

| JOGOS E CULTURA

Profª Nathália Savione Machado
Profª Edimara Gonçalves Soares

INTRODUÇÃO

Nesta aula, iremos apresentar algumas reflexões a partir de trabalhos que discutem a questão dos videogames e a violência, visto que, comumente, as pessoas fazem essa relação e atribuem aos videogames com temáticas violentas a capacidade de moldar comportamentos dos jogadores.

TEMA 1 – RELAÇÕES ENTRE JOGOS ELETRÔNICOS E VIOLÊNCIA

No senso comum, jogos eletrônicos são associados aos comportamentos violentos de crianças e adolescentes. No Brasil, a pesquisadora Lynn Alves é referência na área.

Alves (2004) realizou uma pesquisa com cinco jogadores para responder a uma pergunta geral: a interação com jogos eletrônicos que exibem cenas de violência provoca alterações no comportamento dos sujeitos que vivem imersos no mundo tecnológico? Essa questão geral se desdobra em várias outras: qual é a relação que se estabelece entre a violência das telas e o comportamento agressivo de indivíduos? Estariam as imagens de violência, que são exibidas nas telas e vivenciadas nos jogos, intensificando o comportamento violento dos habitantes das grandes metrópoles hoje? Qual é a concepção de violência dos jovens que interagem com os jogos eletrônicos considerados violentos? As pessoas que interagem com os jogos eletrônicos considerados violentos reproduzem no cotidiano as cenas de violência exibidas nesses programas?

A tese analisa a influência dos jogos eletrônicos no cotidiano dos jogadores e suas possíveis implicações em um comportamento “violento”, que supostamente poderia refletir nos ambientes sociais e, principalmente, na escola. Estuda o fenômeno da violência fundamentada em referências teóricas como Freud e Vygotsky, examinando as relações entre a violência e as mídias audiovisuais.

O trabalho da pesquisadora, além disso, reconhece que há uma espetacularização e uma estetização exageradas da violência nas mídias, o que acaba transformando-a em algo banal, a ponto de nos acostumarmos e não prestarmos mais atenção nela.

Entretanto, segundo Alves, não podemos pensar em uma simples relação de causa e efeito entre jogos violentos e comportamento violento, já que os *games* funcionam como espaço de ressignificação para os jovens. A imersão nos jogos eletrônicos permite exercícios de tomada de decisão, planejamento,

desenvolvimento de estratégias e antecipações que não são possíveis no cotidiano. Segundo Alves (2005, p. 118):

A interação com os diferentes conteúdos desses dispositivos e, em especial, os relacionados com a violência não resulta em comportamentos agressivos com outros sujeitos, mas propicia a elaboração dos aspectos subjetivos de cada indivíduo, na medida em que os jogos se constituem em espaços de catarse nos quais a violência é uma linguagem, uma forma de dizer o não dito.

A pesquisadora lembra ainda que ao redor dos *games* formam-se também comunidades de aprendizagem e acrescenta:

Portanto, a aprendizagem que é construída em interações com os *games* não é mera cópia mecânica das situações vivenciadas, mas uma ressignificação que os jogadores fazem das imagens e ações presentes nos conteúdos dos jogos eletrônicos mediante seus modelos de aprendizagem construídos ao longo de sua estruturação como sujeito. (Alves, 2005, p. 118-119)

Pela análise dos quatro jogos mais mencionados, na época, pelos jogadores durante as entrevistas (*Counter-Strike*, *Carmageddon*, *Quake* e *Chrono Cross*) e do significado desses jogos para os entrevistados, a autora conclui que as análises que estabelecem relação causal entre jogos violentos e comportamento violento são descontextualizadas, não levando em consideração a história dos jovens, mas apenas números. Em análises desse tipo, deveriam também ser levadas em consideração questões familiares, afetivo-emocionais, econômicas, políticas, sociais e culturais dentre outras. Os jogos não seriam, portanto, nem vilões nem heróis.

TEMA 2 – VIOLÊNCIA NOS GAMES GERA VIOLÊNCIA NA SOCIEDADE?

