
JOGOS E VIOLÊNCIA: APROXIMAÇÕES E DISTANCIAMENTOS

OLIVEIRA, Mateus Floresta Tavares de¹

Recebido (Received): 29/09/2021 Aceito (Accepted): 02/11/2021

Como citar este artigo: OLIVEIRA, M.F.T. Jogos e Violência: aproximações e distanciamentos. **Geoconexões (online)**, v.1, n.2, p. 103-112, 2021.

RESUMO: Atualmente, os jogos, sejam físicos ou virtuais, podem ser considerados um meio de diversão popular não só entre os jovens. Contudo, há, na contramão, uma necessidade de nós, enquanto sociedade, problematizarmos o modo como esses jogos influenciam as ações na vida real. Uma associação que facilmente é levantada parte da relação entre jogos, principalmente os digitais, e violência, amparados quase sempre pelo discurso midiático, que tem forte influência no imaginário popular. No presente artigo buscamos responder a seguinte problemática: existem relações entre violência e os jogos digitais? Para isso, iremos realizar uma análise crítica dos discursos midiáticos e como eles influenciam a nossa percepção do mundo e dos seus acontecimentos, o histórico de pesquisas entre o ato de jogar e a violência, os novos problemas que surgem em decorrência da abundância de jogos e do seu acesso indiscriminado e, por fim, como esse tipo de atividade pode ser utilizado enquanto ferramenta metodológica. Com isso, buscamos argumentar que os jogos são ferramentas e que cabe a nós, sociedade, identificar os momentos que devemos incentivar ou não seus usos.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos. Violência. Discurso midiático.

JUEGOS Y VIOLENCIA: APROXIMACIONES Y DISTANCIAS

RESUMEN: Actualmente, los juegos, ya sean físicos o virtuales, pueden considerarse un medio de entretenimiento popular no solo entre los jóvenes. Sin embargo, existe, por el contrario, la necesidad de que nosotros, como sociedad, problematicemos cómo estos juegos influyen en las acciones en la vida real. Una asociación fácil de plantear forma parte de la relación entre los juegos, especialmente los digitales, y la violencia, casi siempre sustentada en el discurso mediático, que tiene una fuerte influencia en el imaginario popular. En este artículo buscamos dar respuesta a la siguiente pregunta: ¿existen relaciones entre la violencia y los juegos digitales? Para ello, realizaremos un análisis crítico de los discursos de los medios y cómo influyen en nuestra percepción del mundo y sus acontecimientos, la historia de la investigación entre el acto de juego y la violencia, los nuevos problemas que surgen como consecuencia de la abundancia de juegos y de su acceso indiscriminado y, finalmente, cómo se puede utilizar este tipo de actividad como herramienta metodológica. Con esto, buscamos argumentar que los juegos son herramientas y que nos corresponde a nosotros, la sociedad, identificar los momentos en los que debemos incentivar o no su uso.

PALABRAS CLAVE: Juegos. Violencia. Discurso mediático

¹ Graduado em História na Universidade Federal de Campina Grande. E-mail: mateusftavares@gmail.com

Introdução

A produção cultural da década de 90 passou por um crivo, representado por um medo que surgiu e foi espalhado, não só de forma irracional como também sem cuidado para com aqueles que seriam afetados: o pânico satânico. Muitas produções culturais como jogos, músicas, livros e filmes desse período foram marcados pelo perigo do desconhecido, uma existência que vinha para retirar a moral e os bons costumes de uma juventude.

Especificamente no caso dos jogos, interesse deste artigo, vamos analisar como essas narrativas acerca do desconhecido se alteraram ao longo do tempo, porém, mantendo uma constante: um desvio da culpa de diversos problemas estruturais da nossa sociedade para os jogos de uma forma geral e não para elementos específicos que podem ser prejudiciais e como esses discursos acabam por dificultar a utilização dessa mídia para fins educativos.

Ao observarmos os estudos acerca dos problemas causados por jogos em jovens e adolescentes, a primeira coisa que nos vem à mente é a questão da violência dentro dessa mídia e como o discurso midiático pode influenciar esse grupo demográfico. Porém, ao olharmos as pesquisas e os dados mais recentes encontramos outro problema, o *game disorder*, em tradução literal “a desordem dos jogos”, conhecido popularmente como vício.

O papel da mídia

Ao falarmos dessa relação que nossa sociedade possui com os jogos de uma forma geral, não podemos ignorar a importância dos discursos midiáticos em torno deles afinal, o jornal é um importante pilar para a formação dos indivíduos em nossa sociedade, cada vez mais conectada e com uma abundância de informações, como Ilídio Pereira problematiza em seu artigo, *O discurso midiático e a produção de identidade social*.

