

## GAMES, VIOLÊNCIA E MORALIDADE

Vítor de Moraes A. Evangelista  
[vitormaevangelista@gmail.com](mailto:vitormaevangelista@gmail.com)  
<http://lattes.cnpq.br/9753105759183221>

Rita Melissa Lepre  
[vitormaevangelista@gmail.com](mailto:vitormaevangelista@gmail.com)  
<http://lattes.cnpq.br/9109045495650654>

### RESUMO

Os jogos eletrônicos são parte simbiótica de uma sociedade marcada pelo culto à tecnologia e a virtualização das relações. No ano de 2018, a Organização Mundial da Saúde (OMS) incluiu o vício em videogames, como transtorno mental. Tal decisão acentuou ainda mais o debate sobre a influência dos games em casos de violência e na moralidade dos jogadores. Este artigo apresenta algumas reflexões sobre os jogos digitais como fenômeno cultural e busca compreender suas supostas ressonâncias nos comportamentos dos jogadores. Conclui-se que não existe uma relação direta entre os videogames e comportamentos violentos ou imorais. Espera-se, com este debate contribuir para uma visão mais crítica sobre o papel dos jogos e ressaltar suas potencialidades também como forma de socialização e conscientização.

**Palavras-chave:** jogos eletrônicos; violência; moralidade

### INTRODUÇÃO

A história dos jogos eletrônicos é relativamente recente. *Tennis for Two*, considerado o primeiro jogo eletrônico criado, fruto de uma inovação tecnológica que consistia na interação entre um computador analógico e um osciloscópio, destinado puramente ao entretenimento, foi criado pelo físico Willy Higinbotham em 1958. Do puro entretenimento a produto de cultura de massa, os jogos eletrônicos se tornaram parte fundamental de uma sociedade que idolatra a tecnologia e é marcada pela virtualização das relações humanas. Em uma sociedade na qual as barreiras temporais e geográficas sucumbiram frente à rapidez e a instantaneidade das relações e do avanço tecnológico, os indivíduos contemporâneos, constantemente em busca de suas identidades, encontram no virtual a forma máxima de socialização e este se apresenta e atualiza-se constantemente como uma forma de prover a felicidade pelo simulacro e buscar a satisfação dos desejos inalcançáveis na realidade.

De acordo com a pesquisa Game Brasil (SIOUX, 2019), cerca de 2,4 bilhões de pessoas jogaram algum tipo de jogo digital em todo o mundo, sendo que o valor estimado do mercado de games é, atualmente, de US\$ 152,1 bilhões. Na América Latina, segundo maior mercado que cresce no mundo, o Brasil é o país que mais consome games, já que 75% dos brasileiros com acesso a internet (90 milhões de pessoas) declararam jogar algum tipo de game (jogos eletrônicos de celular, console ou computador). A cultura de massa é uma cultura de consumo, inteiramente fabricada para o prazer imediato e recreação do espírito, devendo-se sua sedução em parte à simplicidade que manifesta. Na relação entre jogador e jogo cria-se uma dimensão na qual o jogador imerge em um mundo com diferentes probabilidades, personalidades e poderes, uma espécie de consolação em meio às regras e desaprovações da realidade. Assim como o hiperconsumismo, a virtualização do lúdico e, principalmente, das relações, somado ao crescimento da indústria de jogos eletrônicos, se apresentam como um substituto da vida que almejamos, funciona como um paliativo para os desejos não-realizados de cada pessoa. “Quanto mais se avolumam os dissabores, os percalços e as frustrações da vida privada, mais a febre consumista irrompe a título de lenitivo, de satisfação compensatória” (LIPOVETSKY, 2007, p.30).