Mas será que os jogos violentos geram comportamentos violentos? Seria possível que os comportamentos violentos sejam uma forma de expressão? Alves (2005) destaca que a violência poderia também ser vista como uma linguagem pela qual as crianças estariam solicitando a mediação dos adultos, cada vez mais ausentes. Portanto, a interação com os jogos eletrônicos não produziria automaticamente comportamentos violentos nos jovens, já que esses comportamentos violentos estariam relacionados a questões afetivas (como desestruturação familiar e ausência de limites) e socioeconômicas (como queda do poder aquisitivo e desemprego).

Figura 1 – Garoto jogando *Fortnite*



Créditos: Jennie Book/Shutterstock.

Nos *games*, ao contrário, os jovens encontrariam espaços para ressignificação, catarse e liberação do estresse diário para elaboração de conflitos, medos e angústias. Seria possível, dessa maneira, conceber uma agressividade construtiva. Para Alves (2005, p. 229):

Vista dessa maneira, a violência passa a ser considerada de forma construtiva, como um dos motores propulsores do desenvolvimento afetivo e cognitivo dos sujeitos. Nesse sentido, os jogos podem se constituir em espaços de elaboração de conflitos, medos e angústias.

A tese aponta que os *games* podem se constituir em espaços de aprendizagem e ressignificação de desejos, atualizando-os, sem necessariamente levar os jogadores a comportamentos e atitudes hediondas e socialmente inaceitáveis. Dentro dessa perspectiva, o trabalho enfatiza que é fundamental analisar a violência mediante os aspectos sociais, econômicos, culturais, afetivos etc., já que esse fenômeno se constitui em uma linguagem que o sujeito utiliza para dizer algo.

A investigação conclui que os jogos eletrônicos e de RPG devem ser explorados principalmente nos ambientes escolares, já que possibilitam a construção de conceitos vinculados aos aspectos sociais, cognitivos, afetivos e culturais.

No mesmo sentido, a obra de Jones (2004) aponta que a ausência de uma válvula de escape na forma de entretenimento violento pode contribuir para que a violência se manifeste na vida real. A obra questiona se são os adultos ou os menores que confundem realidade com ficção. Segundo sua interpretação, a maioria das crianças sabe que matar de brincadeira durante um jogo é apenas parte do faz de conta, sem que, com isso, esteja se preparando para matar de

verdade quando crescer. E a preocupação externada por alguns adultos pode causar desconforto aos pequenos, que ficam com medo de suas próprias reações ao dar importância exagerada ao que deveria ser somente uma brincadeira. Para o autor, é importante a promoção de brincadeiras violentas sem excesso, presentes em qualquer cultura (incluindo as que não têm acesso à TV), para que as crianças saibam lidar de modo controlado com algo que, no fundo, as assusta. Para Gerard Jones (2004), em vez de insensibilidade em relação à violência, essas brincadeiras dão aos jovens uma sensação de poder e controle, coisas que sentem que não têm na vida real.

TEMA 3 – PESQUISAS CRÍTICAS SOBRE JOGOS E VIOLÊNCIA

Por que questões como violência, isolamento, vício e outros pontos negativos dominam a discussão pública sobre *games*? Valdemar Setzer é, em nosso país, um dos principais representantes dos críticos dos videogames. Seu site¹, que inclui uma lista de trabalhos sobre o tema, começa com os dizeres: “Deixe as crianças serem infantis: não lhes permita o acesso à TV, jogos eletrônicos e computadores/Internet!”.

Figura 2 – Jogos e violência



Créditos: Aaron Amat/Shutterstock.

É rica a discussão sobre os efeitos, positivos e negativos, que não apenas os *games*, mas também a Internet e o mundo virtual podem causar nas pessoas.

¹ Disponível em: <<https://www.ime.usp.br/~vwsetzer/>>. Acesso em: 9 jan. 2020.

Mas parece haver um foco nos efeitos negativos que podem ser gerados pela atividade de jogar *games*. Por que apenas esses pontos negativos deveriam ser lembrados quando pensamos em *games*, principalmente em utilizar *games* em educação?

Em primeiro lugar, cabe lembrar que, no início, os estudos sobre os efeitos da televisão em crianças e jovens também privilegiaram a questão da violência. Além disso, é importante notar que *games* ainda são considerados pela sociedade formas culturais ilegítimas e triviais, não sendo posicionados, por exemplo, no mesmo nível de livros.

