

Jogos eletrônicos para além do entretenimento e da violência: Uma revisão narrativa

Electronic games beyond entertainment and violence: A narrative review

Rafael Felipe Pires Leite¹, Edna Lucia Tinoco Ponciano²

Como citar esse artigo. LEITE, R. F. P. PONCIANO, E. L. T. Jogos eletrônicos para além do entretenimento e da violência: Uma revisão narrativa. *Mosaico - Revista Multidisciplinar de Humanidades*, Vassouras, v. 14, n. 3, p. 17-27, set./dez. 2023.

Resumo

Ampliar o olhar sobre os jogos eletrônicos e a sua relação com a violência é uma perspectiva contrária ao senso comum. Considerando que os jogos são uma fonte de entretenimento, o objetivo é realizar uma discussão teórica acerca do conceito de jogo, de jogos eletrônicos e da violência, a fim de relativizar a associação de influência negativa. São apresentadas definições do conceito de jogo e de sua manifestação, para depois nos debruçarmos sobre os conceitos de jogos eletrônicos, suas especificidades, seguindo, ao discutir a violência e as diferentes formas em que se expressa, para além dos jogos. A partir de uma revisão narrativa da literatura, buscamos elaborar uma contribuição para o campo de pesquisas sobre os jogos eletrônicos que possuem representações de violência e, desse modo, entender e ampliar a percepção dessa relação. Concluímos afirmando que é possível utilizar o jogo como uma forma de elaboração, para além do entretenimento e da representação da violência.

Palavras-chave: jogo; jogos eletrônicos; violência; gamificação.



Nota da Editora. Os artigos publicados na Revista Mosaico são de responsabilidade de seus autores. As informações neles contidas, bem como as opiniões emitidas, não representam pontos de vista da Universidade de Vassouras ou de suas Revistas.

Abstract

Expanding the perspective on electronic games and their relationship with violence is a contrary view to common sense. Considering games as a source of entertainment, the goal is to engage in a theoretical discussion about the concept of play, electronic games, and violence in order to contextualize the association with negative influence. Definitions of the concept of play and its manifestation are presented, followed by an exploration of the concepts of electronic games and their specificities. The discussion then delves into violence and its various forms of expression beyond games. Through a narrative literature review, we seek to contribute to the research field on electronic games that depict violence, aiming to understand and broaden the perception of this relationship. We conclude by asserting that it is possible to use games as a means of expression beyond entertainment and the representation of violence.

Keywords: game; electronic games; violence; gamification.

Introdução

A ideia de jogo como forma de se divertir e de se relacionar com outras pessoas não é uma novidade, estando presente por meio de jogos de criança, jogos de tabuleiro e jogos de faz de conta, por exemplo. Parte desses jogos se transformaram em jogos eletrônicos, de modo que o jogo eletrônico expandiu seu campo de atuação, passando a ser desenvolvido em outros dispositivos, até chegar às residências das famílias, como grande mecanismo de entretenimento e de inovação. Muitas histórias foram criadas com diferentes enredos para possibilitar o divertimento, desde histórias de ação, de esporte, de aventuras e de terror a histórias violentas (BORDINI, 2022; HO et al., 2022a; KERSTEN; GREITEMEYER, 2022; LEITE,

Afiliação dos autores:

¹Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ, Brasil.

²Professora Adjunta do Instituto de Psicologia da UERJ. Procientista UERJ, CNE/FAPERJ e PQ CNPq. Rio de Janeiro, RJ, Brasil

* Email de correspondência: rafaelfelipe1988@hotmail.com

Recebido em: 05/10/2023. Aceito em: 01/12/2023.

2020; RIATTI; THIEL, 2022). Recentemente, com o advento da internet, os jogos se tornaram um meio de entretenimento utilizado por inúmeras pessoas atingindo diferentes faixas etárias, por meio de *tablets*, celulares e computadores (COSSETTI, 2015).

