



# Jogos violentos geram jogadores violentos?

por RICARDO OLIVEIRA

**V**ocê é um servo imigrante nos Estados Unidos. Diante das poucas opções de trabalho para alguém sem grandes habilidades formais, restou apenas sucumbir ao mundo do crime. A história, influenciada pela narrativa policial clássica e cheia de subtramas, é o enredo do jogo *Grand Theft Auto IV*. Corta para "realidade". Dia 11 de março de 2009, um adolescente alemão de 17 anos assassinou 15 pessoas em uma escola do seu país, onde ele havia estudado. Um dos seus amigos revelou a imprensa que os dois costumavam jogar Counter-Strike. A modificação para Internet do jogo Half-Life teve venda proibida pela justiça brasileira, por ser considerado impróprio para o consumo. Nele você pode ser um agente anti-terrorismo ou mesmo um terrorista, em combates por cenários como favelas brasileiras. Com a publicação da notícia na agência internacional Associated Press, a polêmica sobre a relação entre jogos e violência se reinstaurou. Seria esta nova forma de mídia responsável por incitar jovens à agressividade, ao desejo de assassinar pessoas usando armas de fogo? Especialistas no Brasil parecem estar chegando a um consenso, enquanto que nos Estados Unidos ainda é comum, em algumas esferas, a visão de que este é um mal para a juventude de hoje.

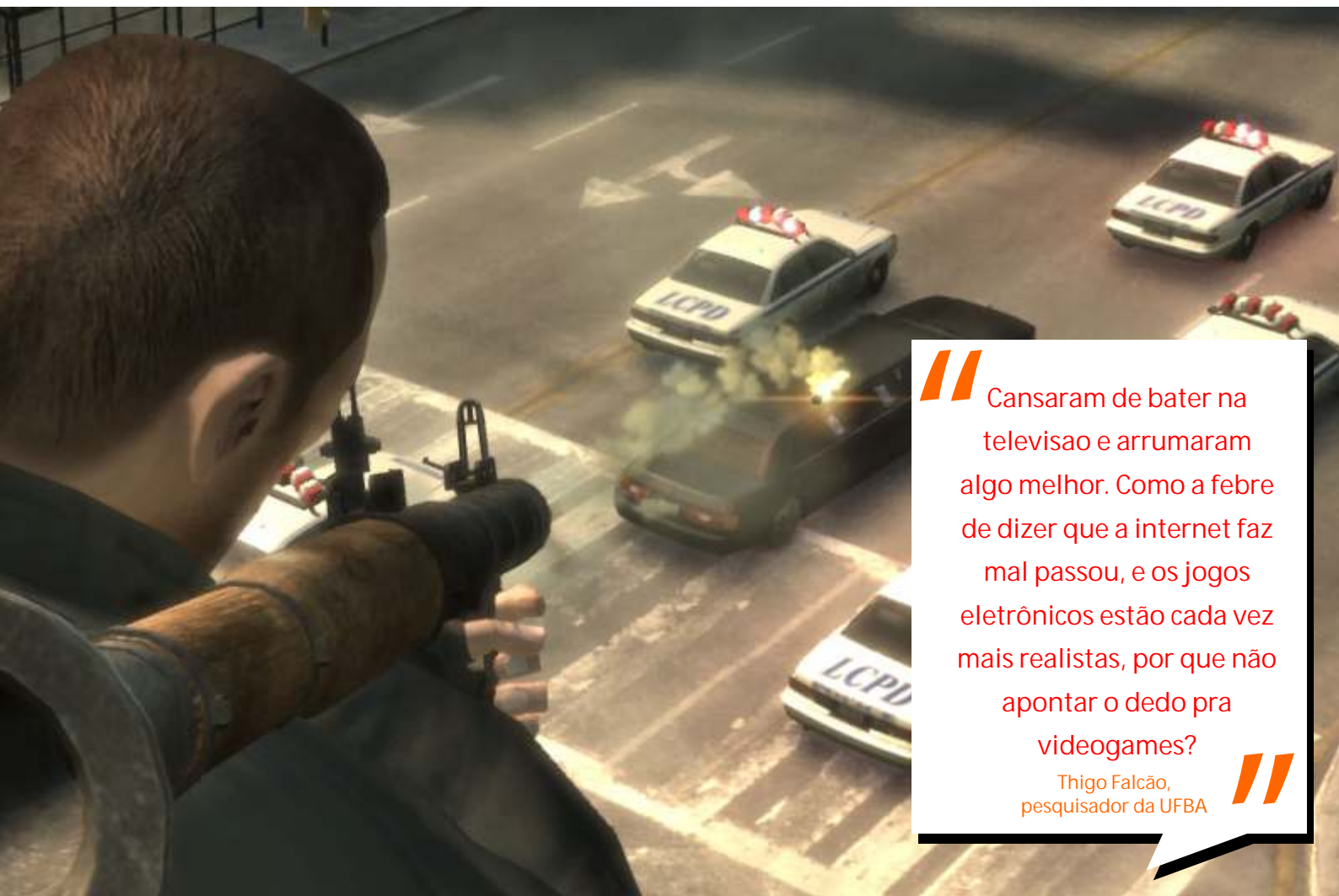
"Os videogames hoje são parte absoluta de nossa vida, não dá para dissociá-los de nosso comportamento", é o que afirma o pesquisador e doutorando da UFBA, Thiago Falcão. A afirmação revela algo importante: falamos de um meio de entretenimento que agora passou a ser uma mídia que pode gerar relacionamento, diversão e até mesmo ser canal de publicidade. Sua estética, segundo o pesquisador, tem influenciado todas as esferas de comunicação da sociedade. "Veja a abertura de Malhação e comerciais da MTV; olha para as animações no cinema, para milhares de pais levando crianças pra ver 'monstros', 'carros', 'nemo' - isso tudo é herança de uma coisa que começou na década de 1970 e se misturou à cultura", lembra Falcão.

