Both belonging to the last generation of their respective families. Young K kept in the habit of playing digital games until the time of the interview, but reduced. Youth A currently lives in the city, but as the Young K, it was in time that she was at her parents' home in the country, who played more on

---

<sup>1</sup> Graduando em Jornalismo pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.  
E-mail: henrique.weizenmann@gmail.com

the computer. Finally, there is a correlation between interest in technology and interest in digital games, and when the former diminishes, so does the latter. Similarly, it is noticeable that there is an increased interest in them when this is the only or one of the few leisure activities available.

**Keywords:** Youngs. Digital games. Rural

## **Introdução**

O presente texto se insere dentro da Práticas Cotidianas e Tecnologias de Comunicação: O Caso de Famílias Relacionadas à Cadeia Agroindustrial do Tabaco (CNPq/CAPES – 2014/2017). O objetivo geral da pesquisa consiste em reconstituir e compreender as práticas que se configuram na interação cotidiana com as tecnologias de comunicação, a partir dos sentidos atribuídos pelo grupo social investigado: famílias relacionadas à cadeia agroindustrial do tabaco residentes no município do Vale do Sol, microrregião de Santa Cruz do Sul, na sua vida diária<sup>2</sup>.

Aqui, a questão específica consiste em descobrir como os jovens dessas famílias vivenciam a incorporação de jogos digitais de diversas categorias e gêneros dentro de seu universo cotidiano, prático e simbólico.

A razão desta pesquisa vem de os próprios entrevistados comentarem sobre os jogos digitais sem que houvesse uma preocupação inicial dos pesquisadores em levantar essa questão. Decidiu-se, então, elaborar uma exploração sobre o tema. E como o estrato da pesquisa onde se percebeu a presença dos jogos digitais foi o dos jovens, optou-se por restringir o cruzamento entre o recorte temático e geracional. Assim, todos os entrevistados representam a geração mais de cada uma das famílias investigadas.

O Brasil é o 12º mercado mundial de jogos. Contudo, não se tem aqui o objetivo relacionado ao desenvolvimento da indústria de jogos digitais do Brasil, nem relacionado ao desenvolvimento rural. Trata-se de um trabalho em continuidade à pesquisa maior, seguindo um desdobramento inesperado e com caráter exploratório.

---

<sup>2</sup>O estudo é realizado em parceria com a UNISC sendo composto por membros das duas instituições.

## 1 Sobre o rural

Primeiramente, é importante problematizar a questão do rural. Isso se dá porque o conceito de rural passou por transformações na medida em que esta realidade também passou por mudanças. Hoje, ainda existe o rural dissociado das tecnologias, contudo, existe, como o presente trabalho aborda, um rural onde as tecnologias fazem parte do cotidiano dos moradores.

De modo geral reconhece-se que a região do Vale do Sol possui uma condição econômica diferenciada de outras regiões agrícolas do Rio Grande do Sul em função da renda originada na produção de tabaco. E embora o interesse da pesquisa seja em analisar os usos feitos por famílias ligadas à produção agroindustrial do tabaco, foi percebido que a multicultura é uma forma de as famílias se desenvolverem economicamente. Assim, de forma similar como os produtores de tabaco possuem uma situação econômica diferenciada, aqueles que contam com multicultura também.

Neste contexto socioeconômico rural, é preciso ter em mente que ainda que, ao falar de rural, “estamo-nos referindo a desenvolver as condições de vida e trabalho e preservar a cultura das pessoas que vivem em espaços de baixa densidade demográfica, sejam elas agricultores ou não” (ANJOS, 2008, p. 10).

E Anjos também destaca que é “particularmente no âmbito dos países europeus que ganha cada vez mais força a tese de que a ruralidade é um conceito de caráter territorial e não setorial” (ANJOS, 2008, p. 13). E “ainda que admitida como válida a afirmação de que a agricultura representa, para muitas regiões do país, a atividade mais importante, ela não pode ser tomada como se fora a única” (ANJOS, 2008, p. 13). Pois, de forma similar, “as cidades não podem ser definidas pela presença de indústria ou do comércio, assim como o campo pelo império da agricultura” (ANJOS, 2008, p. 13).