McGonigal (2012) aponta que o “êxodo em massa” para os espaços virtuais indica uma situação de esgotamento do real, tendo em vista que a realidade não oferece tanta facilidade em se obter e prazeres e emoções em comparação aos ambientes virtuais. Para a autora, os jogadores de videogame estão cansados da realidade. Todavia, isso não quer dizer que é um abandono completo, pois os jogadores possuem empregos, deveres, objetivos, famílias e compromissos com a vida real, mas passam a dedicar uma parcela maior do tempo livre em mundos virtuais mais atraentes que o mundo real.

Segundo Turkle (1997) os primeiros jogos colocavam o jogador em espaços computacionais nos quais as regras eram claras e inequívocas. Para ter sucesso e se familiarizar os jogadores tinham que decifrar sua lógica, compreender os objetivos do desenvolvedor e alcançar uma espécie de comunhão espiritual com o programa. As regras eram relativamente simples e facilitava para que o jogador pudesse medir força com a máquina. Alguns jogadores se deixavam absorver pelas regras e com a prática, elas se tornavam semiautomáticas. Os primeiros jogos possuíam uma estética modernista, mas o modo como incitava os jogadores a habitar o espaço de jogo, renunciava as exigências psicológicas da cultura da simulação.

Já os jogos atuais, segundo Salen e Zimmerman (2012), possuem quatro características essenciais: a) Interatividade imediata: a mídia digital pode oferecer um *feedback* interativo e imediato, na qual é proporcionado ao jogador uma experiência em tempo real. O jogo tende a

mudar sua dinâmica e reagir de acordo com as decisões do jogador; b) Manipulação das informações: a mídia digital tem a capacidade de armazenar e manipular informações digitais. Dentre os dados manipulados estão textos, vídeos, imagens, áudios e animações. Por exemplo, para jogar xadrez, é necessário que ao menos um dos jogadores saiba as regras e as compreenda antes do início do jogo. Já no jogo digital existe a possibilidade de se aprender as regras enquanto ele está sendo jogado, ou seja, o caminho operacional do jogo faz parte da brincadeira; c) Sistemas complexos e automatizados: uma das propriedades mais predominantes dos jogos digitais, onde o programa pode automatizar diversos procedimentos sem a participação de um jogador, respeitando as instruções e regras; d) Rede de comunicação: os jogos digitais possuem a capacidade de realizar a comunicação entre os jogadores de diversas formas, como bate-papo por texto, comunicações por áudio e vídeo em tempo real. Tais jogos oferecem a capacidade de se comunicar através de longas distâncias, dividindo múltiplos tipos de espaços sociais com outros jogadores.

De acordo com Cabral (2004), os jogos atuais tendem a satisfazer desejos, levando à catarse impulsos violentos e agressivos. O conceito de catarse, apropriadamente empregado, de origem aristotélica, deriva das tragédias gregas e refere-se a uma ablução, ou purgação, dos sentimentos ou ações considerados censuráveis. Ao mesmo tempo em que os jogos eletrônicos possibilitam ao jogador sentir, mesmo que virtualmente, emoções que dificilmente podem ser vivenciadas no mundo real, entretanto, existe um grande apelo à violência e o desprezo com certos caracteres sócio-históricos, qualidades e virtudes humanas. Para a autora, a naturalização da violência, sua justificativa e sua lógica brutal aparecem nos *games* como fundamentais ao processo de desumanização que ocorre com a imposição da força física como qualidade fundamental dos seres virtuais..

A preocupação com a midiatização e as ressonâncias na infância não é algo recente. Neil Postman (1990), problematizara a televisão como um dos meios pelo qual ocorreria o processo a que chamou de “o desaparecimento da infância”. Para o autor, a televisão proporcionaria o desmoronamento da hierarquia da informação muito em função da dominação da consciência pelas imagens e seus significados. “A TV apresenta informação numa forma que é diferenciada em sua acessibilidade, e isto significa que a televisão não precisa fazer distinção entre as categorias “criança” e “adulto” (p.92). As mídias, dessa forma, destruiriam a linha divisória entre a infância e idade adulta de três maneiras, todas relacionadas com sua acessibilidade indiferenciada: primeiro, porque não requer treinamento para aprender sua forma; segundo porque não faz exigências complexas nem à mente nem ao comportamento; e terceiro porque não

segrega seu público. O novo ambiente midiático fornece a todos, simultaneamente, a mesma informação.