A recíproca também é verdadeira. Graças à tecnologia, videogames estão cada vez mais permeados pela realidade. Ainda usando o exemplo de GTA, desde os anos 90 quando foi criado, o game tornou-se referência de ser baseado numa realidade que mexeu com a sociedade. No jogo, você pode arrombar carros, espancar pessoas e resolver missões que incluem assaltos a banco e guerras entre gangs. Sempre proibido para menores de 18 anos, a polêmica surgiu quando, através da pirataria, garotos de 13 anos passaram a jogá-lo.

Para Fábio Bracht, colunista de revistas especializadas e redator do blog Continue, exclusivo sobre o mundo

dos jogos eletrônicos, sobre essa questão não há o que duvidar. "Tudo depende da criação de cada um, da participação da família. A sociedade adora esquecer que quem cria os jovens são os pais. Não é o videogame ou o cinema, ou o rock ou qualquer que seja o bode expiatório da vez", defende. Para Thiago Falcão, trata-se de uma questão de buscar razões precipitadas para questões mais complexas. "Cansaram de bater na televisão e arrumaram algo melhor. Como a febre de dizer que a internet faz mal passou, e os jogos eletrônicos estão cada vez mais realistas, porque não apontar o dedo pra videogames?", comenta. Segundo a Nadja Ribeiro Salomão, doutora em psicologia pela Universidade de Manchester e professora da UFPB, "não adianta você colocar no instrumento a justificativa para a violência. É preciso ver esse instrumento dentro de um contexto mais amplo".

A estudiosa da psicologia do desenvolvimento lembrou em entrevista, o caso do estudante de medicina Mateus da Costa Meira, que em 1999 entrou num cinema em São Paulo e assassinou três pessoas ferindo outras cinco com uma submetralhadora. Na época, a polêmica se ampliou quando Mateus afirmou em entrevistas que costumava jogar Duke Nuken 3D. Jogo futurista e apocalíptico, traz um personagem que aniquila monstros e gosta de strippers. A associação entre a violência do jogo e a atitude do estudante



“ Cansaram de bater na televisão e arrumaram algo melhor. Como a febre de dizer que a internet faz mal passou, e os jogos eletrônicos estão cada vez mais realistas, por que não apontar o dedo pra videogames? ”