Para este trabalho, assume-se que há um *continuum* ligando rural e urbano. Ou seja “há dois polos (extremos) de organização socioespacial, que parte de um polo urbano, com suas próprias características para outro polo rural, também com as suas próprias características” (MATOS, 2011, p 5) e que os dois são unidos por uma ou mais linhas e que, embora distantes e separados, são interdependentes. Esta situação é

ênfatisada pela referência à região urbana do município do Vale do Sol como 'cidade' pelos entrevistados e pela menção dos mesmos de precisarem ir até lá para realizar determinadas atividades. Ou seja, eles se reconhecem como membros do município, mas, ao mesmo tempo, reconhecem sua realidade como algo diferente da urbana. E como destacado, há forte trânsito entre as regiões urbana e rural no município por parte dos entrevistados.

O presente texto também concorda com Wanderley (2000, p 2) que entende o meio rural como “um espaço suporte de relações sociais específicas, que se constroem, se reproduzem ou se redefinem sobre este mesmo espaço e que, portanto, o conformam enquanto um singular espaço de vida”. E, neste sentido, ele sofre influência externa, do espaço denominado urbano.

Esta dinâmica é considerada externa em “razão de sua origem” (WANDERLEY, 2000, p 2). Contudo, já é possível observar que parte destas influências consideradas externas já não existem, sendo substituídas por mecanismos internalizados à cultura deste ‘novo rural’. Como constatado em etapas anteriores da pesquisa, o meio rural já apresenta as tecnologias outrora do ‘mundo urbano’ como que internalizadas. Assim, não se pode mais falar da influência do meio urbano no rural, mas como o rural se apropria das tecnologias da informação e comunicação.

Deste modo, o este texto entende que a diferença entre 'urbano' e 'rural' é muitas vezes socialmente construída. E entende que o estudo de como são feitos os usos e as apropriações das tecnologias de comunicação e informação se enquadra numa forma de entender as diferenças.

A forma como se entende ‘urbano’ e ‘rural’ é relevante na medida em que serve de contextualização. E neste ponto é importante fazer uma ressalva: o município do Vale do Sol apresenta muitas elevações e depressões topográficas, que se transformam em obstáculos para ondas de transmissão dos sinais de internet, TV, rádio e celular. E de modo similar como, a implantação de tecnologias da informação e comunicação segue uma lógica diferente de ambientes na região face sua menor densidade demográfica. Em alguns casos, o sinal é capaz de transpor os obstáculos e chegar às residências com força suficiente para que ocorra sua recepção. Porém, em outros, é preciso a instalação de uma antena numa região elevada da propriedade ou dos

arredores e que o sinal seja transportado por cabo até a propriedade ou retransmitido via outra antena.

Também é importante lembrar que, como destaca Matos (2011, p 2), as categorias de 'rural' e 'urbano', primeiramente, “nem sempre existiram como tal e, ao longo do tempo, elas foram se diferenciando nas relações que as mesmas mantinham”. Ou seja, as definições de cada uma e suas diferenças também passaram por diversas transformações com o decorrer da história. Essas transformações são acompanhadas de transformações nas próprias categorias que, com a introdução das novas tecnologias, passam a ser reconfiguradas em diversas esferas, inclusive na simbólica, neste caso específico, no cotidiano dos jovens estudados.

## 1.1 O contexto digital

O rural e urbano são uma categoria que se associa a diversos contextos, jogos digitais também o são. Deste modo, é importante ressaltar que, para o presente trabalho, ao se falar em internet, cibercultura, consoles de jogos e digital o entendimento vai para além de suas formas materiais, como computadores e celulares. Entende-se aqui como um ambiente, composto também por estes componentes materiais, mas onde as interações humanas podem assumir uma forma diferente.

Afinal, as pessoas agem de forma diferente conforme cada um dos seus ambientes. O público age diferente do ator que interpreta a peça. Também, as pessoas se vestem diferente quando estão na praia e quando estão trabalhando num escritório. Cada ambiente é composto por seus elementos materiais, que pode ser a água e a areia como o figurino dos atores, mas também de determinadas atitudes que caracterizam ambientes. O digital, neste sentido, possui a característica de que é impossível estar nele totalmente, sendo somente possível acessá-lo sem perder o vínculo com a realidade material.