Para Juul (2019), os videogames possuem dois aspectos diferentes ao mesmo tempo: real e ficção. O primeiro refere-se ao fato de serem formados por regras reais com as quais os jogadores interagem e o ato de perder ou ganhar um jogo o torna um evento real; já o segundo aspecto, ficção, ocorre quando o jogador ganha um jogo matando um dragão, por exemplo. O dragão é ficcional, não é real. Sendo assim, um jogo eletrônico é tanto um conjunto de regras como um mundo de ficção e é, justamente, pelo mundo ficcional, que os videogames se desviam dos jogos tradicionais não eletrônicos. A experiência do jogador é criada pela combinação da ficção e das regras, embora estes possam ser formalmente separáveis.

## **TRANSTORNO MENTAL, VIOLÊNCIA E PÂNICO MORAL**

Em 2018, a Organização Mundial da Saúde (OMS) incluiu o vício em videogames, como transtorno mental, na Classificação Internacional de Doenças (CID). Dessa forma, o "vício em games" entrará na classificação internacional de doenças, como um transtorno mental, a partir de 1º de janeiro de 2022. Embora o DSM-5 (2013) já relacionasse o transtorno do Jogo pela Internet (TJI) como procedimento diagnóstico desse fenômeno, a nova inclusão, contudo, acabou gerando muita polêmica. Segundo os critérios para diagnóstico da OMS, uma pessoa é considerada viciada em games ao apresentar: falta de controle sobre o jogo (duração, frequência e intensidade); priorizar os jogos em relação a outras atividades da vida; continuar ou aumentar as horas de jogo mesmo apresentando consequências negativas; e prejuízo significativo com relação à esfera pessoal, ocupacional, educacional, familiar e social.

De um lado, temos aqueles que defendem a classificação patológica do vício em videogames como uma forma de constituir critérios para que profissionais e pacientes possam decidir a melhor forma de tratar a suposta condição. Essa perspectiva, que foca na atração exercida pelos jogos, está baseada nos efeitos psicofisiológicos e nos prejuízos das relações sociais que os jogadores possam a vir desenvolver. Do outro lado, alguns pesquisadores acreditam que a classificação da OMS pode gerar uma grande demanda de diagnósticos imprecisos e não comprobatórios. Ainda de acordo com essa perspectiva isso também poderia rotular de forma negativa os jogos, obliando os efeitos positivos que eles produzem, como por exemplo, nas atividades educacionais, na reabilitação física e no combate à doenças relacionadas ao sedentarismo. Outro fato que poderia ocorrer seria solidificar os estereótipos de violência gerada pelos jogos e a figura reclusa e avessa ao mundo real do jogador ou *gamer*.

Coyne et al. (2020) examinaram as trajetórias de sintomas patológicos relacionados ao videogame ao longo de seis anos. Uma vez por ano, 385 adolescentes jogadores respondiam questionários relacionados à depressão, ansiedade, agressividade, delinquência, empatia, sociabilidade, timidez, além de estresse financeiro e uso problemático de telefones celulares. A pesquisa, publicada no *Developmental Psychology Journal*, da Associação Americana de Psicologia, detectou que aproximadamente 10% dos adolescentes apresentaram níveis moderados de sintomas patológicos no início da pesquisa e, em seguida, aumentos dos sintomas ao longo do tempo. Já 18% dos jogadores começaram com sintomas moderados, os quais não sofreram alterações durante a pesquisa. A grande maioria, 72% dos adolescentes, apresentaram sintomas relativamente baixos ao longo dos seis anos de coleta de dados. Aqueles que já possuíam sintomas patológicos no início da pesquisa apresentaram piores resultados ao longo do tempo, com altos níveis de depressão, agressividade, timidez, uso problemático do telefone celular e ansiedade. Jogadores do sexo masculino com baixo nível de sociabilidade apresentaram mais chances de se tornarem viciados em jogos eletrônicos, enquanto níveis mais altos de comportamento voluntário ou pró-social, funcionaram como um fator protetor contra os sintomas referentes à dependência.