Thiago Falcão,  
pesquisador da UFBA



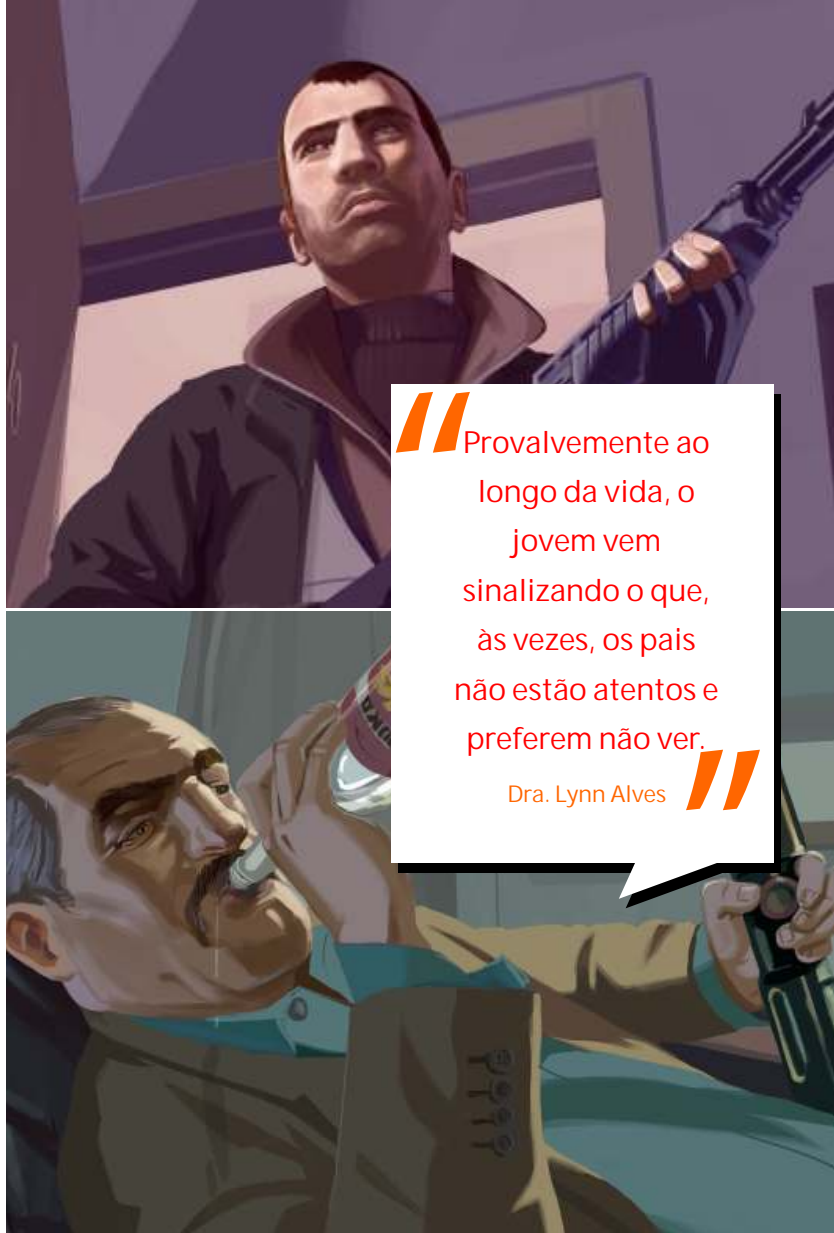
foi imediata, mas, segundo a especialista, isto é uma atitude equivocada. "O rapaz tinha um histórico de distúrbio psiquiátrico e estava sob medicação. Ainda usava drogas ilícitas, o que provoca alteração de comportamento", relembra. Nos relatos da época, além de testemunhas afirmando que o rapaz apresentava personalidade estranha e introvertida, foi achado um bilhete que afirmava: "Isto é efeito da droga. Eu não sou assim". O recado foi encontrado junto a 37 saquinhos de cocaína.

