

CULTURA GEEK EM JOGOS ON-LINE: COMPREENSÕES PRELIMINARES DE UMA SOCIABILIDADE JUVENIL

GEEK CULTURE ON ONLINE GAMES: PRELIMINARY COMPREHENSIONS OF A YOUTH SOCIABILITY

Romario da Silva Santos¹

Doi: 10.36066/compcs.v1i23.7191

Resumo: Este trabalho tem por objetivo conceituar teoricamente as culturas juvenis, em especial a geek, e elucidar questões relacionadas à apropriação do espaço virtual como um dos muitos ambientes de sociabilidade para este público jovem. Os jogos eletrônicos on-line ganham destaque neste contexto, visto que para os jovens é muito fácil se perder em tempo e se encontrar com outros com quem se identifica em um lugar de compartilhamento de experiências em comum. A questão em relação à autoidentificação é elemento peculiar quando se pensa em uma juventude que pode não se identificar com outros indivíduos que estão próximos e compartilham dos mesmos espaços físicos de convivência, mas ao mesmo tempo se vê conectada com aqueles que, mesmo distantes geograficamente, compartilham de interesses em comum.

Palavras-chave: Juventude, cultura juvenil, jogos on-line, identidade.

Abstract: This work aims to conceptualize youth cultures, especially the geek, and elucidate issues related to the appropriation of virtual space as one of the many environments of sociability for this young audience. Electronic games on-line are highlighted in this context, since for young people it is very easy to get lost in time and meet others with whom you identify in a place of sharing common experiences. The question of self-identification is a peculiar element when one thinks of a youth that may not identify with other individuals who are close and share the same physical spaces of coexistence, but at the same time is connected with those who, even if distant geographically, share common interests.

Keywords: Youth, youth culture, on-line games, identity.

CULTURA JUVENIL GEEK

Culturas Juvenis é um termo bastante utilizado para definir a pluralidade do que significar “ser jovem” na atualidade e seu reflexo na elaboração de subculturas urbanas ou rurais.

A juventude é normalmente vista como um momento transitório, uma fase passageira na história de qualquer indivíduo que tem início com o fim da infância e se encerra ao entrar na vida adulta. A Organização Mundial da Saúde (OMS) considera que a juventude tem início aos 15 anos e se encerra aos 29 anos, padrão este também seguido pela Secretaria Nacional de Juventude (SNJ). Porém, ao limitar a juventude apenas a uma faixa etária, ignora-se outros fatores decisivos em sua complexa elaboração. Segundo Dayrell (2010), o conceito juventude é socialmente construído, levando-se em consideração que cada cultura delimita de forma diferente essa fase vivida pelo indivíduo. Soma-se a isto ainda a pluralidade com que a juventude se revela na contemporaneidade

¹Mestrado Profissional de Sociologia - Universidade Federal do Ceará. Rua João Batista de Souza, nº 158, Centro, Horizonte - CE, CEP: 62880-396. Tel: 55 (85)992226404. romario.s.santos@gmail.com.

em se tratando de diferenças sociais, culturais, de gênero, geográfica entre outros aspectos. Essas diferenças podem ser fator importante no agrupamento dos jovens entre aqueles que possuem trajetórias de vida e interesses em comum, o que também não impede que eles transitem por diversos espaços de convivência e grupos.

Ainda segundo Dayrell (2010), a juventude é marcada pela transitoriedade de espaços, tempos e grupos, um “vaivém” em que prevalece a identificação com um ou outro coletivo de jovens. Considerando essa multiplicidade de significados, o autor diz ainda que não devemos falar em juventude como uma trajetória única de vida, mas sim em juventudes ou jovens, no plural, dando ênfase a diversidade como traço marcante na constituição desta existência que pode superar inclusive uma fase específica e perdurar para além da vida adulta.

As culturas juvenis. A partir da década de 1990 assistimos, no Brasil, a uma nova forma de visibilidade dos jovens em que a dimensão simbólica e expressiva tem sido cada vez mais utilizada por eles e elas como forma de comunicação, expressas nos comportamentos e atitudes pelos quais se posicionam diante de si mesmos e da sociedade. A música, a dança, o vídeo, o corpo e seu visual, dentre outras LINGUAGENS CULTURAIS, têm sido os mediadores que articulam jovens que se agregam para *trocar ideias, ouvir um som, dançar*, dentre outras diferentes formas de lazer e de expressividade pública. (DAYRELL; CARRANO e MAIA, p. 115, 2014).