Para McGonigal (2012) o número excessivo de horas gastas em jogos é constantemente associado ao escapismo, e muitos estudos relacionam essa necessidade de fuga da realidade ao suicídio, ansiedade, distúrbios alimentares, alcoolismo e outros vícios. Entretanto, a autora relata a existência de duas formas de escapismo: autossupressão e autoexpansão. Enquanto a autossupressão refere-se a fugir de pensamentos, emoções e percepções desagradáveis (“A vida é uma porcaria, então vou jogar”), a autoexpansão significa a busca ativa por novas experiências e habilidades positivas (“A vida é melhor quando tenho tempo para jogar.”) A atividade de jogar continua a mesma, mas a mentalidade é outra. Há, frequentemente, uma série de manchetes contraditórias com diferentes estudos sobre jogos os relacionando com o aumento da depressão, com a felicidade, ao mau desempenho escolar ou ainda mostrando que jogadores tiram notas mais altas. Todos são estudos válidos – “eles estão apenas olhando para pessoas diferentes que estão jogando jogos diferentes por razões diferentes” (p.125).

Em um dos primeiros estudos envolvendo violência e videogames, partindo da suposição de que a exposição tanto a videogames quanto a televisão aumentaria o comportamento agressivo de crianças, Silvern e Williamson (1987) observaram vinte e oito crianças, de 4 a 6 anos de idade, em um ambiente de jogo livre no início do estudo, após assistir a um desenho violento e depois de jogar “*Space Invaders*”. Os resultados indicaram que não houve diferença entre as

condições da televisão e do videogame e concluíram que os videogames violentos despertam as crianças da mesma forma que os desenhos animados na televisão.

Para Markey e Ferguson (2017) relatam que a ideia de que videogames são potencialmente tão perigosos para a sociedade quanto perigos reais como as drogas, o cigarro e o álcool é absurda. Para eles, os estudos recentes envolvendo games estão bem mais rigorosos que os de pesquisas anteriores e os resultados indicam que os jogos eletrônicos violentos provocam um aumento de agressividade nos jovens de algo entre 0 e 2,5%, ou seja, os efeitos são pouco significativos. Segundo os autores, nos Estados Unidos e Japão, a frequência de episódios violentos envolvendo jovens de 12 a 15 anos está diminuindo desde 1997, ano de lançamento da primeira versão do GTA (*Grand Theft Auto*) estigmatizado como um dos jogos que mais estimulam a violência.

Recentemente, pesquisadores do Oxford Internet Institute, da University of Oxford, não encontraram nenhuma relação entre o comportamento agressivo em adolescentes e a quantidade de tempo gasto jogando games violentos. Com base em dados de mais de 1.000 adolescentes e seus cuidadores, o estudo de Przybylski e Weinstein (2019) sugere que aqueles que jogam obsessivamente provavelmente têm frustrações subjacentes e problemas de funcionamento psicossocial mais amplos na vida real, ou seja, fora dos jogos. Esses problemas provavelmente os levam a buscar contentamento jogando, ao invés de serem impactados negativamente pelo jogo em si. O estudo também identificou que a maioria dos adolescentes jogava pelo menos um jogo na Internet diariamente e menos da metade dos jogadores online diários relataram sintomas obsessivos com relação aos jogos. Os jogadores diários eram altamente engajados, dedicando uma média de três horas por dia aos jogos e, por fim, não foram encontradas evidências significativas de que jogar pudesse causar algum efeito nos adolescentes pesquisados. Para os autores, a crescente popularidade dos jogos despertou preocupações de profissionais de saúde e embora a pesquisa não forneça evidências convincentes de que os jogos, por si só, são os culpados pelos problemas que os jogadores enfrentam, existe a necessidade de mais pesquisas e da cooperação das empresas de videogames.