Craig Anderson (2003) é um estudioso que procura demonstrar relações estatísticas entre exposição a videogames violentos e comportamento violento. O argumento central é que quando um grande número de jovens (incluindo adultos jovens) é exposto a muitas horas de violência na mídia (incluindo vídeos violentos), mesmo um pequeno efeito pode ter consequências sociais extremamente grandes. Anderson sugere a necessidade de pesquisas longitudinais sobre os efeitos da violência na mídia.

Figura 3 – Pesquisas longitudinais



Créditos: Yeesin Richelle/Shutterstock.

De outro lado, Goldstein (2001) oferece uma leitura invertida das estatísticas. Critica os estudos experimentais que relacionam os efeitos dos jogos violentos aos comportamentos violentos. Para ele, o tempo dos estudos não levam em consideração o engajamento do jogador, a liberdade para parar de jogar e a distinção entre fantasia e realidade.

São raros os estudos que apontam em direção contrária – como os trabalhos de Gerard Jones (2004) e Lynn Alves (2005). Nessas obras, parte-se de pesquisas de caráter qualitativo – ao contrário das pesquisas quantitativas normalmente empregadas nos outros estudos, nas quais os pesquisadores têm um contato mais próximo e atento em relação ao objeto de estudo.

As próprias questões acerca da banalidade e da violência nos *games*, que são extremamente recorrentes em artigos, dissertações e teses acadêmicas, matérias nos meios de comunicação e em discussões na sociedade, também já estiveram presentes no cinema, nas histórias em quadrinhos e na televisão, por exemplo. Claro que, na maioria dos casos, as considerações apresentadas em tais reflexões normalmente colocam o videogame na posição de responsável ou estimulador de comportamentos violentos, sobretudo em jovens e crianças – o que costuma promover um apelo ainda maior e mais contundente.

TEMA 4 – PESQUISA SOBRE GAMES

Após este longo estudo, você pode estar se perguntando onde buscar mais informações sobre as pesquisas sobre *games*. Muitos estudos têm sido produzidos e, além da *SBGames*, já citada nesta disciplina como um local de publicação e divulgação do conhecimento sobre a temática deste curso, há diferente grupos de pesquisas que produzem e divulgam suas pesquisas.

A ABRAGAMES — Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos², criada em 2004 por um grupo de empresas de desenvolvimento, é uma entidade sem fins lucrativos. Dentre seus objetivos e ações, destacam-se: organizar, coordenar, fortalecer e promover a indústria brasileira de jogos digitais; promover eventos e parcerias; integração com redes e associações internacionais; interlocução com o Governo e universidades; patrocinar atividades que fomentem a expansão de oportunidades de trabalho neste segmento; promover a inovação, a pesquisa e o desenvolvimento de novas tecnologias de relevante interesse para a indústria; procurar obter incentivos, governamentais ou privados, para a pesquisa e desenvolvimento de jogos nacionais, bem como atrair investimentos nacionais e estrangeiros para o setor; realizar, periodicamente, pesquisas e estatísticas com vistas à elaboração de estudos informativos e à avaliação das tendências e da dimensão do mercado; encaminhar às autoridades

² Disponível em: <<http://www.abragames.org/>>. Acesso em: 9 jan. 2020.

governamentais e demais entidades competentes estudos e sugestões visando ao desenvolvimento e fortalecimento da indústria, inclusive defendendo o aprimoramento da legislação relativa às atividades da indústria brasileira de desenvolvimento de jogos. A ABRAGAMES oferece, em seu site, diversos materiais³, como: manuais jurídicos, materiais de qualificação e levantamentos.

Parceiro da Abragames (Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos) e do *Observatório de Comunicación, Videojuegos y Entretenimiento* (OCVE), o Centro de Pesquisa Comunidades Virtuais é coordenado pela professora Lynn Alves, autora do livro *Game Over: jogos eletrônicos e violência*.

O importante Centro de Pesquisa Comunidades Virtuais foi criado em 2002 na UNEB — Universidade do Estado da Bahia, vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade e cadastrado no Diretório CNPq (Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico) desde 2003. Desenvolve pesquisas na área da cultura digital e produz jogos digitais para diferentes níveis educacionais, financiadas por agências de fomento como: FINEP, CAPES, CNPq, FAPESB e a própria universidade.

