



# VIDEOGAMES E VIOLÊNCIA: UM ANTIGO (MAS PERSISTENTE) DEBATE

## VIDEO GAMES AND VIOLENCE: AN OLD (BUT PERSISTENT) DEBATE

Everton Garcia da COSTA<sup>1</sup>

Laryssa dos Santos WALTTER<sup>2</sup>

Leonardo de Oliveira GONÇALVES<sup>3</sup>

Nicolas BOLDT<sup>4</sup>

### RESUMO

A associação entre jogos eletrônicos e violência acompanha o desenvolvimento da indústria de games desde o seu nascimento, intensificando-se a partir da década de 1990 e começo dos anos 2000, quando os jogos se tornaram mais realistas. Esse debate foi influenciado por uma tradição de pânico moral, que há mais de cem anos baseia-se em acusar obras artísticas de promoverem comportamentos imorais e criminosos na sociedade. À luz desse debate, este artigo tem por objetivo principal desenvolver uma reflexão social acerca da suposta relação entre videogames e aumento da violência. Corroborando pesquisas mais recentes e equilibradas, defende-se o argumento de que o comportamento humano é influenciado por um conjunto amplo de fatores de natureza complexa, de modo que não se pode estabelecer uma relação de causalidade direta entre jogos eletrônicos e o aumento da violência.

---

<sup>1</sup> Doutorado em Sociologia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Professor Adjunto do Departamento de Sociologia da UFRGS. E-mail: <eve.garcia.costa@gmail.com>.

<sup>2</sup> Graduada em Ciências Sociais pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. E-mail: <laryswaltter@gmail.com>.

<sup>3</sup> Graduado em História pelo Centro Universitário Leonardo da Vinci. E-mail: <logoncal21twitter@gmail.com>.

<sup>4</sup> Graduando em Ciências Sociais pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. E-mail: <nicolasboldt1@gmail.com>.



## **PALAVRAS-CHAVE**

Jogos eletrônicos. Violência. Agressividade. Pânico moral.

## **ABSTRACT**

The association between electronic games and violence follows the development of the games industry since its birth, intensifying from the 1990s and the beginning of the 2000s, when games became more realistic. This debate was influenced by a tradition of moral panic, which for over a hundred years has been based on accusing artistic works of promoting immoral and criminal behavior in society. In the light of this debate, this article's main objective is to develop a social reflection on the supposed relationship between videogames and the increase in violence. Corroborating more recent and balanced research, the argument is defended that human behavior is influenced by a wide range of factors of a complex nature, so that a direct causal relationship between electronic games and the increase in violence cannot be established.

## **KEYWORDS**

Electronic games. Violence. Aggressiveness. Moral panic.

## **INTRODUÇÃO**

Em abril de 2023, o Brasil vivenciou um atentado brutal ocorrido em uma creche na cidade de Blumenau, no estado de Santa Catarina. Na ocasião, um criminoso de vinte e cinco anos invadiu o local portando uma machadinha e assassinou quatro crianças, com idades entre quatro e sete anos. Após o crime, o assassino entregou-se à polícia. Durante os depoimentos, não apenas afirmou não sentir arrependimento, como também classificou a chacina como “um ato de coragem”.<sup>5</sup> O caso de

---

<sup>5</sup> Informação disponível em: <https://www.itatiaia.com.br/editorias/brasil/2023/04/17/infancia-drogas-e-mania-de-perseguiçao-saiba-quem-e-o-autor-do-massacre-em-creche-de-blumenau>. Acesso em: 29 mai. 2023.



Blumenau trouxe à tona uma questão muito antiga nas áreas que estudam o comportamento humano: afinal de contas, o que leva certos indivíduos a cometerem atos tão cruéis como o que aconteceu em Blumenau? Logo, alguns veículos de imprensa – de qualidade bastante questionável, vale destacar – levantaram a hipótese de que o criminoso teria sido motivado por uma aposta em um jogo online (TEODORO, 2023; LIMA, 2023). Não demorou para que políticos – inclusive o próprio presidente da República – também acusassem os videogames pelo crime. Isso, por sua vez, reviveu um velho – mas persistente – debate: videogames violentos podem estar por trás de chacinas, como a que aconteceu em Santa Catarina? Teria o assassino sido motivado por algum game?

Os jogadores de videogame que acompanham a indústria de games há algum tempo muito provavelmente não se surpreenderam com a associação entre games e a chacina de Blumenau. Há muito existe um discurso estabelecido em parte da opinião pública de que jogos eletrônicos com cenas de violência tornam os jogadores – sobretudo crianças e adolescentes – mais violentos, devendo, portanto, serem regulados ou até mesmo combatidos pelo Estado. Esse discurso<sup>6</sup> vem sendo inflamado ao longo das últimas décadas em diversos países, dentre eles o Brasil, através da articulação entre veículos de imprensa sensacionalistas, políticos moralistas – tanto

---

<sup>6</sup> Discurso é entendido aqui nos termos de Laclau e Mouffe (2015). Para esses autores, discurso é uma noção que não se refere apenas à linguagem verbal, mas engloba todos os elementos simbólicos e discursivos usados para articular e organizar o campo político. Isso inclui palavras, símbolos, imagens, narrativas e práticas sociais que são mobilizadas para criar significado e construir políticas. Conforme Laclau e Mouffe, o campo político é um terreno de constantes lutas em que diferentes discursos (distintas visões de mundo e interpretações da realidade) buscam se hegemonizar (fixar significados) por meio da articulação.



à esquerda quanto à direita – bem como por profissionais da psicologia, baseados em estudos limitados e de qualidade duvidosa.

À luz dessa discussão, nosso objetivo no presente artigo foi justamente retomar a questão da associação entre videogames e violência. Corroborando pesquisas mais recentes e equilibradas no campo de investigação dos *games studies*, as quais procuram ir além da mera visão estereotipada de videogames como tecnologias destrutivas, defendemos o argumento de que, dada a complexidade do comportamento humano, o qual é influenciado por um conjunto amplo de fatores de natureza diversa, não podemos sustentar, cientificamente, uma relação de causalidade direta entre jogos eletrônicos e o aumento da violência, tal como fervorosamente defendem os ativistas antivideogames.

O artigo está organizado em três seções, além desta introdução e das considerações finais. Na primeira parte, contextualizamos brevemente o surgimento do polêmico debate em torno da relação entre cenas de violência/comportamentos violentos, o qual emerge num cenário de pânico moral. Na sequência, procuramos mostrar como o tema da violência foi abordado de forma enviesada em estudos acadêmicos, sobretudo entre o final dos anos 1990 e início dos 2000, e de modo sensacionalista por políticos e ativistas antivideogames, os quais procuraram associar tragédias em escolas – como Columbine – aos jogos eletrônicos. Por fim, defendemos o argumento de que, em face da complexidade inerente ao comportamento humano e das consequentes limitações de natureza metodológica decorrentes de sua investigação, torna-se impossível estabelecer uma relação de causalidade entre videogames e aumento da violência.