As culturas juvenis vêm crescendo e ganhando força e forma ao serem expressas na constituição de uma estética juvenil própria. A troca de informação entre os indivíduos também é feita através do corpo e do que mais compõe seu visual. Aqueles que se autoidentificam com aparências semelhantes, subentendem que os gostos e trajetórias de vida seriam aproximados, o que revela também uma busca por “estar-junto”.

Neste contexto, cultura juvenil geek é uma das que vem alcançando maior destaque na elaboração de um ser jovem na construção de agrupamentos específicos. Mas o que significa ser “geek”? Geek é um termo em inglês que tem sua origem na segunda metade do século XIX, e era comumente atribuído na identificação de artistas de rua que realizavam apresentações bizarras. Nesta época, geek significava algo como “bobo” ou “idiota”. Com o tempo o termo foi caindo em desuso até ressurgir na década de 1990 sendo designado para identificar pessoas de comportamento peculiar. O termo era pejorativo a princípio, mas logo passou a ser usado para designar aqueles atraídos pelas novas tecnologias, cultura pop relacionada a quadrinhos, mangás, séries, filmes e livros de ficção e apaixonados pelo que fazem.

Geek é facilmente confundido com o termo nerd, que também representa outra cultura juvenil, porém existe um distanciamento entre os dois grupos quando se analisa suas características. Nerd ainda hoje carrega uma carga negativa e, até certo ponto, preconceituosa, que, apesar de designar como inteligentes os jovens que fazem parte deste grupo, atribui também características negativas como inabilidade social, falta de aptidão física e tendência ao isolamento. O geek, por outro lado, não precisa ser uma pessoa dita inteligente, porém demonstra profunda paixão e dedicação pelo que faz, também sendo uma pessoa que, ao fazer uso das tecnologias da informação e comunicação, não o faz com o objetivo de se isolar, mas sim com a intensão de explorar novas fronteiras no meio digital e se conectar com outras pessoas que vão além das que fazem parte do seu convívio diário.

O geek traz na construção da sua imagem a marca daquilo que ama, seja um corte de cabelo diferenciado, uma blusa do filme ou série favorito, além de outros adereços que, ao serem observados por outros jovens, são rapidamente identificados como marcas de gostos em comum.

Os caminhos humanos são fios de uma teia de relações históricas que vamos tecendo enquanto percorremos os diferentes territórios que habitamos. O conceito de identidade, nesta perspectiva, não pode comportar nenhum sinal que implique isolamento ou fixação. Se, por um lado, num passado pré-moderno o mundo estava aprisionado em relações sociais rígidas e hierarquicamente fixadas por outro, hoje vivemos num mundo em permanente movimento e relação. A identidade é muito mais resultante da ação consciente dos indivíduos do que uma situação definida por laços de hereditariedade. (CARRANO, 2000).

A construção de uma identidade juvenil perante uma cultura próprio perpassa pela aprovação dos membros do grupo. A identidade é algo construído pelo sujeito e seu diálogo com os demais. A imagem do indivíduo como membro da cultura geek é, antes de tudo, um espelho ou um reflexo no qual os jovens podem observar e rapidamente ser capazes de dizer se pertencem ou não ao grupo X ou Y. Não se trata de uma imagem de si padronizada em outros indivíduos, mas de maneiras de ser e de vivenciar a juventude que atrai os jovens para o convívio e construção de agrupamentos. Sendo assim, da soma das identidades individuais, nasce a identidade coletiva:

A identidade coletiva, concebida como um processo de construção de um sistema de ação, significa o reconhecimento de que esta se define por interações e partilhas, produzidas através de um número de indivíduos (ou grupos, em nível mais complexo), dizendo respeito às orientações de suas

ações e ao campo de oportunidades e constrangimentos no qual tais atividades acontecem. A identidade coletiva se refere, assim, a uma rede de relações ativas entre os atores que interagem, influenciam-se mutuamente e tomam decisões. A identidade coletiva nunca é, entretanto, inteiramente negociável no interior do grupo, já que a participação em ações coletivas é dotada de sentidos que não podem ser reduzidas à relação custo-benefício. O agir coletivamente implica, necessariamente, colocar em jogo emoções. Sentimentos, como paixão, ódio, amor, fé e medo são partes constitutivas de um corpo agindo coletivamente, particularmente nas áreas da vida social que são menos institucionalizadas, tais como os movimentos sociais. Seria sem sentido enxergar um componente de irracionalidade neste aspecto emotivo da ação coletiva, uma vez que não há conhecimento ou sentido sem emoção. (CARRANO, 2000).