As pesquisas do grupo ramificam-se nas discussões teóricas em torno do potencial pedagógico, dos níveis de sociabilidade e do desenvolvimento de *games*. O grupo congrega bolsistas de iniciação científica, alunos e mestrandos da UNEB — Universidade Estadual da Bahia, além de pesquisadores de outras instituições, como UEPb e UFF.

O site⁴ do grupo tem materiais muito ricos, como: os *games* desenvolvidos pelo grupo⁵, disponíveis gratuitamente; as pesquisas desenvolvidas pelo Centro de Pesquisa e Desenvolvimento de Jogos Digitais Comunidades Virtuais⁶; e eventos na área⁷, como o Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação – construindo novas trilhas. É um exemplo de grupo de pesquisa de sucesso na área do uso de *games* em educação no Brasil.

³ Saiba mais em: <<http://www.abragames.org/lista-de-materiais.html>>. Acesso em: 9 jan. 2020.

⁴ Saiba mais em: <<http://comunidadesvirtuais.pro.br/cv/>>. Acesso em: 9 jan. 2020.

⁵ Saiba mais em: <<http://comunidadesvirtuais.pro.br/cv/games/>>. Acesso em: 9 jan. 2020.

⁶ Saiba mais em: <<http://comunidadesvirtuais.pro.br/cv/pesquisa/>>. Acesso em: 9 jan. 2020.

⁷ Saiba mais em: <<http://comunidadesvirtuais.pro.br/cv/eventos/>>. Acesso em: 9 jan. 2020.

Figura 4 – Jogos eletrônicos



Créditos: Korobskyph/Shutterstock.

Além do centro de pesquisa, encontramos ainda duas pesquisas que confirmam a tese que Alves (2005) defende. A reportagem da revista *Galileu* (2019), com título *Games violentos não tornam os jovens mais agressivos, indica estudo*, mostra uma pesquisa sobre *games* e violência, com jovens britânicos. Os pesquisadores analisaram uma amostra representativa de mil britânicos, de 14 e 15 anos de idade, sobre seus hábitos de jogo e comportamento. A primeira conclusão foi que quase metade das meninas e dois terços dos meninos jogam videogames. Em seguida, entrevistaram pais e responsáveis para ver se achavam que seu filho se tornará mais antissocial.

Depois, avaliaram o nível de violência no jogo e os sistemas de classificação etária do Reino Unido e dos EUA, para fornecer uma medida mais objetiva. “Apesar do interesse no assunto pelos pais e responsáveis pelas políticas, a pesquisa não demonstrou que há motivo para preocupação”, garantiu o pesquisador chefe Andrew Przybylski, diretor de pesquisa do *Oxford Internet Institute*.

Ainda podemos citar o artigo intitulado *Narrativas Violentas Geram Jogadores Violentos? A Influência dos Jogos Eletrônicos no Comportamento do Jogador* (Maracajá et al., 2014), que busca evidenciar que o conteúdo dos jogos não é fator decisivo para o comportamento violento do jogador e que este provém de outras causas, como a predisposição natural do indivíduo para tal conduta e através da interface social das relações de interação e comunicação do homem.

Acompanhando essas e outras publicações, além das atividades de grupos de pesquisa, como o Comunidades Virtuais, e participando de associações e eventos, como o *SBGames*, você poderá se manter atualizado na área.

TEMA 5 – CONCLUINDO

Chegamos ao final do nosso percurso! Jogos são, como vimos, elementos fundantes e indissociáveis da cultura, assumindo diferentes aspectos em épocas e lugares diversos. Assim, temos, nos *games*, uma forma de jogo representativa da cultura contemporânea permeada pela presença cada vez mais constante das tecnologias digitais nas interfaces homem-máquina-jogo.

Para finalizar essa temática, trazemos reflexões de João Mattar (2010), pertinentes para compreensão da importância dos jogos no processo educacional. bem como os desafios que ainda encontramos no uso dessas ferramentas que auxiliam o processo de ensino aprendizagem de maneira significativa, pois, nesses novos tempos, “o aprendizado necessita de motivação para um envolvimento intenso, o que é atingido pelos games” (Mattar, 2010, p. 13).