## JOGADORES AGRESSIVOS

O pesquisador americano Craig Anderson é um dos nomes mais famosos na luta contra jogos com características violentas. O autor, em seu site, dá dicas aos pais sobre como avaliar se um jogo pode ser considerado danoso para os filhos. As dicas passam por verificar se no game há personagens tentando agredir outros personagens, quantas vezes isto se repete e se há humor envolvido nesta dinâmica. Considerando jogos cuja temática principal é a Segunda Guerra Mundial, como a famosa série *Call of Duty*, eles são completamente inadequados, segundo Anderson. Para ele, não trata-se de um questão de censura entre crianças, adolescentes e adultos: qualquer jogo que tenha características de violência não são adequados para alguém jogar.

Suas pesquisas baseiam-se em testes práticos, que examinam a influência deste tipo de jogos em jovens. Um dos testes feitos consistia em levar dois grupos separados a competir usando jogos "violentos" e "pacíficos". Quem vencesse mais vezes, teria direito a punir os adversários com um ruído incômodo. Os jogadores de games de violência puniram os perdedores por mais tempo, o que levou Craig Anderson a concluir que, mesmo que não seja exatamente um determinante de que a pessoa terá atitudes violentas, o resultado parece ser um indicativo que pode desencadear isso.

A pesquisa é questionada pelo pesquisador paraibano Thiago Falcão. Segundo ele, baseia-se em prazos curtos demais para ter um resultado satisfatório. Falcão acredita que os indicativos da pesquisa de Anderson revelam efeitos de pouca profundidade na personalidade dos participantes. O que isso quer dizer? "Que não se aprende a matar jogando videogames. A informação não sedimenta-se na memória", explica Falcão. Em outras palavras, quer dizer que é necessário pesquisar durante meses ou anos os resultados da influência de jogos de violência

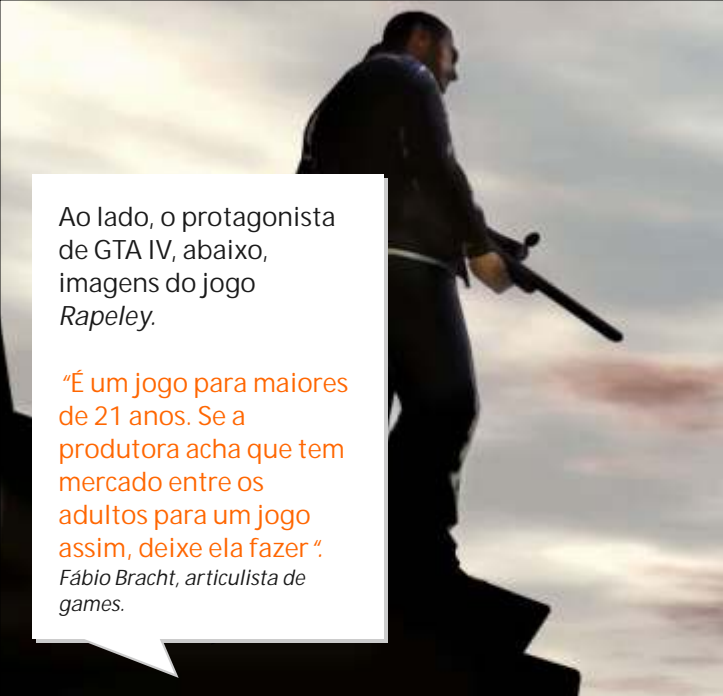


Proavelmente ao longo da vida, o jovem vem sinalizando o que, às vezes, os pais não estão atentos e preferem não ver.

Dra. Lynn Alves

no cotidiano de alguém para confirmar a influência acusada por Anderson. Ele ainda lembra que estudiosos importantes da área também questionam os resultados alcançados por Craig Anderson, como Jerald Block e Bradford Crain.

Lynn Alves, cuja tese de doutorado *Game over: jogos eletrônicos, adolescentes e violência*, defende a ideia de jogos como catarse, explica que falamos muito mais de uma estruturação de personalidade do que de um esquema ação/reação entre jogos e violência. Sobre casos de adolescentes como o alemão, ela explica: "Proavelmente ao longo da vida, ele vem sinalizando o que, às vezes, os pais não estão atentos e preferem não ver. Ele sinaliza que algo não está bem. Essa agressividade pode surgir a partir de uma conversa informal que ele pode perder a paciência, seja ouvindo uma música ou vendo um filme". É o que também relembra o jogador Joffison Magalhães. Desenvolvedor de softwares, Joffison tem 29 anos e joga videogame desde os tempos do Atari. Agora, com um Xbox 360, acredita que jogos violentos estão no mesmo nível que filmes que têm violência explícita. Para ele, trata-se de um caminho natural do mercado, que agora visa alcançar os jogadores adultos que permaneceram ligados neste tipo de entretenimento.