Tal identidade é visível nos laços de solidariedade construídos dentro das culturas juvenis. No caso dos geeks, a rede de relações supera os espaços físicos de sociabilidades e alcança os ambientes virtuais de interação. Não é mais tão necessário estar de corpo presente para fazer amizades e se apaixonar. O ambiente virtual pode fazer a conexão entre indivíduos que, mesmo distantes espacialmente, podem estar intimamente próximos em se tratando de uma autoidentificação e laços de solidariedade.

Com o tempo e realidades sociais diversas, o conceito de juventude também sofreu alterações. O ser jovem hoje está muito mais ligado a um senso estético do que a uma fase da vida humana. Busca-se muito mais possuir uma aparência jovial e estar por dentro dos agrupamentos jovens. Neste contexto a cultura geek adquire contornos voltados principalmente para uma estética do ser um jovem geek do que por uma faixa etária específica. Isto é o que se chama “juvenilização da sociedade”:

Vivenciamos atualmente uma juvenilização da sociedade, ou seja, um complexo processo social em que a ideia de juventude “contamina” toda a sociedade, fazendo com que os valores relacionados à noção do ser jovem sejam extremamente valorizados. Ser jovem se torna algo desejado, valorizado, uma condição a ser buscada. (PAIS, 2003, apud LIMA FILHO, 2015).

Procedimentos estéticos e busca por uma aparência jovial, o jeito de ser e de falar como jovem, as roupas e demais adereços que identificam uma cultura juvenil específica, são exemplos de que a juventude hoje está muito mais ligada a um objetivo a ser alcançado e mantido dentro da

sociedade pelo maior espaço de tempo possível. A cultura juvenil geek não é diferente. Os membros deste agrupamento possuem idades diversas e mesmo assim falam dos mesmos assuntos e compartilham das mesmas vivências.

Sendo assim, o conceito de juventude afasta-se da adolescência e da ideia de fase da vida transitória e aproxima-se cada vez mais das identificações dentro de um mesmo grupo ou entre grupos diversos pertencentes às culturas juvenis. As aparências refletidas por estes grupos também são penetradas de uma essência plural e que seguem diferentes vertentes no processo de sociabilidade.

Espaço virtual: jogos online

Espaço Virtual ou ciberespaço é um lugar de comunicação humana em que não é necessária a presença física do usuário para a troca de informações. Neste contexto, as tecnologias da informação e comunicação têm um papel fundamental de fazer a ponte e conectar pessoas das mais diversas regiões do planeta. Ele também possui um duplo caráter, tanto de gerar a interação entre os integrantes de culturas diversas, como também de promover o acesso e o armazenamento de informações compartilhadas.

Computadores, *smartphones*, *tabletes*, etc., são componentes importantes desta tecnologia na construção de uma rede de informações que se desenvolve rapidamente e de forma cada vez mais complexa, interligando os pontos mais distantes do planeta e gerando informação.

Esse espaço é um exemplo do que Anthony Giddens (1991) chama de “sistemas peritos”, construções abstratas que perpassam a vida humana em sociedade, frutos de uma alta racionalização e especialização de mão de obra nas quais, mesmo que não se conheça todo o processo, existe confiança entre os usuários de que funcionem de forma a atender todos os pressupostos esperados para tal sistema. Apesar de uma alta racionalização na construção dos códigos de computador e linguagens informacionais, ainda se abre espaço para a criação de uma interface² criativa como uma capa protetora que esconde os códigos binários.

A informação gerada no meio virtual também pode ser traduzida em uma reconstrução das culturas globais, que, a partir da imaginação dos indivíduos, gera a pluralidade de espaços virtuais. Dentre estes locais, destacam-se neste trabalho os jogos on-line.