E, neste sentido, é importante entender o ambiente virtual em relação aos ambientes 'rurais' e 'urbano'. Para o presente texto, ambiente é mais que espaço físico, também envolve as relações que se desenvolvem nele. Castronova (2005, p. 147) afirma que “certamente há uma relação entre o mundo sintético e o real e ela é bem real em

ambos os lados”<sup>3</sup>. E, neste sentido, o autor levanta o exemplo de um processo numa corte oficial pelo extravio de itens dentro de um jogo online com ganho para a parte requerente. Assim, o autor (2005, p. 148) destaca que “quando a maioria das pessoas concorda que algo tem valor real para alguém, este algo realmente tem aquele valor”<sup>4</sup>. A diferença para a internet é que a interação é mediada por algum tipo de computador e não é possível ao usuário que não esteja num ambiente físico, rural ou urbano, ao mesmo tempo.

Kitchin (1998) pontua que o ciberespaço questiona certos dualismos, como o real versus o virtual. Estes dualismos se dão, por exemplo, no questionamento do real do virtual ou até do quão virtual o real pode ser. E, neste sentido, Castronova (2005) pontua que muitos jogadores de jogos online massivos já acreditam ser o mundo do jogo o mundo real. Conforme esse autor, o virtual realmente está se tornando o real em alguma medida.

Para o presente estudo, é relevante entender o espaço virtual como um outro ambiente possível para além do 'rural' e do 'urbano'. E do mesmo modo como ele é influenciado, ele é capaz de influenciar de volta. Isto não implica que o processo ocorra, mas que existe a possibilidade para tal, dado que o virtual é um ambiente que influencia os demais.

Aqui é importante retomar Hine (2000, p. 19) que afirma que “o passo crucial em todas estas observações é ver as características das interações na internet como funcionais num sentido social, possibilitando a conquista de uma cultura diferente”<sup>5</sup>. Afinal quando nós pensamos no ciberespaço como um lugar onde as pessoas fazem coisas, como conversar e se divertir, “nós podemos começar a estudar exatamente o que elas fazem e por que, em seus termos, elas fazem”<sup>6</sup> (HINE, 2000, p. 21).

Assim, de forma resumida: é preciso ter uma noção de um espaço rural para além do agrícola. Havendo essa mudança de paradigma, é importante se questionar o

---

<sup>3</sup> No original: there is certainly a relationship between the synthetic world and the real one, and it is quite real on both sides.

<sup>4</sup> No original: when most people agree that the thing has a real value to somebody, it genuinely does have that value.

<sup>5</sup> No original: the crucial step in all of these observations is to see features of Internet interactions as functional in a social sense, enabling the achievement of a distinct culture.

<sup>6</sup> No original: once we think of cyberspace as a place where people do things, we can start to study just exactly what it is they do and why, in their terms, they do it.

quanto do urbano passa a ser rural. E, neste contexto, a internet, o digital, se posiciona como que sendo um “terceiro espaço”, podendo ser intermediário ao campo e a cidade. Isso só é possível de maneira parcial, pois não é possível transportar o corpo físico de um usuário de um espaço físico para o outro através do meio digital, ainda que permita interação oral.

Seguindo esta mesma dinâmica, jogos digitais se dão em ambiente digital, mas o jogador está sempre num ambiente físico que será “urbano” ou “rural”. O próprio ambiente online é diverso dos outros dois, contudo, é impossível acessá-lo e deixar totalmente o local de acesso. As TICs são ferramentas que permitem acessar esse campo tal qual um telefone permite contato com um parente distante. E, da mesma forma como o digital pode, por suas características, influenciar a vida do usuário no seu local geográfico, este pode influenciar seu uso do virtual.

## 2 A pesquisa e os jovens

Para o presente estudo, a questão geral de pesquisa consiste em explorar como jovens de famílias associadas à cadeia agroindustrial do tabaco vivenciam a incorporação de jogos dentro de seu universo prático e simbólico, nos seus respectivos cotidianos. Entendendo-se aqui prático como seu universo profissional e suas interações sociais e simbólico como seus valores, sonhos, projetos.