## **CENAS DE VIOLÊNCIA GERAM COMPORTAMENTOS AGRESSIVOS/ VIOLENTOS? O VELHO PÂNICO MORAL DE TORNO DE PRODUÇÕES ARTÍSTICAS**

Em 1856, o escritor francês Gustave Flaubert publicou o romance *Madame Bovary*, uma das grandes obras da literatura mundial, a qual inaugura o Realismo. O livro tece uma crítica ácida aos relacionamentos conjugais burgueses, narrando a história de Emma Bovary, uma jovem órfã de mãe, criada em uma fazenda pelo pai e leitora voraz das clássicas obras românticas. Entediada com a rotina da vida no campo, Emma sonhava viver um amor ardente com um homem que a salvasse daquela rotina enfadonha e a levasse para a cidade grande. A jovem então casa-se com Charles, um pacato médico recém-viúvo. Seu sonho, no entanto, logo torna-se um grande pesadelo. Em pouco tempo, Emma percebe que a vida de casada era igualmente entediante e completamente diferente das paixões ardentes que lera nos romances. Na sua busca pelo amor intenso e verdadeiro, envolve-se em dois relacionamentos extraconjugais. Os dois homens, após usá-la e usufruírem de seu dinheiro, a abandonam. Tomada pela melancolia (o que hoje conhecemos como depressão), Emma acaba se suicidando.

*Madame Bovary* rendeu a Flaubert um processo movido pelo governo francês. A acusação era a de que seu livro atentava contra a moral pública e religiosa e aos bons costumes da sociedade francesa, ao supostamente incentivar as mulheres a cometerem o adultério – prática considerada um crime à época. Flaubert foi a julgamento e apresentou suas explicações. Argumentou que o triste fim de Emma, que acaba por tirar a própria vida, era na verdade um aviso para que as esposas não traíssem seus maridos,



pois também teriam um final trágico. A justificativa foi aceita e o autor acabou inocentando.

Avancemos um pouco no tempo e mudemos de local. Na década de 1920, Hollywood, junto com toda a então adolescente indústria cinematográfica norte-americana, se viu no cerne de um turbilhão de escândalos internos e protestos vindos da área civil, além da atenção de autoridades legisladoras. A maior parte das controvérsias e críticas diziam respeito ao conteúdo do material produzido pela indústria, que estaria promovendo comportamentos imorais e indecentes, como violência, liberalismo sexual, miscigenação racial e uso de drogas (em especial o álcool, cuja comercialização fora proibida em janeiro de 1920). Diante da perspectiva de as produtoras serem legisladas, ao ponto de sofrerem legalmente e financeiramente com processos, Hollywood optou por um acordo com as autoridades para que a censura e a fiscalização fossem feitas internamente pela própria indústria cinematográfica. Estes esforços eventualmente culminaram em uma série de códigos formais que foram impostos a todas as produções futuras, o *Motion Picture Production Code*.

Chamado popularmente de Hays Code nas décadas seguintes, em referência ao seu maior proponente e de fato executor, Will H. Hays, presidente da *Motion Picture Producers and Distributors of America* (MPPDA), esses códigos consistiam em regras que deveriam ser seguidas em todas as produções, tais como: proibição de perversão sexual (incluindo homossexualidade e relações sexuais fora do casamento); proibição da exibição do consumo de drogas (incluindo o álcool); exigência de que qualquer comportamento criminoso ou moralmente questionável resultasse na repreensão delinquente dentro da trama do filme; além de uma série de outras “sugestões” com o



objetivo de não fossem produzidos filmes que atentassem contra os padrões morais dos telespectadores (LEFF; SIMMONS, 2001). O Hays Code durou até 1968, quando foi substituído pelo sistema de classificação etária em vigor nos Estados Unidos até os dias de hoje.

Durante meados dos anos 1950, ainda nos Estados Unidos, a indústria de Histórias em Quadrinhos (HQs) passava por um turbilhão, devido a um conjunto de protestos oriundos da área civil, que chamaram a atenção das autoridades legisladoras. O estopim desta situação foi uma série de debates moralistas travados no Senado norte-americano em torno do conteúdo das HQs, considerado perigoso às crianças e adolescentes. A discussão se tornou ainda maior com a publicação do livro *Seduction of the Innocent* (A Sedução dos Inocentes, em tradução livre) do psiquiatra Fredric Wertham, em 1954, obra que afirmava, entre outras coisas, que as HQs eram uma forma de mídia que causava diversos efeitos negativos na formação da juventude, além de potencializar a delinquência juvenil (WERTHAM, 1954).

Este livro – que mais tarde saberíamos tratar-se de uma fraude, uma vez que se valia de dados manipulados e inconsistentes<sup>7</sup> – é muitas vezes apontado também como a origem da interpretação inquisitória de que Batman e Robin seriam um casal homossexual e que o objetivo destas histórias era perverter sexualmente a juventude. Com o objetivo de atender às demandas dos setores revoltados da sociedade e impedir uma retaliação legal e legislativa dos respectivos setores governamentais, a indústria norte-americana de HQs optou por censurar e fiscalizar por si

---

<sup>7</sup> Carol Tilley (2019, p. 10), a partir de sua vasta pesquisa documental em torno da obra de Fredric Wertham e dos dados utilizados como base para a obra *Seduction of the Innocent*, afirma ter encontrado várias provas de que o psiquiatra alemão “inventou e fez má interpretação de partes de suas provas contra os quadrinhos”.



mesma a produção artística dessas revistas, criando sua própria agência reguladora privada, a *Comics Code Authority (CCA)*, em 1954. Assim como o Hays Code, as regras da CCA tinham como objetivo monitorar e censurar as HQs para que se adequassem a um padrão mínimo de “moralidade e decência”. A primeira regra, por exemplo, estabelecia que: “Crimes nunca devem ser apresentados de forma a criar simpatia pelo criminoso, promover a desconfiança das forças da lei e da justiça ou inspirar outros com desejo de imitar os criminosos.”<sup>8</sup>

Esses acontecimentos – o julgamento de Flaubert, na França do século XIX, e a censura moral nos Estados Unidos em torno de Hollywood nos anos 1920, que se estenderia à indústria de HQs em meados do século passado – nos revelam um fato muito importante: o pânico moral em torno obras de ficção e a acusação de que elas influenciariam negativamente o comportamento humano, sobretudo dos mais jovens, possui uma longa tradição. A tentativa de associar os videogames a comportamentos agressivos e violentos de jovens, ou até mesmo a crimes bárbaros que chocaram a sociedade, está inserida nessa *tradição de pânico moral*.

A noção de pânico moral se popularizou no começo da década de 1970, a partir da publicação de *Folk Devils and Moral Panics*, de Stanley Cohen. No livro, publicado originalmente em 1972, o sociólogo britânico-sul-africano utiliza o conceito de pânico moral para descrever um fenômeno social em que determinados grupos ou comportamentos sociais acabam sendo demonizados e estigmatizados pela sociedade, gerando um sentimento de pânico generalizado na opinião pública, na mídia e agentes

---

<sup>8</sup> Disponível em: <https://cblldf.org/the-comics-code-of-1954/>. Acesso em: 2 jun. 2023.



políticos. Esse pânico está sustentado, segundo o autor, numa espécie de delírio ou alucinação coletiva em que se criam determinadas imagens de pavor numa multidão, causando-lhe a sensação de que nós, assim como a realidade social, corremos sério perigo iminente e que devemos fazer algo urgente para salvar nossas vidas antes que seja tarde demais. Em geral, pânicos morais criam-se sobretudo em questões envolvendo jovens, como por exemplo, o risco das drogas, delinquência e violência. No campo das disputas políticas, tal sentimento de medo exacerbado, por sua vez, acaba sendo mobilizado por grupos conservadores e reacionários que visam combater certos grupos e comportamentos considerados imorais

