

Shirley Curry, uma velha gamer



Por Vitor Joh Kodama

Depois de muita dificuldade em escolher um tema para a pesquisa previamente acordada nesta disciplina, cheguei a este canal no *Youtube* que tem o nome de Shirley Curry, uma americana de 81 anos, moradora de uma pequena cidade na Virginia chamada Rocky Mount, com população de apenas 4.798 habitantes.

Ela possui cerca de 250 mil inscritos em seu canal no *Youtube*, em cerca de 6 anos, no *Twitter* tem mais de 8 mil seguidores, e seu vídeo mais popular tem cerca de 1 milhão e 500 visualizações. Na maior parte de seus vídeos, ela joga seu jogo preferido *Skyrim*, um RPG (*role playing game*) de fantasia medieval e ocasionalmente posta *vlogs*¹ que contam sobre seu dia a dia, ou responde perguntas de seguidores.

A prática *gamer* é predominantemente um compartilhamento de vídeos entre e para jovens, e seu objetivo é puro entretenimento para pessoas assistirem as gravações de sua jogatina, assim, eles podem assistir a forma qual você joga, suas estratégias, suas reações, etc. e foi grande meu espanto ao ver uma senhora de 81 anos postando suas vivências em seus jogos preferidos.

Porém, uma pesquisa feita por Nakamura (2015, p. 24) na ESA (Entertainment Software Association), afirma que pessoas com mais de 50 anos representam 27% dos jogadores de jogos eletrônicos, o que mostra que os jogos deixaram de ser brinquedos exclusivos para crianças. Apesar de o estudo representar o público americano – que possui diferente perfil econômico do brasileiro – ele

¹ *Vlog* é a abreviação de videoblog (vídeo + blog), um tipo de *blog* em que os conteúdos predominantes são os vídeos. A grande diferença entre um *vlog* e um *blog* está mesmo no formato da publicação. Ao invés de publicar textos e imagens, o *vlogger* ou vlogueiro, faz um vídeo sobre o assunto que deseja. Disponível em <https://www.significados.com.br/vlog/>

não deixa de trazer uma informação relevante para o futuro das indústrias de games. Não é de hoje que o universo dos games é conhecido pelo seu machismo e misoginia, apesar das mulheres representarem 40% dos jogadores no mundo (ESA, 2016). Para exemplificar, busquei alguns relatos de mulheres: *Um dia jogando com umas amigas, precisávamos de mais pessoas no time e um homem caiu em nossa partida. Ele ficou do início ao fim dando em cima de nós*, relata Giulia em entrevista para o site *Metropoles* (2017).

Se uma mulher comete um erro em um jogo, o erro é muito mais grave que o de um homem. Apenas porque ela é mulher, afirma a Youtuber Nilse Morena para o site *Igames* (2016).

Sempre se achou que times femininos não fazem parte da cena profissional. Os jogadores homens nos tratam como se fossemos algo paralelo, que não conta, diz Julia Kiran, jogadora profissional de *Counter Strike* ao site *G1*, 2016.

Portanto, a meu ver, há um paradoxo se observarmos a receptividade que Shirley recebeu da comunidade *gamer*, pois existe uma discrepância muito grande no tratamento de jogadores para com ela, comparado às outras mulheres presentes nesse universo. Claro que Shirley não é a única mulher *gamer* popular no mundo, mas esse fato pode fornecer algumas informações sobre o envelhecer e as redes sociais. Como podemos ver essa inserção? A seguir, seleciono alguns dos milhares de comentários, com mensagens positivas em seu canal, postados em seu vídeo mais popular, todos em inglês, mas traduzidos de forma livre:

Isto é a melhor coisa que eu já vi no Youtube.

Me adota?

Não consigo parar de sorrir assistindo isto.

Shirley, no curta-documentário *Grandma Gamer // 60 second doc* (2016)², fala que ama jogar games e que isto mantém seu cérebro ativo. Seu jogo preferido, *Skyrim*, no qual você controla seu personagem em um mundo fantástico na Idade Média, é para ela como “estar em um filme e fazer o que quiser, ir para onde quiser [...] ir para uma aventura e eu amo aventuras”. O caráter fantástico do jogo é o que a cativa. A esse respeito, afirma Nakamura (2015, p. 26) que:

A modalidade do jogo pode ser fundamental na motivação dos idosos ao jogar. É a motivação (energia inicial para alcançar um objetivo) que pode engajar o idoso em seu primeiro contato com o *game* ou, sendo um jogador experiente, permanecer entretido por mais tempo com o jogo. A motivação pode ser dividida em duas categorias: extrínseca e intrínseca.