Portanto, os textos da mídia constituem versões da realidade que dependem de posições sociais, interesses e objetivos daqueles que o produzem. Nestas escolhas é importante que se leva em consideração as motivações sociais e os aspectos ideológicos. Toda a estrutura comercial e industrial da imprensa e suas relações têm um efeito no que publicado como notícia e em como a informação é apresentada (PEREIRA, 2007 pág.4.)

Então o que essa influência midiática implica em nosso trabalho de pensar os discursos violentos em jogos? E a resposta é: quase tudo. Durante todos os debates ao longo da história, os jornais desempenharam um papel de fornecer e fomentar o medo que a população tinha. Para exemplificarmos essa relação, temos o jogo *We become what we behold*, em tradução livre “Nós nos tornamos o que vemos”, produzido de forma independente por Nicky Case, uma

desenvolvedora de jogos que sempre foca os seus designs para debater questões sensíveis ou problemáticas. Nesse jogo, o jogador controla um jornal que influencia e controla diretamente a vida de diversos indivíduos, pois, as decisões sequentes do jogo são direcionadas a partir daquilo que é publicado nesse jornal. Através desse exemplo, buscamos fazer um paralelo e problematizar a relação de uma mídia focada em produzir notícias que chamem a atenção e vendam sem se preocupar com os efeitos que esta pode causar na sociedade.

Jogos e violência

Após o incidente em vinte de abril de 1999, também conhecido como o massacre de Columbine, as investigações e os noticiários apontaram que um dos motivos levantados como justificativa para o acontecimento de tamanha barbárie, foram os vídeos-games, dado o fato que ambos os atiradores eram fãs de jogos como *Doom* (imagem 1), *Quake* (Imagem 2) e *Duke Nukem* (imagem 3), ilustrados abaixo.

Figura 1: Doom



Disponível em: steam

<https://cdn.akamai.steamstatic.com/steam/apps/2280/ss_c8f0c20768412066cd1e182705b14d26acc4beb0.1920x1080.jpg?t=1600098964>

Figura 2: Quake



Disponível em: Steam

<https://cdn.cloudflare.com/steam/apps/2310/0000002450.600x338.jpg?t=1572894215>>

Figura 3: Duke Nuken 3D



Disponível em: Steam

<https://cdn.cloudflare.com/steam/apps/434050/ss_785b12b9a530b217221354d3c3c456389ac75763.600x338.jpg?t=1573071886>

Como demonstrado nas imagens acima, estes jogos são classificados como tiro em primeira pessoa: o personagem em si não aparece, servindo para imergir e aproximar o jogador da ação; diversas armas são apresentadas, já que essa é a principal forma de expressão do personagem. Devido a esse foco, de tiros e ação contínua, o ritmo do jogo é acelerado, repleto de tensão e combates frequentes contra aliens, demônios e outras criaturas que naturalmente associamos como malignas e que precisam ser eliminadas prontamente. Esses jogos tiveram sua origem nos anos 90 e o seu sucesso possibilitou a criação de um nicho, popularizando tanto jogos no mesmo estilo, quanto paródias ou sátiras. Devido a essa popularização e os ocorridos em Columbine, uma sequência de estudos foram realizados para encontrar essa conexão entre crimes violentos e exposição a jogos violentos, trazendo resultados variados, entre eles:

No entanto, isso não torna suas ações culpa dos videogames que jogavam. Os videogames podem ter dado a eles um lugar para direcionar sua raiva - mas outra coisa causou sua raiva no primeiro lugar. Algo os fez cruzar a linha da fantasia e abraçar mundos imaginários como Doom e Duke Nuken como uma realidade alternativa (BROWN, MERRIT, 2002, p.39)

O trecho acima é uma fala retirada do livro *Sem respostas simples: a verdade por trás das mortes em Columbine*, escrito em 2002 por Rob Merrit, que é jornalista e Brook Brown – um amigo dos atiradores que chegou a ser acusado como participante do atentado pela proximidade com eles. Essa passagem serve para nós, sociedade em geral, pensarmos que meio e que mídias nossos jovens estão consumindo regularmente. Esse pensamento, destacado na citação, também é defendido por Mark Appelbaum, professor de psicologia na universidade de San Diego, California, em uma entrevista realizada por Jamie Ducharme a revista Time em 2018. O motivo dessa entrevista foi o posicionamento do ex-presidente dos Estados Unidos, Donald Trump, que afirmou uma influência direta entre jogos violentos e tragédias como o recente tiroteio em Parkland, Florida. O ex-presidente chegou a dizer em um tweet: “Eu estou escutando cada vez mais pessoas dizendo que o nível de violência em vídeo games está realmente moldando os pensamentos dos jovens”. Durante a entrevista, Appelbaum aponta uma relação entre a exposição a mídias violentas e uma dessensibilização do indivíduo, fazendo com que este tenha pensamentos e ideias mais agressivas, porém, os estudos não conseguem comprovar de forma definitiva se o aumento desses é permanente ou cumulativo ou que essas tendências violentas venham a se tornar crimes violentos.