² Interface é um elemento que proporciona a ligação física ou lógica entre dois sistemas ou partes de um sistema que não se conectam diretamente.

Jogos on-line são uma variação dos jogos eletrônicos³ que utilizam a internet na conexão de diversos usuários em uma mesma plataforma. Os dispositivos eletrônicos que abrigam estes jogos são os mais diversos desde que permitam ao usuário se conectar na rede mundial de computadores, a internet. Dependendo do jogo, além da internet, também pode ser necessária uma capacidade de processamento robusta para que o aparelho seja capaz de iniciar o jogo, o que pode exigir do usuário altos custos se também forem consideradas as necessidades de melhorias e atualizações constantes que tais jogos exigem.

Os jogos on-line mantêm certas características comuns aos jogos eletrônicos convencionais, como sistemas de missões, fases a serem concluídas, escolha de personagens e sua personalização, acúmulo de itens e melhorias ao decorrer do jogo. Como uma reconstrução da vida real, em que o indivíduo acumula bens ao proceder do seu crescimento pessoal e profissional ao longo dos anos, seu avatar⁴ no jogo também obtém itens no ambiente digital que são úteis durante o desenrolar da sua vivência neste lugar abstrato. Por outro lado, os jogos on-line têm maiores possibilidades ao permitir que pessoas do mundo todo, que têm acesso à tecnologia necessária, possam se conectar e interagir. Estes ambientes virtuais ainda contam com chat⁵ para facilitar a conversa entre os usuários e o desenvolvimento de laços afetivos. A conversa surge naturalmente no chat enquanto se cumpre uma missão do jogo sozinho ou em grupo e os assuntos são os mais diversos, desde temas relacionados aos jogos até assuntos pessoais. O que irá definir o rumo da conversa será o grau de proximidade desenvolvido entre os interlocutores. Eles podem se conhecer pessoalmente, morar na mesma cidade ou nunca terem se visto e se localizarem nas mais diversas regiões do planeta, mas o ambiente virtual de sociabilidade e os gostos e interesses em comum serão capazes de conectá-los no desenvolvimento de laços afetivos que podem perdurar para além deste ambiente virtual e migrar para outros lugares. Nem mesmo a diversidade de idiomas torna-se uma grande barreira na interação quanto se tem ao dispor sites e programas que fazem a tradução para a sua língua materna, mesmo que não muito fidedigna ao sentido original.

Para exemplificar essa criação de laços afetivos e ao mesmo a sua fluidez, destaca-se a fala da jovem Natália, 24 anos, de Santa Catarina, que é jogadora de MMORPG⁶ on-line:

³ Jogos eletrônicos são caracterizados pela interação do jogador através de periféricos conectados a um aparelho que processa e envia imagens para um monitor ou televisão.

⁴ Avatar está relacionado a uma crença hinduísta na descida de um ser divino à terra e sua materialização em forma humana ou animal. Trazido para a linguagem dos jogos, o termo avatar se refere ao personagem de escolha do jogador e que irá interpretar suas ações no espaço virtual.

⁵ Chat é uma forma de comunicação à distância que utiliza a internet. Ao mesmo tempo em que o emissor digita a mensagem e a envia, ela é imediatamente visualizada pelos outros usuários.

⁶ MMORPG em inglês significa “Massively Multiplayer On-line Role-Playing Game”, termo empregado para jogos on-line com grande quantidade de usuários e que resgata elementos dos jogos de interpretação de papéis.

Comecei a jogar em 2007. Fiz vários amigos, e joguei direto até 2010. Aí casei e acabei largando os jogos pra trabalhar e cuidar da casa. Perdi contato com os amigos. Enquanto jogávamos conversávamos todos os dias. Depois que parei não conversei com mais ninguém e ninguém me procurou também. Voltei a jogar no ano de outubro de 2016. Primeira coisa que fiz foi entrar em contato com os antigos amigos através do face, ótima ferramenta pra encontrar antigas amizades. Mas após diversas tentativas, consegui contato com dois, que pareciam realmente sentir minha falta, mas que não jogavam mais por conta do trabalho e faculdade. Então sem conseguir reaver as antigas amizades, comecei a jogar sozinha. Encontrei um grupo muito legal, mais que após três meses pararam de jogar e não nos falamos mais, com exceção de um amigo que está jogando comigo diariamente já fazem um ano e sete meses, sendo que nos falamos muito por WhatsApp também, pois apesar de nos conhecer através do jogo, a amizade é real. Trocamos conselhos sobre a vida pessoal e tudo mais.