² <https://www.youtube.com/watch?v=C8H2WC2e7go>

Dentre as duas motivações descritas por Nakamura (2015), Shirley, a partir de suas próprias descrições, se enquadra na motivação intrínseca, relacionada aos desejos, à felicidade e à satisfação pessoal do indivíduo, enquanto a extrínseca está ligada à uma recompensa externa ao indivíduo. Os jogos eletrônicos dão esta imersão e vivência em outra realidade que nos faz esquecer os problemas e angústias da vida real. Outra característica importante dos *games* é o caráter lúdico de enfrentar desafios que estimulam a cognição – memória, atenção, imaginação/fantasia (NAKAMURA, 2015, p. 37), como afirma Shirley, ao dizer que mantém seu cérebro ativo. Assim, a motivação é a satisfação que este entretenimento lhe oferece enquanto joga.

No dia em que seu vídeo se tornou viral – ficou popular na internet e atingiu milhares de visualizações – Shirley conta que sentou frente ao computador e chorou, ficou emocionada com todas as mensagens positivas que recebeu e não soube lidar com a tamanha repercussão. Qual seria o motivo dessa emoção?

Parece-nos estar ligada a dificuldade de inserção social do idoso, principalmente no mundo virtual/eletrônico, pois permitiu “resgatar a sensação de pertencimento” e a “ultrapassar as representações primordialmente negativas atribuídas à velhice” (LOPES, 2006, p. 93).



Portanto, o fato de Shirley ser bem recebida pela comunidade *gamer* pode ter evocado esta sensação de pertencimento e, ainda mais, em algo que ela gosta tanto de fazer. Conforme afirma Ferrigno (2006, p. 19), o atual distanciamento das gerações é consequência da recente atribuição de papéis mais específicos para cada uma delas, mas que em projetos institucionais nas áreas do lazer há uma tendência na reaproximação das gerações. Ele afirma ainda (2006, p. 22):

Essas experiências de aproximação entre jovens e mais velhos, têm apontado um caminho interessante para o arrefecimento do preconceito etário [...] Em depoimentos

que recolhemos (na referida investigação), constatamos que os idosos que tiveram a oportunidade de desenvolver atividades com adolescentes passaram a vê-los como pessoas mais capazes e responsáveis. Por seu lado, os adolescentes constataram a capacidade de realização dos idosos, ao invés de considerá-los seres decadentes.

Shirley, em seus vídeos, chama seus inscritos de *grandkids* (netos) e sempre que vê um comentário grosseiro/agressivo dá a chance para a pessoa pedir desculpas, e para sua surpresa a pessoa, normalmente, pede desculpas, uma atitude mais madura da que ela esperava. Por outro lado, um dos comentários em seu vídeo com mais *likes* diz: “*uau, você ainda joga pelo computador. Gostaria que minha avó fosse assim*”, representando o jovem surpreso com a capacidade de uma idosa.

Atualmente ela conta que tenta responder todos os e-mails que recebe, mas com a imensa quantidade de mensagens, se tornou impossível responder a todos e isto a deixa frustrada. O relacionamento que ela tem com seus seguidores é um dos motivos que a faz tão popular, no entanto, quais seriam os outros motivos? Shirley tem sua própria teoria sobre o porquê da sua popularidade - ela considera que sua idade é o principal fator, pois as pessoas nunca tinham visto alguém assim antes, o fato dela não esconder seu rosto e falar abertamente sobre sua idade também são fatores importantes, como afirma em sua entrevista para o site *Pcgamer* (2016)³.

Referências

FERRIGNO, J. C. A identidade do jovem e a identidade do velho: questões contemporâneas. In *Velhices: reflexões contemporâneas*. São Paulo: SESC: PUC, 2006. 152p.

LOPES, R. G. C. Diversidade na velhice: reflexões. In *Velhices: reflexões contemporâneas*. São Paulo: SESC: PUC, 2006. 152p.

NAKAMURA, A. L. *Exergames: jogos digitais para longevidade melhor*. 2015 104 f. Dissertação de mestrado em Gerontologia. *Mídias digitais*. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2015

Data de recebimento: 05/12/2017; Data de aceite: 22/03/2018.

Vitor Kodama - Estudante de Psicologia da PUC. Texto apresentado na disciplina eletiva do curso de Psicologia da PUC-SP - "Escutas virtuais da longevidade: vozes dos 60+ inscritas nas redes sociais", ministrada pelas professoras Ruth. C. Lopes e Beltrina Côrte, segundo semestre de 2017. E-mail: virkodama@gmail.com

³ <https://www.pcgamer.com/shirley-curry-gamer-grandma-interview/>