O pânico moral é um dos vetores pelo qual Khaled (2018) discute a conexão entre videogames e violência. Segundo o autor, essa suposta conexão não pode ser comprovada, sendo fruto de um discurso construído pela mídia, defendido por políticos e outros grupos de pressão. O discurso de que videogames geram violência direcionaria os games à uma criminalização cultural, o que, conseqüentemente, recairia sobre os criadores de jogos e jogadores. Casos onde os jogos foram considerados indiretamente responsáveis, como os

atentados de Columbine (1999), Virgínia Tech (2007), Sandy Hook (2012) ocorridos nos Estados Unidos, o Massacre no Morumbi Shopping (1999), o Massacre do Realengo (2011) e Caso Pesseghini (2013) no Brasil, são exemplos de como o discurso que criminaliza os games é um discurso irresponsável e que difunde o pânico moral. O pânico moral acompanha os jogos eletrônicos desde a década de 1970 quando estes começaram a despontar como uma indústria de entretenimento lucrativa e influenciadora, mas somente a partir da década de 1990 que os jogos tiveram um destaque maior nos meios de comunicação sendo, na maioria das vezes, vinculados à tragédias e definitivamente classificados como causadores e propagadores de violência. Segundo Khaled (2018), sobre as causas dos massacres, “tudo parece indicar que a questão diz muito mais respeito aos eventuais problemas psicológicos e sociais que os atiradores possam estar atravessando do que qualquer relação causal entre games e violência” (p.158).

O conceito de pânico moral evoca algum mal-estar, especialmente sobre nossa própria moralidade. Em *Folk Devils and Moral Panics* (1972/2011) Stanley Cohen nos mostra que as sociedades sempre estão sujeitas a períodos de pânico moral. Em sua obra, o autor relata as reações da sociedade frente a situações que representam alguma forma de perigo a partir de seu estudo sobre o confronto protagonizado por dois grupos juvenis ingleses – os *Mods* e os *Rockers*, durante a década de 1960. Cohen estudou as reações exageradas e conservadoras da mídia e da sociedade em relação aos conflitos dos grupos de jovens, que passaram a ser vistos como uma ameaça a sociedade britânica. De tempos em tempos, um episódio, uma condição, grupo ou pessoa emerge para ser deliberado como uma ameaça aos valores e costumes morais da sociedade. A natureza de tal grupo ou pessoa é, portanto, apresentada de forma estilizada e estereotipada pela mídia de massa; formam-se as barricadas morais administradas por editores, religiosos, políticos e outras pessoas de pensamento “correto” e “moral”; surgem especialistas credenciados que pronunciam seus diagnósticos e soluções; são concebidas maneiras de enfrentamento; o fenômeno então desaparece, submerge ou se deteriora e se torna mais visível. O objeto do pânico pode ser bastante novo, outras vezes é algo que existe há muito tempo, mas que de repente se torna o centro das atenções. O pânico pode ser esquecido, permanecendo apenas no folclore e na memória coletiva, mas, outras vezes, se prolonga e de acordo com sua seriedade pode produzir mudanças nas legislações e na política ou ainda na forma como a sociedade o idealiza (COHEN, 1972/2011).