Neste sentido, a busca pelo estar-junto na cultural juvenil geek, transpõe os espaços sociais físicos e segue explorando também os ambientes virtuais. Para o jovem, não basta apenas estar em meio a outros jovens se eles não compartilham dos mesmos gostos e vivências. Ele deseja encontrar alguém com quem possa se identificar, muitas vezes não importando tanto a diferença de idade.

A busca pelo estar junto

A busca pelo estar-junto é algo visível entre as culturas juvenis na atualidade. Michel Maffesoli (1998), observa um vínculo entre ética e estética, na elaboração de uma emoção compartilhada que agrega os indivíduos em grupos. A estética é ligada a um vivenciar e sentir o mundo, as artes, o esporte e a natureza em comunhão com outros indivíduos, opondo-se a lógica individualista da modernidade.

A estética jovem agrega-se à arte gráfica dos jogos on-line que difundem não apenas um padrão, mas vários padrões de juventude que refletem na forma de como os jovens se vestem, se comportam e interagem uns com os outros. A escolha de um avatar para interpretação em um jogo *online*, mesmo considerando todas as formas de personalização do mesmo, não significa que ele seja único e pertença a uma única pessoa, podendo inclusive ser escolhido por muitos outros jogadores. Na operação deste avatar destacam-se as habilidades de cada jogador no desenrolar da

história e sua interação com outros e o meio digital em que estão inseridos, porém é o avatar que acaba por ser reverenciado como uma existência mítica superior e independente. É o que Maffesoli (1998) chama de “tipos ideais”, de formas vazias de heróis míticos que permitem aos jogadores se reconhecerem como iguais. Mesmo distanciados por barreiras geográficas, econômicas e linguísticas, a emoção e identificação gerada por essas figuras míticas reconstruídas pelos meios digitais causa na juventude um olhar mais voltado para o “nós”. Esse culto do herói mítico cria uma cadeia de relações afetivas que liga o jovem a um modo de ser e viver em comum.

A emoção coletiva presente nas relações via jogos on-line pode se expressar de forma tão intensa que em circunstâncias específicas superam as relações afetivas na vivência particular e presencial do jovem, assim como pode ser observado na fala de Cleber, 21 anos, de Alagoas, outro jogador de MMORPG *online*:

Dentro dos jogos *online* fiz diversos amigos que hoje considero como parte da minha família. Criei esses laços com cada um mesmo achando que seria impossível isso pelo fato de considerar apenas como diversão antigamente, mas hoje meu conceito sobre isso é diferente. A forma que eu tratava as pessoas mudou depois que entrei nesse mundo on-line porque conheci costumes diferentes, idiomas diferentes e isso só me fez crescer mais, aprender a ter mais paciência pra conseguir trabalhar em equipe e tomar cuidado com cada ação que você toma para não prejudicar ninguém e saber que cada um tem seu jeito e forma de pensar e respeitar. Me tornei tão próximo de alguns que dividimos não só momentos bons no jogo, mas problemas que enfrentamos, coisas tristes que passamos e eles me apoiam tanto às vezes, até mais que um parente de sangue meu.

Ainda de acordo com a análise de Maffesoli (1998), o autor nos traz o conceito de tribos urbanas para a compreensão do que é essa busca pelo estar-junto na contemporaneidade. O individualismo e os procedimentos racionais pragmáticos foram uma marca da modernidade, porém na atualidade observa-se o fenômeno contrário através da conexão das emoções com o coletivo e sua agregação em tribos. Os laços de solidariedade presentes nestes agrupamentos não possuem um objetivo pragmático ou muito menos a ambição em gerar transformações sociais e políticas. É um laço muito mais ligado à questão da afetividade e a uma emoção coletiva que gera a busca pelo estar-junto com o outro, vivenciando as mesmas experiências repletas de paixão, alegria e vibração. Compara-se ainda essa emoção coletiva com uma espécie de “aura estética” que envolve os indivíduos em uma energia repleta de emoções ou ainda uma comparação com a teoria do buraco negro. O buraco negro é uma singularidade espacial que surge da morte de uma estrela e, ao

torna-se tão denso, perfura o tecido espaço-tempo, agindo como uma espécie de portal que suga tudo para outra realidade. Da mesma forma, as tribos urbanas surgem de uma saturação do denso processo de racionalização e perfuram a realidade desencantada para penetrar em um universo próprio de reencantamento que absorve tudo e todos que estão em seu raio de alcance.