Em outra pesquisa, Jane McGonigal designer de jogos, em sua fala durante o GDC² de 2013, apresentou pesquisas que demonstram que esse aumento da agressividade se encontra

² Game Developers Conference, conferência internacional de desenvolvedores de jogos.

majoritariamente em jogos de natureza competitiva, independentemente de o conteúdo ser violento ou não. No momento em que antagonizamos o outro, acentuado pelo fato que o anonimato da internet facilita a desumanização, é que encontramos esses tipos de atitude de forma abundante.

Outro pesquisador também faz sua participação nessa reportagem, seu nome é Brad Bushman, professor de comunicação e psicologia na Universidade do estado de Ohio, que, depois de analisar os mais de sessenta anos de estudos sobre o assunto, diz:

Eu não consigo pensar em nenhuma teoria que diria que não é prejudicial para uma criança ser exposta a violência nas suas casas, na sua vizinhança ou nas suas escolas, mas, isso não importa se eles estão expostos à violência na mídia. (DUCHARME apud BUSHMAN *In* TIME, 2018, s/n)

Esse debate tem como princípio explicitar que a relação entre jogos e violência continua sendo explorada, porém, fica cada vez mais notória a influência de fatores externos, que, muitas vezes, se dão no âmbito individual, tornando ainda mais complicado uma resposta definitiva sobre essa questão.

Casos no Brasil

Uma coisa que precisamos salientar e problematizar neste momento é o papel da imprensa nessa relação. Se olharmos o período em torno do atentado de Columbine existe um fenômeno nos noticiários dos Estados Unidos que ficou conhecido como pânico satânico. No momento em que a sociedade estava se perguntando a razão por trás de diversos crimes, assassinos em série e outras situações, essas narrativas fizeram todos acreditarem que tinha que existir alguma influência de algo realmente maligno, sobrenatural. E nesse momento as coberturas de jornais serviram para amplificar esses medos.

Para pensarmos nisso de uma forma mais próxima tivemos o caso da morte da estudante Aline Soares em Ouro Preto (MG) no ano de 2001. A polícia, durante as investigações, apontou como a causa do assassinato um RPG chamado *Vampiro a máscara*³ e os jornais passaram a publicar notícias associando o jogo a práticas satânicas. Em 2009, a jornalista Cynthia Semíramis Machado Vianna escreveu uma reportagem intitulada *Os erros no caso de Ouro Preto*. Nessa peça a autora comenta:

A imprensa deveria ter respeitado a inteligência do público. Foram oito anos deturpando o jogo de RPG, presumindo rituais de magia onde não existiam sequer indícios dessa prática, insuflando a condenação dos acusados. Após a absolvição, as matérias passaram a criticar as autoridades e brigar pelo

³ Role Playing Game – no RPG o jogador cria, desenvolve e interpreta um personagem, nesse caso específico uma ordem secreta de vampiros.

esclarecimento do crime, questionando a postura policial. No entanto, em 2001, quando deveriam ter feito esses questionamentos, preferiram tratar os investigadores como donos da verdade. (VIANNA *in* Observatório da imprensa, 2009, S/N)

Esse trecho serve para reforçar o argumento de como as percepções que a mídia nos apresenta diariamente permitem o ato de moldar a opinião de toda uma camada da população e as consequências desse tipo de atitude podem ser sentidas até hoje, já que ainda vemos os reflexos dessas notícias e dos medos de que esses jogos possam levar jovens a cometer atos hediondos.

Jogos viciantes e questões de design

O que toda essa atenção sobre violência e jogos que estão cada vez mais onipresentes em nossa sociedade também nos trouxe foi uma compreensão maior sobre os jogos de uma forma geral. Devido a enorme extensão de artigos, pesquisas e análises, sabemos muito mais sobre as vantagens e problemas que essa mídia nos oferece e constantemente estamos descobrindo e aprendendo novas implicações e aplicações para os mesmos. Uma dessas aplicações é a função escapista dos jogos. Essa questão foi levantada mais recentemente quando a OMS⁴ publicou a CID-11⁵ em 2018, onde ela classificou sob a categoria de comportamentos viciantes uma nova doença, a desordem por jogos, que é definida por um padrão de jogatinas caracterizado por uma falta de controle, aumentando a prioridade dada a jogos sobre outros interesses e atividades diárias, independente do escalonamento das consequências negativas.