Peter Burke (2009) assinala que o pânico coletivo ou moral é um fenômeno, infelizmente, comum e resultado de uma reação desproporcional ou irracional diante de um perigo, muitas vezes, imaginário. O autor dá exemplos de perigos imaginários como na perseguição às bruxas na

Europa nos séculos 16 e 17; na China em 1768, quando houve o boato de que pessoas sem moradia estariam roubando as almas de cidadãos chineses, sendo necessária intervenção do governo para amenizar a situação; e em 1789, durante a Revolução Francesa, quando surgiu o “grande medo”, fruto de uma história fictícia na qual salteadores, em comunhão com a aristocracia, atacavam aldeias e roubavam a comida do povo. Como prevenção, os camponeses, de forma preventiva, atacaram as casas dos nobres. Já em uma situação real, a praga que atingiu a Europa entre os séculos 14 e 15, os boatos amplificaram a situação. Nessas ocasiões, indivíduos ou grupos são culpados por situações de fragilidades de sistemas econômicos, políticos e sociais. Nesses momentos de pânico, as histórias sobre complôs são recorrentes, e em muitos casos, os grupos que “tramam” são descritos como “demônios folclóricos”, ou seja, pessoas que são alvo em determinadas culturas como os protestantes, maçons, judeus, jesuítas e comunistas. Diante destes contextos, não é absurdo algum relatarmos tais episódios como surtos de paranoia coletiva, sem descartar a ideia de pânico irracional, patológico e absurdo. As bruxas não eram reais, mas o medo de bruxas expressava tensões sociais reais. Não existiram ladrões de almas, mas os rumores relatam o medo das comunidades quanto às pessoas nômades nas estradas chinesas, assim como os temores dos camponeses franceses frente aos salteadores e a aristocracia remetem aos problemas enfrentados por eles durante a Revolução Francesa.

Juul (2019) ressalta que jogar um jogo não sugere o endossamento das ações presentes no jogo, e muito menos que estas sejam executadas na vida real. Em dois estudos sobre os jogos eletrônicos e a possível ética nos espaços virtuais, Ramos (2012a 2012b) tentou analisar a influência e a ressonância dos ambientes virtuais na realidade dos jogadores. No primeiro, utilizando como método a cartografia, identificou que o jogador, no ambiente virtual, leva em consideração os aspectos éticos reais, mas de forma distinta. Essa ética faz com que o jogador consiga avaliar as regras deliberadas visando orientar e apoiar o seu comportamento no mundo virtual, ou seja, o jogador realiza julgamentos que levam em consideração os conhecimentos, experiências e sentimentos do mundo real. Entretanto, sua ação moral virtual é baseada no fato de que, diferente do real, no mundo virtual, as leis e consequências não condizem com a da realidade “sendo possível agir de forma considerada por si mesmo como amoral e segundo os parâmetros da realidade social no qual ele (sujeito) está inserido (RAMOS, 2012a. p.333). Já no segundo estudo, Ramos (2012b) investigou a influência que as experiências em mundos virtuais advindas da interação com os jogos eletrônicos têm sobre a competência do juízo moral dos jogadores. Aplicando o teste de juízo moral (*Moral Judgment Test*– MJT), elaborado por George Lind ainda na década de 1970, em 72 universitários, as análises não constataram diferenças

significativas entre alunos jogadores e não jogadores com relação ao juízo moral. Dessa forma, a autora questiona e relativiza a influência dos jogos no juízo moral dos sujeitos. Tal fato reforça o conceito de que o jogo é somente um elemento que contribui com os processos de subjetivação e que não pode ser considerado como um determinante das qualidades morais dos jogadores.