Para tanto, a metodologia utilizada se baseou num processo de entrevistas virtual online<sup>7</sup> com os jovens pesquisados. E, neste sentido, é importante ressaltar o que fala Cáceres (1998, p. 277), ou seja, que a entrevista “proporciona um excelente instrumento heurístico para combinar os enfoques práticos, analíticos e interpretativos implícitos em todo processo de comunicar”<sup>8</sup>.

Para o autor (1998, p. 277), “a entrevista é um instrumento eficaz de grande precisão na medida em que se fundamenta na inter-relação humana”<sup>9</sup>. A internet, como ambiente, é uma modificadora dos elementos da relação humana que, de alguma forma,

---

<sup>7</sup>Ambas entrevistas foram realizadas pelo Facebook, teclando as palavras.

<sup>8</sup>No original: En concreto, la entrevista proporciona un excelente instrumento heurístico para combinar los enfoques prácticos, analíticos e interpretativos implícitos en todo proceso de comunicar.

<sup>9</sup>No original: la entrevista es un instrumento eficaz de gran precision em la medida que se fundamenta em la interrelacion humana.

sempre é mediada por signos, seja pela voz, escrita ou libras. Neste sentido, a entrevista, ainda que mediada, pode permanecer como um “um intercâmbio verbal que nos ajuda a reunir os dados durante um encontro, de caráter privado e cordial, de onde uma pessoa se dirige a outra e conta sua história, dá sua versão dos atos e responde a perguntas relacionadas com um problema específico”<sup>10</sup> (Cáceres, 1998, p. 281).

E embora a questão do 'privado' possa ser discutida conforme a plataforma utilizada no ambiente da internet, a analogia nos permite colocar que, mesmo num bar lotado, duas pessoas podem manter uma conversa privada. No caso da internet, o ambiente em questão possui diversas plataformas que conectam duas pessoas diretamente, ou seja, sem a necessidade da convivência com mais pessoas ou de outros intermediários.

Isto posto, este artigo considerado todos os entrevistados menores que 29 anos conforme o Estatuto da Criança e do Adolescente. Assim, o corpus é integrado por 14 informantes, sendo 9 homens e 5 mulheres conforme a tabela 1:

**Tabela 1-** Distribuição dos jovens entrevistados durante a pesquisa conforme sexo.

Tabela 1: Total de informantes jovens na pesquisa	
Homens	9
Mulheres	5
Total	14

Do total do grupo, 6 afirmaram nos formulários individuais ou nas entrevistas que jogaram algum tipo de jogo digital, sendo quatro homens e duas mulheres. Desses, dois possuíam menos de 14 anos na data do trabalho e, portanto, não foram entrevistados. Todos os dados coletados com esses jovens seguem as normas éticas de pesquisa.

Foi realizado contato com os 4 restantes para entrevistá-los sobre o conteúdo de pesquisa. Contudo, nenhuma entrevista foi conseguida. Um dos jovens respondeu o

<sup>10</sup> No original: La entrevista és un intercambio verbal que nos ayuda a reunir los datos durante un encuentro, de carater privado y cordial, donde una persona se dirige a outra y cuenta su historia, da su version de los hechos y responde a preguntas relacionadas com un problema especifico.



contato e foram marcadas 2 entrevistas com ele, que não chegaram a se concretizar. Tentou-se entrevistar os demais jovens das famílias investigadas na pesquisa maior. E conseguiu-se com 2 deles.

Ambos os jovens possuem mais de 20 anos de idade e já concluíram o ensino médio, no primeiro momento de contato (jul/2014). O jovem da família K implementou na propriedade da família o projeto que elaborou na escola técnica para incrementar a renda. A jovem da família A cursa o ensino superior em Santa Cruz do Sul e frequenta a casa dos pais periodicamente. Ambos moravam no momento das entrevistas (Nov/2016) para este trabalho em ambiente urbano. Para identificar os jovens, eles serão referidos por Jovem K e Jovem A.

Nenhum destes jovens citou jogos digitais em etapas anteriores da pesquisa e os jovens que o fizeram não se conseguiu contactar. A Jovem A inclusive respondeu que não jogava e, após novo questionamento, corrigiu lembrando ter jogado jogos casuais pelo computador.