Dentro desse debate sobre o escapismo, McGonigal aborda duas diferentes formas nas quais esse processo ocorre, sendo elas a auto supressão e auto expansão: a auto-supressão é quando usamos os jogos para fugir de momentos ruins da nossa vida como meio de nos distanciarmos dos problemas e muitas das vezes de uma sociedade que, para aquele indivíduo, não faz sentido. Aqui novamente o livro de Brown e Merrit nos oferece outra contribuição ao problematizar esse momento em que os indivíduos fazem uso desse espaço que deveria ser finito e os tornam permanentes, mesclando as linhas entre real e imaginário. Essa questão fica evidente quando analisamos jogos que tem em sua filosofia central promover esse tipo de comportamento, onde através de um design de recompensas, glórias e afins os sistemas

⁴ Organização Mundial da Saúde.

⁵ Classificação Internacional de Doenças.

reforçam condutas, quase como em experimento de Skinner, criando loops de ação e reforço positivo.

Quando falamos sobre auto expansão, a autora demarca o momento em que o indivíduo usa essa oportunidade criada a partir de outra realidade para expandir a sua existência, seja na busca de novas habilidades, de novos grupos sociais ou até mesmo formas de lidar com sentimentos e buscar experiências que de outra forma não seriam possíveis no seu cotidiano. Nesse aspecto, o trabalho de Johan Huizinga intitulado *Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura*, define essa característica da seguinte forma:

É pelo menos assim que, em primeira instância, o ele se nos apresenta: como um *intervalo* em nossa vida cotidiana. Todavia, em sua qualidade de distensão regularmente se verificada, ele se torna um acompanhamento, um complemento e, uma última análise, uma parte integrante da vida em geral. (HUIZINGA, 2008, p.12)

O que Huizinga nos apresenta com o seu trabalho é a presença do ato de jogar como um elemento cultural da humanidade, algo que é essencial à constituição do ser humano e algo que promove um desenvolvimento. Porém, o autor complementa que esse ato, inicialmente tido como um intervalo do cotidiano se torna parte deste de acordo com a forma que é abordada, podendo ser positiva ou negativa dependendo da forma que fazemos uso.

Então, nós temos que nos perguntar: como o ato de brincar, considerado pelo autor como algo inerente aos seres vivos, acaba se tornando um mal, motivo de preocupação para a sociedade, em especial para os pais e professores? Para analisarmos isso, Brown e Merrit trazem uma visão que nos permite compreender como esse mundo do jogo pode oferecer essa realidade a qual algumas pessoas se refugiam.

Quando Eric e Dylan entraram no mundo do vídeo game, eles amaram, porque era um mundo com regras definidas. Essas regras estavam presentes e não poderiam ser quebradas. Para um jovem em um mundo como o nosso, foi uma dádiva. No mundo real as regras mudam constantemente – e você poderia estar em problemas rapidamente. Mas vídeo games são diferentes. (Brown e Merrit, 2002, pág. 39)

Então a partir dessa constância, o mundo dos jogos se apresenta como algo seguro para pessoas que estão passando por momentos em que o mundo real não faz sentido ou questionando se o mundo é justo, esse espaço onde você está no controle de tudo se torna atrativo. Como os autores apontam: “Tudo acontece pelas suas ações, pelos seus erros e pelas suas próprias conquistas” (Brown e Merrit, 2002). Logo, esse espaço de agenciamento, se torna encantador: quem não se maravilhariam em ser o herói da sua própria história?

Essa perspectiva desse mundo de regras instituído pelo jogo também é vista no trabalho de Huizinga quando ele diz:

Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a sua outra característica, mais positiva ainda: ela cria ordem e é ordem. Introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta “estraga o jogo”, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor (HUIZINGA, 2008, pág.11).

Ao vermos esses autores comentando sobre esse espaço, é compreensível pensarmos que o jogo é realmente uma mídia problemática que veio para trazer problemas à sociedade, porém, as discordâncias que encontramos aqui não estão diretamente ligadas aos jogos em si, mas, como nós enquanto sociedade fazemos uso deles.

Durante a sua apresentação, McGonigal também traz a faceta positiva dos jogos, através dos exemplos do jogo *Snow World*, um jogo de realidade virtual usado no tratamento de pacientes de queimaduras ou no jogo *Call of Duty*, um jogo de tiro em primeira pessoa baseado em conflitos históricos e modernos no qual um jovem se relaciona com o seu avô. Desse modo, o principal ponto que a autora demarca é que jogos podem prover benefícios quando usados de forma pensada, acompanhada e sempre que possível problematizada ou analisada.