Para Hodge, Taylor e McAlaney (2019), as evidências sugerem que o desenvolvimento moral do adolescente pode ser afetado de alguma forma ao jogar videogame. Eles analisaram um grupo de 166 alunos do ensino médio de 11 a 18 anos e um grupo de 135 estudantes universitários de 17 a 27 anos para avaliar seus hábitos de jogo e o desenvolvimento de seu raciocínio moral. Como método, foram indagadas aos participantes questões referentes à reflexão sociomoral, onde eram indagados sobre tópicos como a importância de cumprir promessas, dizer a verdade, obedecer à lei e preservar a vida. Os resultados apontaram uma grande diferença entre os dois grupos. Entre os alunos do ensino médio, encontramos evidências de que jogar videogame pode afetar o desenvolvimento moral. Os participantes com raciocínio moral mais elevado tinham maior probabilidade de jogar videogame por mais tempo, assim como aqueles que jogavam uma maior variedade de gêneros de videogame. Segundo os autores, isso sugere que jogar videogame pode realmente apoiar o desenvolvimento moral. Contudo, outros fatores como “sentir-se menos envolvido e imerso em um jogo”, “jogar jogos com conteúdo mais maduro” e, especificamente, jogar *Call of Duty* e jogar *Grand Theft Auto*, foram vinculados (embora não significativamente) a um raciocínio moral menos desenvolvido. Ainda segundo os autores, a dimensão moral dos videogames é muito mais complexa do que apenas sua representação da violência, já que eles geralmente exigem que os jogadores façam uma série de escolhas morais. Um jogador com um raciocínio moral mais maduro pode considerar as implicações e consequências sociais mais amplas dessa escolha, em vez de apenas a punição ou recompensas oferecidas pelo jogo. O jogador, por exemplo, pode considerar sua própria consciência e o fato de se sentir mal pela escolha a ser feita. Tendo em vista os resultados, os pesquisadores ressaltam que a implicação é que os sistemas de classificação etária nos videogames são importantes já que os menores de 18 anos são mais suscetíveis aos efeitos morais dos jogos. A pesquisa destaca que a questão, que pode fazer a diferença, não é apenas o que os adolescentes jogam, mas como eles jogam e, portanto, envolver-se com jogos dentro de uma ampla variedade de gêneros pode ser tão importante para encorajar o desenvolvimento moral quanto jogar jogos apropriados para a idade.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos eletrônicos, em comparação com outras formas de entretenimento, ainda são recentes, e dessa forma, o conhecimento sobre eles ainda está sendo construído. Embora possua um caráter dinâmico, ao analisarmos os games como fenômeno cultural, devemos encontrar um caminho intermediário entre deixar de lado as ameaças reais e entregar a pânico coletivo, como nos diz Burke (2009).

Parece claro que não são os jogos que produzem a violência, mas isso não quer dizer que eles não possam ser partes de um processo que a legitima e a sacraliza. A questão parece não estar na presença ou ausência da violência, mas como ela é abordada, como é assimilada e qual o tratamento ético dado a ela em nossa sociedade.

Uma das alternativas, ao invés de indagarmos sobre a existência ou não da violência, é discutirmos sobre ela e suas formas, como a mesma pode ser interpretada sob a perspectiva dos valores morais e éticos. Ao analisarmos essa interpretação podemos inferir sobre a existência da associação da violência, ou outros comportamentos inadequados, aos valores vistos como positivos. Apesar dos jogos serem apenas uma parte do fenômeno cultural contemporâneo isso não os redime, pelo contrário, reforça o seu papel de não legitimar e sacramentar a violência como base para a construção de uma identidade.

Os *serious games*, jogos voltados para a conscientização, parecem ser um bom caminho, já que fornecem uma nova experiência e auxiliam na comunicação, com vistas ao aprendizado de conteúdos e o aprimoramento de habilidades e competências. O objetivo dos *serious games* é destacar que um problema pode ser explorado em suas características, possibilitando ao jogador apontar as consequências das ações executadas. Para além do mero entretenimento e da catarse os jogos podem ser utilizados para a educação e conscientização, além de estimular construção de conhecimentos e de redes de jovens em prol de boas causas.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition** (DSM-V). Arlington, VA: American Psychiatric Association, 2013.

BURKE, P. **Pânico moral**. Folha de São Paulo, 2009. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs0305200909.htm>. Acessado em 20 de março de 2021.