Além disso, outro dado relevante é que o Jovem K afirmou ter jogado jogos digitais que requerem mais investimento de tempo, enquanto a Jovem A afirmou ter jogado somente jogos digitais. A Pesquisa Game Brasil 2016 já traz a preferência de mulheres por jogos casuais<sup>11</sup> enquanto homens buscam jogos mais que requerem mais capacidade de processamento. Contudo, é na família da Jovem A que há presença de um console para jogo digital, que a jovem não afirmou ter jogado.

De todos os jovens pesquisados originalmente, só um afirmou espontaneamente ter jogado jogos digitais específicos. Embora não houvesse pergunta prevista sobre o assunto e não se conseguiu uma entrevista com o mesmo. Contudo, na entrevista específica com o Jovem K, este listou uma quantidade de jogos maior que a lista oferecida pelo outro jovem.

É importante destacar que, para as entrevistas, seguiu-se o modelo de entrevista semiestruturada com quatro eixos: ‘iniciação’, onde se procurou explorar o início dos jovens com jogos digitais; ‘mudanças’, em que se investigou sobre o impacto na vida dos entrevistados; ‘como joga’, em que se questionou a respeito do ambiente de jogo e

---

<sup>11</sup>Jogos casuais designam jogos que são criados para serem jogados casualmente, ainda que possam ter algum tipo de sistema que permita uma forma de jogo de maior frequência. Um exemplo do jogo casual é Clash of Clans, contudo, embora seja um jogo casual, ele pode ser jogado de forma não casual.

sobre a relação com o jogo; e o ‘virtual e real’, onde se explorou a imersão no jogo. Isto posto, ainda que ambos jovens vivam atualmente em ambiente urbano, suas experiências com jogos digitais remetem ao seu tempo em ambiente rural.

### 3 Discussão

Nenhum dos dois entrevistados fez associação de jogos digitais com TICs quando preencheu os formulários ou respondeu a entrevista individual. Jogos digitais não eram parte da pesquisa e após sua aparição decidiu-se realizar o presente trabalho de exploração da temática.

Neste sentido, embora já tenham jogado, os jovens entrevistados declaram que não dão, no momento atual de suas vidas, muita importância para os jogos.

“Creio q os jogos de carta no computador foram uma fase por conta q ganhei um computador e queria usar! E como não tinha muita coisa eu jogava” (Jovem A).

“Meio que troquei os games por música, comecei a tocar violão e contra-baixo, aí comecei a usar o tempo livre que tinha para a música, mas de vez em quando eu ainda jogo, quando sobra um tempinho (texto de risadas)” (Jovem K).

“Tive uma febre por jogos dos 15 aos 18, depois meio que não me puxa mais” (Jovem K).

No caso do Jovem K, ele traz presente que o interesse diminuiu junto com o tempo que tem em função de outros interesses. O que pode indicar que a ausência de outras atividades de lazer em ambiente rural é significativa para o interesse por jogos digitais. Já no ambiente urbano, a competição possibilita até a inexistência do mesmo. Ainda assim, o uso de jogos digitais aparece aqui associado ao uso das TICs. É importante lembrar que o uso de TICs está associado a educação, conforme relatado em etapas anteriores da pesquisa (WEIZENMANN, 2016). Essas relações podem indicar uma das razões para a Jovem A ser a única jovem a estar cursando o ensino superior.

Além disso, por mais que os jogos digitais sejam uma atividade preponderantemente executada sozinha (afirmativa corroborada pelos jovens nas entrevistas), sempre há uma referência social.

“Mostrava para minha mãe e irmão... era uma novidade pra nós”

(Jovem A).

**“Um primo meu tinha um pc com o PES<sup>12</sup> instalado, sempre gostei muito de futebol, aí quando ia na casa dele jogava, e aos 15 ganhei o meu PC, e aí fui indo atrás de jogos com amigos...”** (Jovem K).

**“como eu estudava meu pai controlava o horário dos jogos, nunca deixava passar muito de duas horas por dia...”** (Jovem K).

**“as vezes trocava algumas idéias para concluir alguma missão que não conseguia passar em um jogo e um amigo também jogava e tinha passado...”** (Jovem K).