O pânico moral em torno dos games, com efeito, tem raízes mais antigas, as quais remetem a um momento anterior ao nascimento da indústria de jogos eletrônicos. Como destacamos, trata-se de um temor coletivo que atingiu Hollywood no começo do século XX e alcançou os quadrinhos logo em seguida. No pós-guerra, com a crescente popularização do cinema entre os jovens, cresceu também o temor acerca do efeito que filmes violentos poderiam ter sobre crianças e adolescentes. A respeito disso, Paula Gomide (2000) destaca que essa discussão se estabeleceu na academia por volta da década de 1970, frente à crescente preocupação de que cenas de violência veiculadas na mídia (em filmes, programas de TV, desenhos animados, e mesmo esportes) poderiam influenciar negativamente o comportamento de crianças e jovens, tornando-os mais violentos, inclusive a longo prazo, na vida adulta. Nesse contexto, uma série de estudos começam a ser publicados no âmbito da Associação Americana de Psicologia (APA). Um desses estudos e que teve grande repercussão, foi publicado por Eron *et al.* (1972), os quais defenderam



o argumento de que jovens adultos com comportamentos agressivos possivelmente tinham preferência por programas de TV violentos no período entre 8-9 anos de idade. Os autores sustentam essa tese a partir de uma pesquisa que realizaram com 427 adolescentes. Baseando-se nos resultados encontrados, defendem que quanto mais violentos são os programas preferidos por garotos dessa faixa etária, mais agressivo será o seu comportamento em idades futuras.

Em outro estudo, também de grande circulação no meio acadêmico, o psicólogo norte-americano Rowell Huesmann (1986) defendeu que a violência veiculada na mídia gera “*scripts* agressivos” que são adquiridos pelas crianças por meio da observação, promovendo a adoção de comportamentos também agressivos. Para este autor, “os hábitos de televisão na primeira infância estão correlacionados com a criminalidade adulta, independentemente de outros fatores causais prováveis.” (HEUSMANN, 1986, p. 125).

À luz de estudos da matriz norte-americana de psicologia, como os de Eron *et al.* (1972) e Heusmann (1986), começou a surgir, naquele momento, uma enxurrada de produções que procuraram estabelecer uma relação de causalidade entre o aumento de comportamentos agressivos/violentos e o consumo de violência veiculada na mídia. Gomide (2000) destaca que grande parte desses estudos se ancorava nos pressupostos das chamadas “Teorias da Aprendizagem Social”, as quais, entre outras coisas, defendiam que os meios de comunicação de massa produzem uma violência moralmente justificada. Como exemplo disso, poderíamos mencionar aqui a recente série de filmes John Wick. Apenas nos três primeiros filmes da franquia, o protagonista – vivido pelo ator Keanu Reaves – cometeu 299 assassinatos – o que significa uma morte a cada 1 minuto e 11 segundos de



filme.<sup>9</sup> Esse número absurdo de mortes possui uma justificativa moral; no primeiro filme, por exemplo, a motivação do protagonista era o sentimento de vingança nascido a partir do assassinato do seu cão de estimação. Segundo os pressupostos da Aprendizagem Social, filmes como John Wick seriam problemáticos pois transmitiriam ao público, sobretudo crianças e adolescentes, a noção de que comportamentos agressivos podem ser adotados, uma vez que estejam moralmente justificados.

Ainda segundo Gomide (2000), a preocupação com a exposição de jovens a programas de TV violentos levou a APA a publicar, em 1985, um relatório em que eram apontados três principais efeitos nocivos que poderiam ser causados a crianças e adolescentes que consome conteúdos violentos veiculados na mídia:

- 1) crianças e adolescentes podem tornar-se menos sensíveis a dor e ao sofrimento dos outros. Aqueles que assistem muitos programas violentos são menos sensíveis a cenas violentas do que aqueles que assistem pouco, em outras palavras, a violência os importuna menos, ou ainda, consideram, em menor grau, que o comportamento agressivo está errado;
- 2) crianças e adolescentes podem se sentir mais amedrontados em relação ao mundo ao seu redor. A APA relata que programas infantis têm vinte cenas violentas a cada hora, permitindo que crianças que vêm muita TV pensem que o mundo é um lugar perigoso;
- 3) crianças e adolescentes podem, provavelmente, se comportar de maneira agressiva ou nociva em relação aos outros, ou seja, comportam-se de maneira diferente após assistirem a programas violentos em TV (GOMIDE, 2000, *online*).

A partir dos anos 1990, com a popularização cada vez maior dos jogos eletrônicos e o surgimento dos gráficos em 3D, as críticas e acusações

---

<sup>9</sup> Informações disponíveis em: <https://www.terra.com.br/diversao/entre-telas/o-absurdo-numero-de-mortes-na-conta-de-john-wick-durante-os-tres-primeiros-filmes,837dco06dddbcf9865cadc790e8bb7965mdep6oj.html>. Acesso em: 29 mai. 2023.



sobre os riscos atrelados à violência excessiva na mídia, que até, então, direcionavam-se principalmente aos quadrinhos, filmes e programas de TV, foram direcionadas aos videogames, como veremos a seguir.

## **VIDEOGAMES E VIOLÊNCIA: ENTRE A CIÊNCIA E O SENSACIONALISMO**

Em 1992, foi lançado o primeiro jogo de uma das maiores franquias de games de todos os tempos: Mortal Kombat (MK). Como um jogo de luta, ele por si só já trazia cenas de violência. No entanto, o game poderia ficar ainda mais violento no final de cada combate com os famosos *fatalities*, isto é, comandos especiais acionados pelo jogador, através dos quais tornava-se possível finalizar um inimigo derrotado com golpes brutais, que envolviam decapitações e incineração, por exemplo, com sangue jorrando pela tela.<sup>10</sup> O segundo jogo, lançado um ano depois, expandiu significativamente a lista de *fatalities*, sendo possível agora até mesmo partir o adversário ao meio. A extrema violência de MK tornou-o um enorme sucesso comercial, ao mesmo tempo em que o colocou no centro das críticas de ativistas antivideogames. Seu impacto sobre a indústria de games foi tão grande que a preocupação quanto à sua influência negativa no comportamento de crianças e adolescentes levou à criação do *Entertainment Software Rating Board* (ESRB), em 1994, órgão responsável pela classificação indicativa de jogos eletrônicos na América do Norte.

Ainda em meados da década de 90, o surgimento de consoles de videogame com gráficos em 3D, como o PlayStation, tornou os jogos mais

---

<sup>10</sup> Todos os *fatalities* do primeiro MK podem ser assistidos neste vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=w1AgHtaGqUM>.



realistas. As cenas de violência, conseqüentemente, tornaram-se mais explícitas. O sucesso de MK mostrou à indústria que a violência vende – e muito.<sup>11</sup> Foram lançados, neste período, diversos jogos com temática violenta, por exemplo, *Carmagedon*, *Grand Thaft Auto*, *Killer Instinct*, *DOOM*, *Wolfenstein 3D*, *Primal Rage*, entre inúmeros outras franquias, algumas das quais fazem sucesso até hoje. Além disso, naquele momento, a indústria de games crescia de forma exponencial – foram comercializadas, por exemplo, mais de 100 milhões de unidades do console PlayStation, lançado pela Sony em 1994. Começa então a surgir uma forte onda de discussões – leigas e acadêmicas – sobre os conteúdos violentos veiculados nos videogames, o seu fácil acesso a crianças e adolescentes, e o quanto eles influenciariam negativamente o psicológico dos jogadores.