CABRAL, F. **Entrevista**. In 4ª Cúpula Mundial de Mídia para Crianças e Adolescentes.

COHEN, S. **Folk Devils and Moral Panics: The Creation of the Mods and the Rockers**. Oxford: Basil Blackwell, 1987.

COYNE, S. M. et al. *Pathological video game symptoms from adolescence to emerging adulthood: A 6-year longitudinal study of trajectories, predictors, and outcomes*. **Developmental Psychology**, 56(7), 1385–1396, 2020. Disponível em <https://doi.org/10.1037/dev0000939>. Acesso em 03 de Abril de 2021.

HODGE, S.; TAYLOR, J.; MCALANEY, J. (A)morally Demanding Game? An Exploration of Moral Decision-Making in a Purpose-Made Video Game. **Media and Communication**. 7(4). 2019. Disponível em <http://dx.doi.org/10.17645/mac.v7i4.2294>. Acessado em 07 de Abril de 2021.

JUUL, J. **Half-real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais**. São Paulo: Blucher, 2019.

KHALED JR, S. H. **Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

LIND, G. Moral Dilemma Discussion Revisited: The Konstanz Method. **Europe's Journal of Psychology**, 1(1). 2005. Disponível em <https://doi.org/10.5964/ejop.v1i1.345>. Acessado em 04 de Maio de 2021.

LIPOVETSKY, G. **A sociedade da decepção**. Barueri: Manole, 2007.

MARKEY, P. M.; FERGUSON, C. J. **Moral Combat: Why the War on Violent Video Games Is Wrong**. Dallas: BenBella Books, 2017.

MCGONIGAL, J. **Realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo**. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

PRZYBYLSKI, A. K., WEINSTEIN, N. *Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: Evidence from a registered report*. **Royal Society for Open Science**. 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1098/rsos.171474>. Acessado em 03 de Abril de 2021

POSTMAN, N. **O desaparecimento da infância**. Rio de Janeiro: Graphia, 1999.

RAMOS, Daniela Karine. Jogos eletrônicos e juízo moral: um estudo com adolescentes do ensino médio. **Psicol. teor. prat.**, São Paulo, v. 14, n. 1, p. 97-112, abr. 2012. Disponível em <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1516-36872012000100008&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-36872012000100008&lng=pt&nrm=iso)>. Acessado em 01 maio 2021.

\_\_\_\_\_. Ciberética: a ética no espaço virtual dos jogos eletrônicos. **Educ. Real.**, Porto Alegre, v. 37, n. 1, p. 319-336, abr. 2012. Disponível em <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2175-62362012000100319&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2175-62362012000100319&lng=pt&nrm=iso)>. Acessado em 07 maio 2021.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**. São Paulo: Blucher, v. 1, p. 69, 2012.

SILVERN, S. B.; WILLIAMSON, P. A. The effects of video game play on young children's aggression, fantasy, and prosocial behavior. **Journal of Applied Developmental Psychology**, 8(4), 453–462, 1987. Disponível em [https://doi.org/10.1016/0193-3973\(87\)90033-5](https://doi.org/10.1016/0193-3973(87)90033-5). Acesso em 03 de Abril de 2021.

SIOUX. **Pesquisa Game Brasil.** Blend New Research e a Game Lab, 2019.

TURKLE, S. **A vida no ecrã. A identidade na era da Internet.** Lisboa: Relógio D'Água, 1997.

## **SOBRE O AUTOR/ A AUTORA:**

Psicólogo, Doutor em Psicologia e Sociedade pelo Programa de Pós-Graduação da UNESP - Assis. Professor Colaborador na Universidade Estadual do Norte do Paraná - Campus de Cornélio Procópio - Centro de Ciências Humanas e da Educação.

Psicóloga, Doutora em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da UNESP/Marília. Professora Associada da Universidade Estadual Paulista, no Departamento de Educação, da Faculdade de Ciências - Campus Bauru.