Os jogos *online*, mesmo considerando a distância física entre os jogadores, são ambientes virtuais marcados por uma capacidade de conectar as emoções dos jovens e de fazê-los vivenciar momentos de mobilidade coletiva na realização de missões grupais dentro do jogo ou de combates em que se torna hiperativo que se trabalhe bem em equipe para alcançar a vitória sobre o time adversário. Vale ressaltar que as fortes emoções presentes nos ambientes virtuais também incluem expressões de raiva, fúria e ódio, principalmente quando se escolhe um lado em uma guerra e seus inimigos são demonizados ou simplesmente alguém a ser superado. A batalha entre o bem e o mal pode ser bem caracterizada entre dois polos opostos em constante guerra, mas também pode ser algo pouco relevante na interpretação das ações de seus avatares e na formação das alianças. Neste sentido as tribos urbanas poderiam ser traduzidas e incorporadas para o ambiente virtual que age como meio de sociabilidade na formação de subgrupos rivais em que os jogadores também têm a liberdade de transitar entre um e outro.

Como em outros espaços de sociabilidade, a convivência entre jovens no ambiente virtual de um jogo on-line também é perpassada por muitos conflitos. A busca pela autoafirmação também tem lugar neste confronto e se traduz em uma competitividade feroz. Ataques pessoais e com a intenção de desestabilizar o emocional do outro jogador também podem ser observados entre os jovens que compartilham este espaço, o que inclui bullying virtual, xenofobia, homofobia, dentre outras formas de ridicularização dos oponentes. Informações pessoais podem servir como munição para ataques que visam abalar o outro jogador ou irritá-lo. A zombaria pode tanto servir para enfraquecer o psicológico do outro jogador, como também para impulsionar o conflito com o despertar da ira. Se não existir a busca por resolver o conflito através do diálogo, o que normalmente não há, a resolução se dá através de um ciclo de enfrentamentos que normalmente se repete por indefinidas vezes. “Sem desprezar uma tecnologia das mais sofisticadas, elas são meio bárbaras. Talvez seja esse o signo da pós-modernidade que se anuncia” (Maffesoli, p. 43, 1998).

O espaço virtual on-line reconstrói, através da interface gráfica, cenários repletos de magia e encanto, com construções épicas e personagens fantásticos, que, até então, só existiam no imaginário popular ou eram retratados em pinturas e outras artes contemplativas. Com os jogos on-line possibilita-se também o que pode ser descrito como “viver a arte”. Além da contemplação da estética, já presente em outras expressões artísticas, também é possível interagir e interpretar um papel que interfere e possui uma importância no desenrolar dos acontecimentos diários vivenciados

pela juventude neste ambiente. Os espaços físicos de sociabilidade, lugares onde o jovem hoje exerce tão pouca influência, são substituíveis pelo ambiente lúdico dos jogos on-line, onde ele pode ser quem quiser dentro das possibilidades de cada jogo.

Neste espaço virtual específico existe relativa liberdade na realização de ações pelos usuários, porém o jogo está limitado à imaginação dos programadores e designers que pensaram e desenvolveram através de suas especialidades aquilo que acima de tudo é um artesanato intelectual complexo e, ao mesmo tempo, produto de uma demanda relativa a uma indústria cultural específica. Esse produto de uma alta racionalização e mão de obra especializada remete a um mundo desencantado, que, porém, não conseguiu eliminar toda a imaginação. Hoje essas recriações de mundos fictícios através dos jogos se contrapõem ao racionalismo exacerbado e realizam o reencantamento do mundo (Maffesoli, p. 42, 1998).