Retomando Huizinga (2001), cujas concepções teóricas/conceituais foram apresentadas nas nossas aulas anteriores, o jogo faz parte da cultura humana e, à medida que transformações sociais, econômicas e tecnológicas avançam, novos jeitos de se expressar e se relacionar com o mundo também emerge, e o jogo é uma dessas expressões. Os *games* estão presentes em nossa cultura, no cotidiano, convivemos com (e somos) uma geração que cresceu jogando videogames, e esses aspectos seriam pretextos para que os jogos digitais fossem aproveitados pelos sistemas educacionais (Mattar, 2010).

Os jogos analógicos e digitais permeiam o cotidiano de inúmeras crianças, jovens e adultos, e se constituem como espaço que possibilita interação, amplia a subjetividade e o aprendizado, em diferentes dimensões socioculturais.

Mattar (2010) é enfático ao destacar os estilos de aprendizagem da geração contemporânea, cujo nascimento se dá em meio aos computadores, internet, videogames, dentre outros tantos recursos digitais/eletrônicos. Daí surge o conceito elaborado por Prensky (2012), de “nativos digitais”, isto é, a juventude que incorpora os recursos digitais em seu cotidiano de modo natural, sem enfrentar nenhum estranhamento, diferente das gerações de outrora.

Nesse sentido, Mattar (2010) destaca que as experiências desses jovens com os diversos recursos digitais representam outra forma de conhecer e de produzir conhecimento, em outras palavras, outra forma de aprender. Para ele, o *game* sinaliza essas transformações e se diferencia das mídias anteriores, cuja

característica estava marcada pela passividade, ao contrário do *game*, que é interação, ação, expressão.

Ademais, na esteira do pensamento de Mattar (2010), ele argumenta que o game está para além de uma atividade lúdica, e defende seu uso como importante recurso didático em prol da educação, com orientação atenta dos professores.

Há inúmeros jogos digitais, educacionais ou mesmo comerciais, que vêm sendo incorporados ao processo de ensino e aprendizagem. Além disso, mais do que utilizar jogos prontos, já é realidade a construção de jogos autorais por estudantes e professores (Shlemmer, 2018). Jogos que consideram a cultura local, proporcionam a colaboração, construção coletiva pesquisa e permite aos estudantes serem protagonistas. Estamos diante de uma nova cultura, e os jogos (educacionais, digitais, analógicos, em diferentes mídias ou autorais) fazem parte desse contexto.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. **Game over**: jogos eletrônicos e violência. São Paulo: Futura, 2005.

_____. **Game over**: jogos eletrônicos e violência. 211 f. Tese (Doutorado em Educação) – UFBA, Salvador, 2004.

ANDERSON, C.A., An update on the effects of playing violent video games. Department of Psycholog. **Journal of Adolescent**, 27. ed., p. 113-122, USA, 2003.

GAMES violentos não tornam os jovens mais agressivos. **Galileu Digital**, 14 fev. 2019. Disponível em: <<https://revistagalileu.globo.com/Sociedade/noticia/2019/02/games-violentos-nao-tornam-os-jovens-mais-agressivos-indica-estudo.html>> Acesso em: 13 dez. 2019.

GOLDSTEIN, J. **Does playing violent video games cause aggressive behavior?** Playing by the rules: the cultural policy challenges of videogames. Conference. University of Chicago, 26 out. 2001.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2017.

JONES, G. **Brincando de matar monstro**: Porque as crianças precisam de fantasia, videogame e violência de faz de conta. São Paulo: Ed. Conrad, 2004.

MATTAR, J. **Games em educação**: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson, 2010.

MARACAJÁ, M. et al. Narrativas violentas geram jogadores violentos? A influência dos jogos eletrônicos no comportamento do jogador. In: XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste Universidade Federal da Paraíba, 2014, João Pessoa, PB. **Anais...** João Pessoa: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2014.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: SENAC, 2012.

SHLEMMER, E.; BERSCH, M. E. Formação continuada em contexto híbrido e multimodal: ressignificando práticas pedagógicas por meio de projetos de aprendizagem gamificados. **Revista tempos e espaço em educação**, v. 11, n. 1,

2018. Disponível em: <<https://seer.ufs.br/index.php/revtee/article/view/9719>>.
Acesso em: 13 dez. 2019.