Para além do âmbito da diversão, esses jogos podem ser utilizados como ferramentas de ensino, desde que aplicados à fins educacionais. Há a possibilidade de trabalhar com essa temática na sala de aula, como nos demonstra o livro *Jogos e o ensino de história* organizado por Marcello Paniz Giacomoni e Nilton Mullet Pereira em 2013, neste a uma variedade de artigos exemplificando os processos necessários para instrumentalizarmos esses jogos como uma ferramenta para o ensino e desenvolvimento dos estudantes.

A partir dessas considerações, podemos problematizar como os jogos podem ser utilizados, variando de acordo com a situação afinal, ele faz parte da nossa construção social, então aplicar juízos de valor ao jogo em si é algo extremamente pessoal, mas podemos de forma consistente analisar se essa ferramenta está realizando o seu objetivo dentro do contexto a ser aplicado. Então nossos debates deveriam focar nos designs e funções que os criadores desses instrumentos os dão e como nós, enquanto sociedade, temos que decidir de que forma faremos ou não uso desses elementos.

Considerações Finais

A problemática acerca dos jogos e violências como discutido anteriormente é muito complexa. Devido a essa característica, ao trabalharmos com essa forma de entretenimento temos que ter cuidado com o discurso midiático, problematizando até que ponto esse discurso é realmente informativo. Precisamos reafirmar que é incoerente generalizar que as ações violentas são recorrentes exclusivamente dos jogos, desconsiderando outros fatores. De forma similar temos que problematizar a questão dos vícios, já que o jogo é uma ferramenta. Logo, é possível consumi-los de forma positiva dependendo apenas de como escolhemos usá-la.

Referências:

BROWN, Brooks e Merritt, Rob. **No easy answers: the truth behind death at Columbine** New York: Lantern Books, 2002

DURCHARME, Jaime, **Trump Blames Video Games for School Shootings. Here's What ScienceSays**, Times, Nova York, 12 de março 2018. Disponível em: <<https://time.com/5191182/trump-video-games-violence/>>. Acesso em 10/07/2021

GIACOMONI, Marcelo Paniz; Pereira, Nilton Mullet (org.). **Jogos e o ensino de história**. Porto Alegre: Evangraf, 2013.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o Jogo como Elemento na Cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2008

IMAGEM 1, Doom. Steam 2021 Disponível em <https://cdn.akamai.steamstatic.com/steam/apps/2280/ss_c8f0c20768412066cd1e182705b14d26acc4be b0.1920x1080.jpg?t=1600098964>. Acessado em 10/07/2021

IMAGEM 2, Quake, Steam 2021. Disponível em: <<<https://cdn.cloudflare.steamstatic.com/steam/apps/2310/0000002450.600x338.jpg?t=1572894215>>. Acessado em 10/07/2021

IMAGEM 3, Duke Nuken 3D, Steam 2021. Disponível em: <https://cdn.cloudflare.steamstatic.com/steam/apps/434050/ss_785b12b9a530b217221354d3c3c456389 ac75763.600x338.jpg?t=1573071886>. Acessado em 10/07/2021

MCGONIGAL, Jane, **There is No Escape: Designing Videogames for Maximum Real-Life Impact**, GDC 2013. Disponível em: <<https://janemcgonigal.com/2013/03/27/there-is-no-escape-designing-videogames-for-maximum-real-life-impact/>>. Acesso em 10/07/2021

Nick Case, **It's Nicky Case!** 2021. Página inicial. Disponível em: < <https://ncase.me/>>. Acesso em: 10/07/2021

OMS, **Addictive behaviours: Gaming disorder**. Disponível em: <<https://www.who.int/news-room/q-a-detail/addictive-behaviours-gaming-disorder>>. Acesso em: 10/07/2021

PEREIRA, Ilídio, **O discurso midiático e a produção de identidade social**. Unisinos, 2007. Disponível em: <http://www.projeto.unisinos.br/midiaticom/conteudo/artigos/2007/artigos_externos/Artigo_IlidioPereira.pdf>. Acesso em 10/07/2021.

VIANA, Cynthia Semíramis Machado Viana, **Os erros no caso de Ouro preto**. Observatório da imprensa, Campinas, 14 de julho de 2009. Disponível em, <http://www.observatoriodaimprensa.com.br/feitos-desfeitos/os-erros-no-caso-de-ouro-preto/>, acesso em 10/07/2021