Paralelamente, emerge nesse momento um conjunto de estudos – também no âmbito da psicologia norte-americana –, os quais apontavam uma correlação positiva entre a violência dos videogames e o desenvolvimento de comportamentos agressivos e violentos entre crianças e adolescentes. Em um artigo de grande circulação publicado em 1998 e intitulado *Video game violence: A review of the empirical literature*, Karen Dill e Jody Dill analisaram um conjunto de pesquisas publicadas até então a respeito dessa temática de investigação. As produções existentes, destacam as autoras, apontavam que a relação entre o aumento de violência e o consumo de jogos eletrônicos é possivelmente mais forte quando comparada ao consumo de filmes e programas de televisão. Isso ocorreria, pois games recompensam o

---

<sup>11</sup> Desde o primeiro jogo da franquia, até o décimo primeiro, lançado em 2019, o que engloba um intervalo de 30 anos de história, a série MK vendeu mais de 80 milhões de cópias. Informação disponível em: <https://www.arkade.com.br/mortal-kombat-vendeu-80-milhoes-de-copias-em-30-anos-de-historia/>. Acesso em: 30 mai. 2023.



comportamento violento do jogador, por exemplo, com pontos de experiência ou habilidade, liberando novos cenários ou níveis de dificuldade, ou simplesmente com efeitos sonoros e visuais. Do mesmo modo, protagonistas de jogos, ao cometerem comportamentos violentos, normalmente não sofrem nenhum tipo de consequência negativa, pelo contrário, as consequências acabam sendo positivas, o que reforçaria a adoção de comportamentos agressivos pelo jogador.<sup>12</sup> Além disso, argumentam Dill e Dill (1998), a exposição à violência dos jogos tornaria os jovens menos empáticos à dor e ao sofrimento alheio.

O estudo *Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life*, publicado no ano 2000 por Anderson e Dill e também com grande circulação acadêmica, segue pela mesma linha de argumentação. Com base em dois estudos realizados, ambos envolvendo pouco mais de 200 estudantes de graduação, os autores afirmam ter encontrado uma correlação positiva entre o consumo de games violentos e o comportamento agressivo e delinquente. Conforme os autores, a exposição a games com cenas de violência, como *Wolfstein 3D*, aumenta pensamentos e comportamentos agressivos nos jogadores, tanto em curto, quanto a longo prazo, sobretudo em homens que já têm predisposição psicológica à agressão. Os autores concluem que “Os videogames violentos fornecem um fórum para aprender e praticar soluções agressivas para situações de conflito.” (ANDERSON; DILL, 2000, p. 788).

---

<sup>12</sup> É importante destacar que essa crítica desconsidera totalmente o fato de que muitos jogos com conteúdos violentos acabam incentivando os jogadores a utilizarem abordagens de jogo menos violentas. Em *Red Dead Redemption 2*, por exemplo, game que se passa no Velho Oeste e que dá inteira liberdade ao jogador, há um sistema de moralidade, no qual o protagonista recebe pontos de honra por suas boas ações. Esse sistema influencia, inclusive, o final da história: o final considerado “bom” só pode ser alcançado se o protagonista tiver um nível mínimo de pontos de honra.



Estudos acadêmicos como os de Dill e Dill (1998) e Anderson e Dill (2000), entre diversos outros publicados à época e que seguem uma mesma linha de argumentação, tornaram-se a cartilha de cabeceira de ativistas sensacionalistas antivideogames. A ocorrência de chacinas praticadas por jovens e que chocaram a sociedade, por sua vez, fez com que esses ativistas passassem a ter presença constante na grande mídia. A tragédia mais conhecida foi o Massacre de Columbine, nos Estados Unidos. No dia 20 de abril de 1999, a Columbine High School sofreu um atentado, no qual dois ex-alunos da instituição, Eric Harris (18 anos) e Dylan Klebold (17 anos), invadiram o local com explosivos e armas de grosso calibre e assassinaram 12 alunos e 1 professor, deixando outras 21 pessoas feridas. Em seguida, trocaram tiros com a polícia e cometeram suicídio. Em seus diários, os autores do crime mencionavam questões psicológicas, como depressão, raiva e *bullying*. No entanto, ao ser descoberto que ambos jogavam o game *Doom*, jogo eletrônico de tiro em primeira pessoa desenvolvido pela empresa ID Software em 1993, a discussão na opinião pública se resumiu quase exclusivamente à relação entre jogos e violência.

No Brasil, também em 1999, ocorreu um massacre semelhante à Columbine, o do Morumbi Shopping, no qual o estudante de medicina Mateus da Costa Meira, com 24 anos e de família classe média-alta, invadiu uma sala de cinema com uma submetralhadora, assassinou três pessoas e feriu outras quatro. As investigações do crime mostraram que o criminoso tinha problemas psiquiátricos e com o uso de drogas. Contudo, a suposta influência negativa dos videogames novamente veio



à tona, pois descobriu-se que Mateus jogava *Duke Nukem 3D* – outro jogo de tiro em primeira pessoa lançado em 1996.

Para os ativistas antivideogames não havia dúvidas de que tais tragédias tinham sido motivadas por videogames violentos. Afinal de contas, existia toda uma base de estudos que procuravam justamente vincular essa relação de causalidade. O artigo de Anderson e Dill (2000), por exemplo, logo no primeiro parágrafo da introdução, já estabelece uma relação entre Columbine e jogos com violência:

Em 20 de abril de 1999, Eric Harris e Dylan Klebold lançaram um ataque à Columbine High School em Littleton [...]. Embora seja impossível saber exatamente o que levou esses adolescentes a atacar seus próprios colegas e professores, vários fatores provavelmente estiveram envolvidos. *Um possível fator contribuinte são os videogames violentos.* Harris e Klebold gostavam de jogar o sangrento jogo de tiro *Doom*, um jogo licenciado pelos Estados Unidos. (ANDERSON; DILL, 2000, p. 772 [grifos nossos]).

Paralelamente à publicação destes estudos, parte da imprensa veiculava textos tendenciosos, visando causar muito mais medo em torno dos videogames, do que realmente informar o público. Um bom exemplo de como a grande mídia abordou o atentado em Columbine de forma sensacionalista pode ser encontrado numa matéria publicada no jornal *The New York Times*, em 30 de abril de 1999, poucos dias após a chacina. Intitulada “*The Gaming of Violence*”, a reportagem apresenta uma análise bastante supérflua ao destacar como os autores do crime foram supostamente influenciados pelos games de tiro que jogavam, como *DOOM* e *Quake*.



Segundo a matéria, tais jogos atraem os jogadores com suas características de violência fantástica vivenciadas em primeira pessoa, recompensando o bom desempenho com mais violência. Após apresentar toda uma argumentação rasa associando games a chacinas em escolas, a reportagem termina afirmando, em seu último parágrafo, que não há evidências conclusivas que sustentem uma verdadeira correlação entre a violência real e o consumo dos jogos violentos. O texto chama a atenção também ao fato de os Estados Unidos serem um país com um enorme acesso a armas de fogo. Afirma ainda que a prática de confundir fantasia com realidade é algo que na verdade os próprios adultos normalmente fazem quando tentam acusar crianças e adolescentes de serem influenciados por obras de ficção, como filmes e jogos. Todavia, tais ressalvas são feitas somente no fim da matéria, depois que o massacre de Columbine já havia sido associado aos jogos eletrônicos.