Ao lado, o protagonista de GTA IV, abaixo, imagens do jogo *Rapeley*.

“É um jogo para maiores de 21 anos. Se a produtora acha que tem mercado entre os adultos para um jogo assim, deixe ela fazer”.

Fábio Bracht, articulista de games.



"Existem pessoas da terceira idade jogando games do Nintendo Wii", lembra Joffison, fazendo referência ao videogame no qual o jogador pode praticamente se exercitar brincando. Para a pesquisadora Lynn Alves, muitos jogadores utilizam todos os tipos de jogos (inclusive os considerados violentos) para aliviar suas angústias e tensões do cotidiano. Com explosões e tiroteios - ela acredita -, eles costumam extravasar o que está preso.

## ESTUPRO VIRTUAL

Recentemente, um caso específico tem chocado a muitos. Foi divulgado pela mídia nacional um jogo chamado *Rapeley*, da produtora japonesa Illusion. Segundo a imprensa, no jogo você é um estuprador que deve realizar seus crimes com mulheres em metrô ou em suas casas. A dinâmica do game ainda envolve, por exemplo, incitar uma das vítimas a realizar um aborto, caso ela engravide. A pesquisadora Lynn Alves, alerta: "eu considero que este tipo de jogo deve ser proibido. Não porque pode levar uma pessoa a ter esta prática, mas porque é perverso. Trata-se de

um retorno à barbárie". Já Fábio Bracht explica que trata-se de uma questão cultural. "É um jogo para maiores de 21 anos. Se a produtora acha que tem mercado entre os adultos para um jogo assim, deixe ela fazer. Além do mais, é um jogo japonês e poucas pessoas no Brasil (e em boa parte do mundo) têm conhecimento suficiente da cultura japonesa pra entendê-la e julgar uma obra de ficção, arte ou entretenimento adulto", defende. Bracht ainda explica que não se deve esquecer que este mesmo de situação também surge em filmes pornográficos e ninguém os questiona. Thiago Falcão concorda em parte. "É uma afronta aos direitos humanos e principalmente um desrespeito absoluto às mulheres, mas há uma dezena de filmes com cenas de estupro que são absolutamente deprimentes", adverte.

Entre os entrevistados, há um censo comum: jogos proibidos para menores de 18 anos não devem ser jogados por quem não tem idade para isso. Entretanto, com a facilidade de acesso a informação hoje em dia, é responsabilidade dos pais prestar atenção ao que os seus filhos tem feito no computador. Para Thiago Falcão, muitos jogos podem servir para que os responsáveis criem diálogos com seus filhos explicando suas narrativas. Lynn Alves, indica para os interessados em aprofundar-se no assunto, o livro *Brincando de Matar Monstros*. Nele, o autor americano Gerard Jones busca mostrar que as crianças sabem distinguir muito bem a diferença entre "matar monstrinhos" (consequentemente os jovens) no mundo virtual e matar pessoas no mundo real. Para ele, na verdade, muitas vezes são os pais que influenciam o comportamento do filho com preocupações exacerbadas.

A professora Nadja Ribeiro Salomão lembra que os jovens devem receber assistência e não "regulamentos". "Que seja dada confiança pra que ele possa ter realmente um dialogo verdadeiro com os adultos que o cercam. Senão, o acesso a esses jogos vai acabar acontecendo. A escola, os pais, têm um papel importante de se tentar esse diálogo aberto".

## SITES:

---

**Realidade Sintética - pesquisas em jogos eletrônicos**  
[www.realidadesintetica.com](http://www.realidadesintetica.com)

**Craig A. Anderson - pesquisador americano sobre violência nos jogos.**  
[www.psychology.iastate.edu/~caa/](http://www.psychology.iastate.edu/~caa/)

**Blog Continue**  
[www.continue.com.br](http://www.continue.com.br)