Outro dado relevante é que a Jovem A jogava com cartas parte dos jogos que jogava de forma digital, como é o caso de paciência. Aqui existe um dos indicadores de que não ocorre uma mudança de rotina pela simples agregação de tecnologias ao lar/ambiente, mas uma adaptação delas. De modo que algumas delas passam a ser realizadas com uso das tecnologias.

Ambos os jovens afirmaram que jogavam principalmente para relaxar e descontraír. E o que chama a atenção foi o fato de o Jovem K afirmar jogas PES como uma forma de aprender sobre as regras do jogo de futebol.

**“Era uma forma de relaxar, de descontraír, e de certa forma aprender mais sobre regras do esporte...”** (Jovem K).

A imersão é um elemento presente em muitos jogos digitais. Como afirma Rouse III “em jogos, jogadores tem a chance de realmente ser alguém mais excitante”<sup>13</sup> (2005, p 7). E esta noção pode não ser corroborada pelo Jovem K por sua identificação com personagens, contudo o mesmo afirma:

**“Esqueci de citar um jogo no começo que eu jogava que era o FARCRY 1<sup>14</sup>, as praias e a paisagem sempre me chamavam muito a atenção”** (Jovem K).

**“Várias vezes me imaginava em uma das praias”** (Jovem K).

E esta imersão também se deu em outras situações:

---

<sup>12</sup>Pro Evolution Soccer, jogo digital com temática de futebol onde o jogador alterna no controle de jogadores em campo. O objetivo é vencer cada partida de futebol como num jogo de campo.

<sup>13</sup>No original: “in games, players get the chance to actually be someone more exciting”.

<sup>14</sup>Farcry é uma série de jogos de ação em 1ª pessoa com elementos de RPG. O nome da série se dá porque cada jogo traz uma narrativa que seria difícil de acreditar caso alguém passasse pela vida real.

Entrevistador: teve alguma coisa que algum personagem fez num jogo que tu gostaria de fazer na vida real?

Jovem K: Pilotar um carro de corrida, um avião, ou entrar para jogar em um estádio lotado...

Entrevistador: E quando isso acontecia no jogo, tu conseguia imaginar acontecendo contigo?

Jovem K: As vezes sim... quando estava muito envolvido no jogo

Contudo, por mais que a imersão seja um fator marcante na experiência com jogos digitais, o único momento em que o Jovem K usou um *emoticon* na conversa teclada foi quando mencionou as trapaças permitidas em alguns jogos.

“lembro do meu espanto quando descobri algumas manhas no GTA

tipo fazer os carros voarem (marcação de risadas) foi tipo... 🤪 que loucura é essa?!” (Jovem K).

As experiências com jogos costumam trazer mais memórias positivas. Neste sentido, Rouse III (2005) comenta que jogos devem oferecer desafios justos porque a vitória sobre um desafio gera uma boa sensação. Quando um jogo não pode ser vencido, é comum as pessoas pararem de jogar. É o chamado Rage Quit<sup>15</sup>, quando o jogador fica tão irritado com o jogo que para de jogá-lo.

No caso, foi a Jovem A quem comentou ter feito isso em algumas ocasiões quando se frustrava ao jogar jogos de cartas no computador:

“as vezes eu parava de jogar e as vezes continuava na tentativa até q vencesse alguma partida” (Jovem A).

E o que mais chama a atenção no relato é o fato de a jovem usar expressões de risadas após o entrevistador perguntar sobre o estresse.

Entrevistador: Jogavas para...?

Jovem A: Descontrair

Entrevistador: E conseguia?

Jovem A: sim

Entrevistador: Chegou a ter alguma vez que tu te estressou porque tu não tinha como vencer um jogo de paciência no computador?

Jovem A: kkkkkkkkkkkkkkkkkk sim

<sup>15</sup>Expressão utilizada para designar quando um jogador sai de um jogo por raiva ou frustração após derrotas consecutivas.

## Considerações finais

A apropriação feita pelas tecnologias digitais, no que tange aos jogos digitais, parece seguir uma lógica própria. Não existe nos relatos uma referência ao ‘urbano’ pelos jovens durante a apropriação. Existe uma referência a outros elementos do ‘digital’, como o caso da Jovem A.