Em outra reportagem, intitulada “*Computer Games Linked to Violence*”, veiculada no dia 24 de abril de 2000, o editor do *The Guardian*, Tim Radford, chama a atenção sobre o “perigo” da correlação entre violência e jogos eletrônicos. Radford estabelece conexões entre videogames, o Massacre de Columbine e uma chacina ocorrida em Kentucky, em que um adolescente de 14 anos assassinou três estudantes em um grupo de orações. Para sustentar a argumentação, o autor cita o estudo de Anderson e Dill (2000), mencionado neste artigo. Uma terceira reportagem, dessa vez veiculada no jornal *The Washington Post*, em 2 de maio de 1999 e nomeada “*Shooters’s Neighbors Had Little Hint*”<sup>13</sup>, traz uma possível

---

<sup>13</sup> Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/wp-srv/national/longterm/juvmurders/stories/families050299.htm>. Acesso em: 3 jun. 2023.

explicação sobre os motivos que poderiam ter causado o massacre de Columbine: “Existem muitos candidatos para o motivo da tragédia de Columbine. Fácil acesso e excesso de armas. Mídias e imagens violentas. Bandas de rock obcecadas com a morte. Videogames como *Duke Nukem* e *DOOM*, e claro: os pais.”

Aos estudos acadêmicos de validade duvidosa e matérias sensacionalistas publicadas mesmo em prestigiados veículos de imprensa (*The New York Times*, *The Guardian* e *The Washington Post*) somavam-se as vozes inflamadas de figuras que se autointitulavam “ativistas antivideogames”, isto é, indivíduos que procuravam pressionar o governo a tomar medidas contra os games, bem como conscientizar (leia-se causar pânico) os pais sobre os riscos dos jogos eletrônicos. Nos Estados Unidos, um dos principais ativistas antivideogames foi o advogado Jack Thompson, o qual promoveu uma verdadeira cruzada sensacionalista contra os jogos entre o final da década de 1990 e o começo dos anos 2000.

Para Thompson, por exemplo, *Bully* – jogo lançado pela empresa Rockstar Games em 2006 e que narra a história de Jimmy, um adolescente de 15 anos, que após ser expulso de sete escolas por seu comportamento delinquente, acaba sendo enviado para a Bullworth Academy, um internato dominado pelo *bullying* – era na verdade um “simulador de Columbine”, devendo ser proibido pelas autoridades públicas. Os argumentos mobilizados por ativistas como Thompson tinham respaldo de figuras políticas importantes. Em 2005, ao defender a criação de um projeto que previa multa ou prestação de trabalhos comunitários a varejistas que vendessem jogos com conteúdo adulto a menores de idade, a então senadora Hillary Clinton fez a seguinte



declaração: “Precisamos tratar os videogames violentos da mesma forma que tratamos o tabaco, o álcool e a pornografia”.<sup>14</sup>

No caso do Brasil, a cruzada contra jogos violentos começou também na virada do milênio, através de políticos como o então vereador Betinho Duarte (PSB-MG). No ano 2000, Duarte criou o relatório “Videogames: educando para matar”, cujo conteúdo está disponível até hoje em seu *blog*<sup>15</sup>. O vereador enviou o material ao Ministério Público Federal (MPF) que, por sua vez, proibiu títulos como como *Mortal Kombat*, *Doom* e *Carmageddon* em todo o território nacional. Duarte defendia que “os videogames estão saturados de violência. A maioria deles é um pesadelo de brutalidade, agressão gratuita e sangue.” Em 2006, foi a vez do então senador Valdir Raupp (MDB-RO) apresentar o Projeto de Lei 170 (PL-170), cujo objetivo era o de tornar crime “o ato de fabricar, importar, distribuir, manter em depósito ou comercializar jogos de videogames ofensivos aos costumes, às tradições dos povos, aos seus cultos, credos, religiões e símbolos.”<sup>16</sup> O projeto foi arquivado pelo próprio Raupp em 2012. Mais recentemente, em 2019, o deputado Federal Júnior Bozzella (PSL-SP) também apresentou uma proposta de Projeto de Lei que visa criminalizar o desenvolvimento, venda, importação disponibilização e empréstimo de jogos ou aplicativos com conteúdo que incite à violência.

---

<sup>14</sup> Informação disponível em: <https://www.washingtonpost.com/news/the-switch/wp/2015/04/21/hillary-clintons-history-with-video-games-and-the-rise-of-political-geek-cred/>. Acesso em: 30 mai. 2023.

<sup>15</sup> Disponível em: <http://betinhoduarte.blogspot.com/>. Acesso em: 30 mai. 2023.

<sup>16</sup> Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/77940>. Acesso em: 30 mai. 2023.



## UMA RELAÇÃO DE CAUSALIDADE QUE NÃO SE SUSTENTA

Como podemos ver, o discurso que associa videogames ao aumento da violência está ancorado numa articulação que engloba estudos do campo da psicologia, abordagens sensacionalistas de veículos de imprensa e de ativistas antivideogames, assim como a atuação de políticos que procuram aprovar leis destinadas à criminalização de jogos que supostamente incitam à violência. Todavia, o argumento que aqui defendemos é o de que esse discurso, na verdade, não está ancorado em evidências empíricas, fazendo parte de uma tradição de pânico moral muito antiga, em que parte da mídia, autoridades públicas e a própria academia acusam obras ficcionais de incentivarem comportamentos imorais/criminosos na sociedade. Com o nascimento dos videogames e o seu sucesso imediato, sobretudo entre os mais jovens, tal olhar inquisitório e moralista automaticamente foi direcionado para essas novas mídias. Para milhares de pais, jornalistas e políticos – ancorados em estudos acadêmicos com sérias limitações – estava claro que as cenas de violência presentes em muitos jogos estavam por trás das chacinas ocorridas nas escolas.

Para Stanley Cohen (2002), pânicos morais criam-se em torno de problemas sociais e temas controversos, podendo ser catalisados por determinados eventos de grande repercussão. No caso dos videogames, o problema social em questão é a preocupação com o comportamento violento e delinquente praticado por jovens e adolescentes. Atentados como os de Columbine, Aurora e Morumbi Shopping, entre tantos outros, os quais chocam a sociedade pela frieza e brutalidade dos assassinos e para os quais não conseguimos encontrar explicações lógicas, acabam por inflamar o pânico em torno de obras ficcionais com conteúdo violento. O medo acaba fazendo com



que respostas simples sejam aceitas de forma acrítica por grande parte da opinião pública: a culpa é games, dos filmes, dos quadrinhos etc. O criminoso invadiu uma escola, assassinou uma dezena de colegas, simplesmente porque foi influenciado por um jogo ou um filme. Para milhares de pessoas, tomadas pelo medo, essa acaba sendo a explicação mais plausível. Cohen (2002) traz um evento que exemplifica isso muito bem, envolvendo o filme *Brinquedo Assassino 3* (*Child's Play 3*).

Em 1993 (dois anos após o lançamento do filme), Robert Thompson e Jon Venables, ambos com dez anos de idade à época, sequestraram, torturam e brutalmente assassinaram James Bulger, um menino de dois anos. Alguns veículos de imprensa levantaram a hipótese de que a forma como o assassinato fora cometido lembrava uma das cenas do filme. Além disso, durante as investigações, a polícia descobriu que alguns meses antes do crime, o pai de Venables havia alugado *Brinquedo Assassino 3*. Embora não tenha ficado comprovado se o garoto de fato assistiu ao filme, uma vez que sequer morava com pai, o juiz de primeira instância afirmou que, a seu ver, a exposição a filmes violentos poderia explicar, em parte, crimes violentos como aquele. Isso foi o estopim que deu início a uma “caça às bruxas” a *Brinquedo Assassino 3* – longa que teve pouca repercussão no seu lançamento e que fracassou em arrecadação de bilheteria, vale destacar.