É possível observar no contexto contemporâneo uma relação dialética na perspectiva de Marx (2011). Observa-se que as tecnologias informacionais, como frutos de um processo de racionalização pragmática, realizam a síntese da mitologia e magia antigas na elaboração de bens de consumo, assim como é o caso dos jogos on-line que agem sobre a juventude, muito mais sensível às tecnologias, recriando no mundo virtual novas formas de sociabilidade. Muitos jogadores *online* logo adquirem interesse em programação e design, tornando-se os novos agentes que virão um dia a criar novos jogos em espaços on-line para a geração que virá a seguir, renovando o processo de síntese dialética.

Entender como funcionam os espaços sintéticos de sociabilidade dos jogos on-line e como as emoções são compartilhadas pela cultura juvenil geek, exigirá ainda uma pesquisa mais aprofundada e o conhecimento de outros agentes que participam do processo, mesmo que indiretamente.

Considerações finais

A juventude é caracterizada por uma pluralidade de sentidos e do que deveria ser jovem. Não há como não falar em culturas juvenis ou em como elas influenciam os indivíduos na elaboração de suas identidades individuais e coletivas, sem levar em conta a afetividade que perpassa os laços que os jovens constroem nos mais diversos espaços de sociabilidade.

Em destaque o espaço virtual e mais especificamente os jogos on-line surgem como meio de sociabilidade alternativo para os jovens de diversos lugares que compartilham de uma cultura juvenil em comum, no caso os geek. Para estes jovens não se trata de estar rodeado de outros jovens em um mesmo lugar físico, mas sim de interagir com aqueles que possuem interesse em comum e compartilham da mesma emoção coletiva, independe da idade. A juventude cada vez mais afasta-se

de uma fase da vida humana e aproxima-se de um ideal estético a ser alcançado no que se chama de juvenilização da sociedade.

A emoção coletiva se expressa nos jogos on-line ao conectar pessoas de diferentes lugares através de interesses e sentimentos em comum, envoltos em uma aura estética de um ambiente fictício. Como em qualquer outro espaço de sociabilidade, o conflito perpassa os jogos on-line expressando também emoções negativas que podem reproduzir tipos de violência já comuns em outros espaços.

Por fim destaca-se a importância de desenvolver uma pesquisa mais aprofundada junto a outros jogadores on-line a fim de trazer maior consistência na compreensão do compartilhamento de emoções em ambientes virtuais e, em especial, a sensibilidade dos jovens aos meios tecnológicos que os cercam.

Referências

CARRANO, Paulo. Juventude: as identidades são múltiplas. In: **Revista Movimento**, n.1, mai. 2000.

DAYRELL, Juarez. A juventude no contexto do ensino da Sociologia: questões e desafios. In: **SOCIOLOGIA: ensino médio**. Brasília: Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. 2010. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=7843-2011-sociologia-capa-pdf&category_slug=abril2011-pdf&Itemid=30192>. Acesso em: 15 dez. 2017.

DAYRELL, Juarez; CARRANO, Paulo; MAIA, Carla L. (orgs.). Juventude e Ensino Médio: Quem é este aluno que chega à escola. In: **Juventude e Ensino Médio: sujeitos e currículos em diálogo**. Belo Horizonte: UFMG, 2014.

GIDDENS, Anthony. **As consequências da modernidade**. São Paulo, SP: Editora UNESP, 5ª Edição, 1991. Disponível em: <<http://www.afoiceemartelo.com.br/posfsa/Autores/Giddens,%20Anthony/ANTHONY%20GIDDENS%20-%20As%20Consequencias%20da%20Modernidade.pdf>>. Acesso em: 06 de março de 2018.

LIMA FILHO, Irapuan P. A juventude como estética. In: **Revista Coletiva (On-Line)**, Recife/FUNDAJ, N. 17, set/dez. 2015.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa**. Rio de Janeiro, RJ: Forense Universitária, 2ª Edição, 1998.

MARX, Karl. **18 Brumário de Luís Bonaparte**. São Paulo, SP: Boitempo, 1ª Edição, 2011. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2804654/mod_resource/content/0/Marx%20-%20O%2018%20Brum%C3%A1rio%20de%20Lu%C3%ADs%20Bonaparte%20%28Boitempo%29.pdf>. Acesso em: 06 de março de 2018. **Composcs, v1, n 23 - jul -dez 2020**