Assim, hoje se faz necessário começar a se pensar em como influências do ambiente virtual afetam o meio rural e não simplesmente em como tecnologias vindas do ambiente urbano afetam o meio rural. E este é o ponto do presente trabalho em explorar.

Ambientes rural e urbano se relacionam e as tecnologias são apropriadas no contexto rural de forma diferente do contexto urbano. Contudo, as semelhanças parecem muito mais relacionadas a uma característica de culturas digitais.

A apropriação de jogos pelos jovens do ambiente rural segue diversas lógicas comuns aos jovens urbanos mais presentes em outras pesquisas: eles conversam de jogos com seus amigos; jogam geralmente sozinhos, mas falam com amigos para terem ajuda em partes que não conseguem superar; passam pelo espanto inicial ao usar manhas para trapacear no jogo; ficam irritados por não conseguirem vencer e até desistem de jogar, ainda que temporariamente; são capazes de usar jogos como uma forma de viajar para outros lugares.

Contudo, estas lógicas não seguem necessariamente um lógica de ‘urbanização’ do rural. São principalmente elementos próprios da apropriação das novas tecnologias digitais. A presença do ‘online’ se torna um diferencial dado que é possível realizar pela internet muitas atividades que se realizaria com amigos presencialmente. E isto é importante de se destacar porque o próprio Jovem K destacou em etapas anteriores haver poucas atividades de lazer para os jovens no ambiente rural onde vivia.

É possível perceber que o interesse por jogos digitais acompanha o interesse pelas tecnologias digitais da mesma forma como serve de reforço para esse interesse. Assim, quando há interesse por tecnologias digitais, acaba havendo interesse pelos jogos dessas plataformas ainda que como curiosidade ou forma de relacionamento com os amigos. Quando este interesse decai, também há redução do interesse em jogos

digitais, conforme evidencia o relato da Jovem A ao afirmar que os jogos no computador foram uma “fase” de sua vida. Além disso, é possível perceber que a queda de interesse por jogos digitais pode ser devido ao aumento de atividades disponíveis para serem realizadas.

## Referências

CÁCERES, Luís Jesús Galindo. **Técnicas de investigación em sociedad, cultura y comunicación**. México: Pearson Educación, 1998.

CASTRONOVA, Edward. **Synthetic worlds the business and culture of online games**. Chicago: The University of Chicago Press, 2006.

CONSALVO, Mia; There is no Magic Circle. **Sagepub**. Disponível em: <[http://remotedevice.net/ctcs-505/mia\\_2009.pdf](http://remotedevice.net/ctcs-505/mia_2009.pdf)> Acesso 04 mai. de 2016.

HINE, Christine. **Virtual ethnography**. London: Sage, 2000.

KITCHIN, Rob. **Cyberspace: the world in the wires**. New York: John Wiley & Sons, Inc, 1998.

MATOS, Elmer Agostinho Carlos de; MEDEIROS, Rosa Maria Vieira; A relação campo-cidade e as “novas” ruralidades. **ParaOnde!?**, vol. 5, n. 1, ago./dez. 2011, pp. 1-15. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/paraonde/article/view/25988>>. Acesso em 13 jul. 2016.

ROUSE III, Richard. **Game design: theory & practice second edition**. EUA: Wordware Publishing Inc, 2005.

ANJOS, Flávio Sacco dos; CALDAS, Nádia Velleda. O rural brasileiro: velhas e novas questões em debate. *In: Teoria & pesquisa*, v. 17, 2008, pp. 49-66.

WANDERLEY, Maria de N. B.; A valorização da agricultura familiar e a reivindicação da ruralidade no Brasil. **Desenvolvimento e meio ambiente**, vol. 2, n. 2, jul./dez. 2000, pp. 29-37. Disponível em: <<http://revistas.ufpr.br/made/article/view/22105>>. Acesso em 13 jul. 2016.

WEIZENMANN, Henrique Inácio. Famílias agricultoras e tecnologias de comunicação: triangulação entre dados qualitativos e quantitativos. **Anagrama**, vol. 10, n. 2, jul./dez. 2016, pp. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/anagrama/article/view/9091/8104>>. Acesso em 15 nov. 2016