The Sun [jornal] organizou uma queima pública de vídeos de terror; relatórios afirmavam que *Brinquedo Assassino* havia sido removido das locadoras; a maior cadeia de vídeo da Escócia queimou as suas cópias. Quatro meses depois, um inspetor sênior da polícia de Merseyside revelou que as verificações nas casas das famílias e nas listas de aluguel mostraram que nem *Brinquedo Assassino* nem nada parecido haviam sido vistos (COHEN, 2002, p. X).



Os questionamentos que precisamos fazer aqui, à luz dessa discussão, são os seguintes: afinal de contas, por que obras de ficção, como uma HQ, um filme ou videogame são tomados como a resposta para atos de violência praticados por jovens? Seria essa a resposta mais lógica para crimes brutais e complexos, como os massacres em Columbine e no Morumbi Shopping, bem como o assassinato de James Bulger? Os estudos que apontam a correlação positiva entre games e violência até que ponto são confiáveis?

Em primeiro lugar, precisamos considerar que jogos eletrônicos, como qualquer outro tipo de produção artística, são consumidos por um público muito diverso. Estima-se que, hoje, cerca de 3,3 bilhões de pessoas joguem algum tipo de game (NEWZOO, 2023). Esse enorme contingente engloba tanto crianças, adolescentes, adultos e também idosos; tanto hardcore gamers quanto jogadores casuais. Nesse sentido, assim como há músicas, livros, filmes e HQs produzidos para o público adulto, há também games com temáticas para maiores de idade. Os sistemas de classificação indicativa de jogos – os quais existem há pelo menos duas décadas – foram criados justamente para que esse filtro seja feito. A forma mais eficaz de evitar que crianças tenham contato com conteúdos inapropriados à sua idade, sem dúvida, é o monitoramento feito por pais e responsáveis legais. Acreditar que esta responsabilidade compete à indústria e não aos pais é um grande equívoco e também uma ingenuidade.

Dito isso, em segundo lugar, devemos considerar também que, ao analisarmos o comportamento humano e as motivações e os determinantes que estão por trás de si, estamos diante de um objeto inteiramente complexo, formado por um conjunto incomensurável de variáveis entrelaçadas e indissociáveis. Conseqüentemente, a própria ideia de querer associar diretamente uma



obra de ficção a um comportamento praticado pelo indivíduo, por si só, já é bastante problemática.

Certamente, nosso comportamento tem como um de seus principais determinantes a influência do meio social – incontáveis autores do campo da sociologia já demonstraram isso. Émile Durkheim (2004), por exemplo, em sua clássica definição sobre os fatos sociais – crenças, valores e normas que regem o funcionamento de uma dada sociedade –, defendeu que tais fatos determinam nossa forma de pensar e agir no mundo. Sob essa visão, nossas ações, decisões, pensamentos, a maneira como observamos a nós mesmos e o mundo ao nosso redor, enfim, são condicionadas pelo ambiente social, e as produções artístico-culturais – como os jogos eletrônicos – certamente se enquadram nessa definição. Por sua vez, autores como John Thompson (2011) e Stuart Hall (2016) também demonstram como os meios de comunicação de massa atuam na formação das identidades dos imaginários coletivos. Todavia, a grande questão – e boa da parte da complexidade em torno do estudo do comportamento humano reside aí – está em determinar objetivamente até que ponto o meio social explica/justifica uma determinada ação adotada pelo indivíduo.

O ambiente social engloba uma variedade muito diversa de relações sociais: a família, a escola, a comunidade, a mídia, a cultura, a arte, enfim, tudo isso exerce certo grau de influência na formação de nossas identidades. Entretanto, se por um lado fatores sociais influenciam nossas ações, por outro, não podemos ignorar o fato de que o comportamento humano também é determinado por aspectos físicos e psicológicos. Este é justamente o argumento defendido pelo psicólogo alemão Kurt Lewin (1965; 1973), criador da Teoria do Campo. Uma das noções centrais no pensamento de Lewin é a de “espaço



de vida”. Esse conceito refere-se ao conjunto de situações e condições em que uma pessoa está envolvida e que influenciam sua tomada de decisões. O autor defende que para obter uma compreensão do comportamento de um indivíduo é essencial que se leve em conta o contexto em que esse comportamento ocorre. Portanto, é fundamental considerar não apenas características individuais ou fatos isolados, mas também as circunstâncias ambientais que impactam no comportamento. O “espaço de vida” abrange o ambiente social, físico e psicológico no qual estamos inseridos, sendo uma ideia imprescindível para compreendermos a interação do individual com o coletivo e, conseqüentemente, o comportamento humano.

À luz das ideias de Lewis (1963; 1975), podemos afirmar que o comportamento humano é resultado de um conjunto de forças, as quais, embora tenham origens distintas, atuam concomitantemente e de maneira indissociável. Identificar qual dessas forças – social, física e psicológica – é mais determinante na tomada de decisão, bem como na adoção de certos comportamentos pelo indivíduo – sobretudo comportamentos violentos, por exemplo, quando duas crianças de dez anos que resolvem torturar e assassinar um bebê – permanece ainda como enorme um desafio à ciência.

Nesse sentido, se tentarmos estabelecer uma relação de causalidade direta entre uma obra de ficção – seja ela um jogo eletrônico, HQs, filme, programa de TV etc. – e o aumento da violência, esbarramos em uma série de obstáculos metodológicos, os quais, inevitavelmente, limitam a análise. Tais limitações são bastante visíveis em muitos dos estudos que procuraram estabelecer essa relação de causalidade. Em geral, essas pesquisas baseiam-se na análise de pequenos grupos amostrais, em que os participantes são expostos a conteúdos midiáticos com cenas de violência durante um



intervalo predeterminado de tempo. Em seguida, precisam realizar certas atividades, como jogar futebol, por exemplo, ou responder um questionário de avaliação psicológica.

A partir da análise dos comportamentos dos participantes ao realizarem tais tarefas, os pesquisadores avaliam se eles apresentam ações/pensamentos agressivos, que por sua vez supostamente teriam sido causados pelas cenas de violência a que foram expostos pouco tempo antes. Todavia, o grande problema desses estudos é o fato de que eles, em geral, não levam em conta a influência de outras variáveis comportamentais. Mesmo autores como Anderson e Dill (2000), os quais defenderam a existência de uma relação positiva entre jogos violentos e o aumento da violência, reconhecem que os estudos nesse campo possuem limitações.

Conforme suas próprias palavras:

Os estudos experimentais existentes de videogames e agressão também produziram *evidências fracas*. Quatro estudos encontraram pelo menos algum suporte para a hipótese de que o conteúdo violento de videogame pode aumentar a agressão [...]. *No entanto, nenhum desses estudos pode descartar a possibilidade de que variáveis-chave, como excitação, dificuldade ou prazer, tenham criado o aumento observado na agressão.* [...] Dois estudos experimentais adicionais de videogames violentos e agressão não encontraram nenhum efeito da violência. [...] Em suma, *há pouca evidência experimental de que o conteúdo violento dos videogames possa aumentar a agressão na situação imediata* (ANDERSON; DILL, 2000, p. 775 [grifos nossos]).

De forma semelhante, Dill e Dill (1998, p. 423), ao mesmo tempo em que defendem que “existem razões empíricas e teóricas convincentes”, as quais sustentariam a relação positiva entre jogos eletrônicos e violência, reconhecem também que:



A literatura sobre a relação entre videogame e violência e agressão em realidade virtual ainda é incipiente. Deve-se ser cauteloso ao tentar tirar conclusões firmes dessa literatura específica, pois ela é muito pequena e porque *há muitos problemas metodológicos e inconsistências* (DILL; DILL, 1998, p. 424 [grifos nossos]).

Um fato importante que não podemos perder de vista é o do que, na época em que boa parte dos estudos que apontam a relação positiva entre games/violência foram publicados, isto é, entre a década de 90 e o início dos anos 2000, uma parcela significativa da opinião pública mantinha ainda uma visão estereotipada, a qual considerava os videogames tecnologias destrutivas e perigosas para os mais jovens. Com o avanço da indústria de jogos eletrônicos e a expansão massiva no número de jogadores, tal visão começou a ser desconstruída. Paralelamente, emergiram estudos com uma visão mais equilibrada e menos inquisitória sobre os games. A pesquisa realizada por Ferguson *et al.* (2010), por exemplo, investigou a influência da exposição a jogos violentos na delinquência e no comportamento de *bullying* de 1.254 alunos de sétima e oitava série. Os resultados encontrados não apontam relação positiva entre a exposição a videogames e o comportamento delinquente e de *bullying*. Com base nesses achados, os autores sustentam não ser possível afirmar que jogos violentos contribuem realmente para o aumento da agressão juvenil, e que os estudos que sugerem essa relação de causalidade apresentam problemas e limitações. A pesquisadora brasileira Lynn Alves (2017) segue nessa mesma linha de argumentação.

Segundo ela:

Considerando o desenvolvimento de todo o trabalho de pesquisa, penso que a interação com os jogos eletrônicos não produz comportamentos violentos nos jovens. A violência emerge como um sintoma que sinaliza



questões afetivas (desestruturação familiar, ausência de limites etc.) e socioeconômicas (queda do poder aquisitivo, desemprego etc.). (ALVES, 2017, p. 3).

Alves defende ainda que a violência presente nos games, na verdade, pode ter um efeito terapêutico, “na medida em que o jogador pode extravasar as suas energias e emoções reprimidas, desviando, assim, estes sentimentos do seu semelhante. Desta forma, o sujeito libera o stress através da participação vicária.” (ALVES, 2017, p. 7)

De fato, pesquisas mais recentes tendem a apontar que a prática de jogos eletrônicos pode estar relacionada a uma série de benefícios aos jogadores. Granic, Lobel e Engels (2014), por exemplo, revisaram a literatura recente acerca dos benefícios dos games. Segundo os autores, ao contrário da crença estabelecida no senso comum de que jogar videogame é uma prática intelectualmente preguiçosa e sedativa, os achados recentes mostram o contrário, isto é, que os games promovem o desenvolvimento de uma grande variedade de habilidades cognitivas – sobretudo jogos de ação e de tiro em primeira pessoa, como *Counter Strike*, os quais exigem raciocínio rápido, estratégia e tomada de decisão. Os autores afirmam que as pesquisas atuais têm demonstrado que jogadores habituados com esse tipo de games – historicamente associados ao aumento da violência – apresentam “alocação de atenção mais rápida e precisa, maior resolução espacial no processamento visual e habilidades de rotação mental aprimoradas.” (GRANIC; LOBEL; ENGELS, 2014, p. 68). Um dos aspectos importantes é que essas habilidades não se limitam apenas ao momento do jogo, permanecendo a longo prazo.

Para Jane McGonigal, autora do *best-seller* “A realidade em jogo” (no original *Reality is broken*), os jogos nos tornam pessoas melhores, pois



estimulam nossa criatividade, ao nos motivarem a enfrentar desafios e superar obstáculos diversos. Segundo a autora, os games nos deixam mais felizes: eles se baseiam na ação voluntária, têm regras e objetivos mais claros, bem como recompensas mais justas, em relação à vida real. Justamente por isso há um gigantesco e cada vez maior número de pessoas dispostas a passar seu tempo em frente a uma tela jogando.

### **À GUIA DE UMA CONCLUSÃO: JOGOS ELETRÔNICOS MUITO ALÉM DA VIOLÊNCIA**

“Não tem game falando de amor. Não tem game falando de educação. Os games estão ensinando a molecada a matar, e, a cada vez, com muito mais mortes”. Essas palavras foram proferidas pelo presidente Lula, na ocasião do atentado ocorrido à creche em Blumenau, mencionado no início deste artigo. Aqueles/as que, como Lula, acreditam que os jogos eletrônicos se resumem à violência, definitivamente, desconhecem a realidade da indústria de games.

Nas últimas décadas, os games passaram por profundo processo de diversificação, que engloba desde os dispositivos em que se pode jogar<sup>17</sup>, bem como os gêneros e temáticas dos jogos – tudo isso para atender a um público que, igualmente, também se diversificou e se expandiu de forma massiva. Muitos games despertam emoções e sentimentos variados nos usuários, como alegria, compaixão, tristeza, esperança. Com narrativas profundas e

---

<sup>17</sup> Quando os jogos eletrônicos surgiram, ainda no começo da década de 1970, era preciso deslocar-se até algum estabelecimento comercial que possuísse os famosos arcades. O surgimento dos consoles domésticos tornou possível trazer os games dos arcades para dentro de casa. Hoje, há diversos dispositivos que nos permitem jogar em praticamente qualquer local: os tradicionais consoles de mesa, como PlayStation e Xbox; consoles portáteis, como o Nintendo Switch; computadores e notebooks gamers; *smartphones*, *smartvs*, entre outros dispositivos “inteligentes”; navegadores de internet.



bem construídas, alguns jogos instigam momentos de reflexão sobre a vida cotidiana – como por exemplo, *The Last of Us*, jogo lançado em 2013, no qual, ao longo do enredo, experienciamos com os protagonistas, Joel e Ellie, um misto de sentimentos, como revolta, alívio, tristeza e alegria, conforme ambos avançam na história de um mundo pós-apocalíptico. Na narrativa, os personagens vivenciam os dramas de uma pandemia causada por um fungo. As zonas de quarentena, os espaços de isolamento social de onde ninguém pode entrar ou sair sem ter permissão, de certa forma, são semelhantes à experiência real que vivenciamos durante a pandemia de Covid-19, tornando fácil empatizarmos com sentimentos vividos pelos personagens.

Há combate durante o game, cenas de violência impactantes, todavia, há também tomadas de decisões éticas, conflitos morais e momentos reflexivos presentes ao longo de todo o jogo. Por exemplo: é justo sacrificar uma vida para salvar milhões de outras? E quando a vida que precisa ser sacrificada é de alguém que amamos, nossa decisão ainda assim seria a mesma? Não por acaso, *The Last of Us* foi adaptado para o formato de série pelo canal HBO em 2022, tornando-se sucesso de público e de crítica.<sup>18</sup>

Na sequência *The Last of Us Part II*, lançado em 2018 e que se tornou um dos jogos mais premiados da história dos videogames, a profundidade narrativa chega a um patamar ainda mais elevado. Paralelamente à busca cega por vingança da protagonista, Ellie, que tomada pelo ódio acaba se afastando de todos ao seu redor, acompanhamos a história de Lev, um adolescente transsexual, criado em uma comunidade tomada pelo fanatismo

---

<sup>18</sup> No agregador de críticas IMDB, a série aparece com uma nota de 8,8, tendo mais de 414 mil avaliações. A nota seria ainda maior, não fossem os ataques homofóbicos recebidos por alguns episódios, os quais abordam relacionamentos homoafetivos.



religioso. Vivenciamos o drama do personagem, que acaba sendo renegado pela própria mãe, em virtude da sua orientação de gênero.

Exemplos de jogos que instigam a reflexão sobre aspectos da existência humana não faltam, como é o caso também de *Ori and the Blind Forest*, lançado em 2015. Ao assumir o papel do protagonista Ori, um espírito de luz, o jogador se vê diante de questões como família, solidão, afeto e tristeza. Há um recurso sentimental muito presente ao longo do jogo, ambientado pela trilha sonora original e pelos efeitos artísticos que lembram um conto de fadas. Seguindo um estilo *metroidvania* – gênero no qual os personagens se movem horizontalmente na tela, semelhante aos jogos mais antigos, com mundos vastos e solucionando quebra-cabeças para avançar – *Ori and the Blind Forest* dá ao jogador a possibilidade de escolher seu próprio caminho, orientado apenas pelo “destino final”. O elemento do combate está presente no jogo e em alguns momentos é vital para prosseguir na história, porém, está longe de ser o ponto central da experiência proporcionada ao jogador.

Outro bom exemplo de game que instiga a reflexão é *It Takes Two*, publicado em 2021 e eleito o melhor game daquele ano na principal premiação do setor, o The Game Awards (TGA). O jogo narra a história de Cody e May, um casal imerso em brigas e que está diante da iminente separação. A filha do casal, a pequena Rose, ao saber disso, deseja que os pais não se separem. De forma mágica, o desejo é atendido e Cody e May acabam sendo transformados em dois bonecos de pano presentes no quarto da filha. Para sair dessa situação, ambos precisam encarar uma jornada baseada no trabalho em equipe e na superação das diferenças. Um ponto fundamental é que *It Takes Two* precisa ser jogado por dois jogadores, pois sua proposta



é demonstrar justamente a força da amizade e da cooperação para superar as adversidades da vida.

O reconhecimento em personagens como Joel, Ellie, Lev, Ori, Rose, Cody e May, entre tantos outros igualmente marcantes, tem o poder de inspirar e ensinar. Ao testemunharmos personagens que enfrentam desafios semelhantes aos nossos e os superam, torna-se possível encontrarmos motivação para enfrentar nossas próprias dificuldades. Além disso, podemos aprender valiosas lições com as escolhas e ações desses seres fictícios, adquirindo *insights* e ideias que podem ser aplicados em nossa própria jornada. Essa conexão com a ficção nos oferece um espelho para refletirmos sobre nós mesmos e sobre nossas próprias experiências, nos capacitando a buscar soluções, desenvolvimento pessoal e superação de obstáculos. De acordo com Igartua (2010), quando os indivíduos se engajam em experiências narrativas, eles têm a chance de assumir novas identidades, ver mundos através de outros olhos e retornar dessas incontáveis experiências transformados.

Por fim, cabe reiterar que, por trás do pânico moral e do sensacionalismo que acompanham a indústria de games desde o seu nascimento, existe um mundo artístico imensamente rico, o qual oferece as mais diferentes experiências ao jogador. Não por acaso, o número de *gamers* cresce a cada ano. Como destaca a já referida Jane McGonigal (2012), há cada vez mais pessoas dispostas a “abandonar” a realidade concreta para se refugiar no mundo digital dos jogos eletrônicos. Aqueles/as que, de modo obsoleto, creem que os games só pregam o ódio e propagam a violência, atentando contra a juventude e o futuro da sociedade, esses certamente não compreenderão o que atrai tantas pessoas a essas mídias.



## REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn. Jogos Eletrônicos e Violência: um caleidoscópio de imagens. **Revista da FAEBA**, Salvador, v. 13, n. 22, 2017.

ANDERSON, Craig; DILL, Karen. Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. **Journal of Personality and Social Psychology**, v. 78, n. 4, p. 772-90, 2000.

COHEN, Stanley. **Folk Devils and Moral Panics**. The creation of the Mods and Rockers. Londres/Nova Iorque: Routledge, 2002.

DILL, Karen; DILL, Jody. Video game violence: A review of the empirical literature. **Aggression and Violent Behavior**, v. 3, n. 4, p. 407-28, 1998.

DURKHEIM, Émile. **As regras do método sociológico**. 9. ed. Barcarena: Editorial Presença, 2004.

ERON, Leonard *et al.* Does television violence cause aggression? **American Psychologist**, v. 27, p. 253-263, 1972.

GOMIDE, Paula Inez Cunha. A influência de filmes violentos em comportamento agressivo de crianças e adolescentes. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, v. 13, n. 1, 2000.

GRANIC, Isabela; LOBEL, Adam; ENGELS, Rutger. The Benefits of Playing Video Games. **American Psychologist**, 2014. Disponível em: <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf>.

HAJDU, David. **The ten-cent plague**: the great comic-book scare and how it changed America. New York: Picador, 2009.

HALL, Stuart. **Cultura e representação**. Rio de Janeiro: Apicuri/ PUC-Rio, 2016.



HARRIS, Blake. **Content Rated By**: An Oral History of the ESRB excerpt - “Doom to the Power of Ten”. Disponível em: <https://venturebeat.com/games/content-rated-by-an-oral-history-of-the-esrb-excerpt-doom-to-the-power-of-ten/>. Acesso em: 3 jun. 2023.

HEUSMANN, Rowell. Psychological processes promoting the relation between exposure to media violence and aggressive behavior by the viewer. **Journal of Social Issues**, 1986 v. 42, n. 3, p. 125-39.

IGARTUA, Juan-José. Identification with characters and narrative persuasion through fictional feature films. **Communications**, v. 35, n. 4, 2010. Disponível em: <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/comm.2010.019/html>. Acesso em: 2 jun. 2023.

LACLAU, Ernesto; MOUFFE, Chantal. **Hegemonia e estratégia socialista**: por uma política democrática radical. São Paulo: Intermeios, 2015.

LEFF, Leonard; SIMMONS, Jerold. **The Dame in the kimono**: Hollywood, censorship, and the production code. Lexington: University Press of Kentucky, Cop, 2001.

LEWIS, Kurt. **Teoria de Campo em Ciência Social**. São Paulo: Livraria Pioneira Editôra, 1965.

LEWIS, Kurt. **Princípios de Psicologia Topológica**. São Paulo: Editora da USP, 1973.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

THOMPSON. John B. **Ideologia e cultura moderna**. Teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa. Petrópolis: Vozes, 2011.

TILLEY, Carol. Os leitores de histórias em quadrinhos no meio das mentiras de Fredric Wertham. **Arte**, São Paulo, v. 8, n. 1, 2019. Disponível em: <https://>





[www.revistas.usp.br/nonaarte/article/download/167522/160934/409731](http://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/download/167522/160934/409731).  
Acesso em: 07 nov. 2023.

WERTHAM, Fredric. **Seduction of the Innocent**. Toronto/Nova Iorque: Rinehart, 1954.

Data de recebimento: 08/09/2023

Data de aprovação: 08/11/2023