Apesar de ser uma fonte de diversão tão disseminada, há uma relação, comumente mencionada pelo senso comum e pelas mídias, que se apresenta na ideia de que os jogos eletrônicos com conteúdo violento podem levar o(a) jogador(a) a ter comportamentos violentos, o que gera o desenvolvimento de uma visão negativa sobre a maioria dos jogos eletrônicos (HO et al., 2022b; KERSTEN; GREITEMEYER, 2022; LEITE, 2020; MUNN, 2023; SECHSER; POST, 2023). Percebesse, desse modo, que o entendimento sobre os jogos eletrônicos costuma ser atravessado por essa concepção generalista, sem uma argumentação mais clara sobre a influência entre jogos e violência. Por esse motivo, consideramos ser necessário desenvolver uma narrativa mais abrangente acerca dos jogos, da violência e da representação da violência presente nos jogos eletrônicos classificados como violentos.

Entender que o jogo está presente na interação com o meio e com outras pessoas, desde a infância, é importante para começar a enxergar o jogo como algo natural. Nesse caso, o jogo em sua definição de elementos, e não somente a visão do jogo como diferentes formas de brincadeira/entretenimento (CAILLOIS, 1990; HUIZINGA, 1938/2000).

Com uma clara definição de jogo, podemos pensar em como são definidos os jogos eletrônicos e suas principais características, permitindo compreender o universo eletrônico. Desse modo, é possível pensar o jogo eletrônico como mais um jogo, presente nas interações humanas, e analisar as diferentes maneiras em que ele pode ser usado, pensando seu uso de formas variadas e em contextos individuais, indo além da programação do próprio jogo (BORDINI, 2022; CRAWFORD, 1982; HO et al., 2022a; HO et al., 2022b; KERSTEN; GREITEMEYER, 2022; LEITE, 2020; RIATTI; THIEL, 2022; SECHSER; POST, 2023).

Desde esse ponto de partida, podemos pensar a definição de violência, suas manifestações, definições e como se manifesta e está presente socialmente. Com isso, ampliamos a concepção de como a violência está relacionada aos jogos eletrônicos. O desenvolvimento dessa perspectiva, permite elaborar uma contribuição para o campo de pesquisas sobre os jogos eletrônicos que possuem representações de violência e, desse modo, entender e ampliar a percepção dessa relação (HAN, 2017; PINKER, 2018). Como uma revisão narrativa da literatura, realizamos uma discussão baseada em nossas leituras, orientadas por essa busca de ampliação do olhar, para além de uma visão negativa de influência, o que se orienta pela prática de jogar e pelas pesquisas realizadas com jogadores(as). Nesse sentido, não pretendemos combater os argumentos sobre a influência da violência nos jogos, presente na perspectiva mais comum, e sim afirmar uma nova leitura sobre o sentido de jogar, que inclui a elaboração da experiência de violência, para além do divertimento.

Do jogo cotidiano aos jogos eletrônicos

Uma das inovações, que vem ganhando mais notoriedade na contemporaneidade, são os jogos eletrônicos, uma realidade no mundo contemporâneo vivido por todos, desde crianças até adultos (BORDINI, 2022; HO et al., 2022b; KERSTEN; GREITEMEYER, 2022; LEITE, 2020; MUNN, 2023; RIATTI; THIEL, 2022; SECHSER; POST, 2023). Partindo desse contexto, é pertinente pensar como os jogos, de uma forma geral, se encontram em nossa vida e cultura, o modo que o humano percebe e lida com todo tipo de jogo, ampliando o entendimento e campos a que estamos acostumados a pensar sobre o lugar do jogo (HUIZINGA, 1938/2000).

A ideia de jogo está presente desde muito cedo, as próprias crianças desenvolvem brincadeiras, modos de interagir entre elas, antes mesmo que alguém as tenha ensinado ou de que algo muito elaborado seja construído; coisas simples servem como objeto de construção imaginativa, para a realização de algo que vai além do real. Huizinga (1938/2000, p. 7) afirma: “encontramos o jogo na cultura, como um elemento

dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos”. O convívio em sociedade é que vai criar a noção de cultura, suas regras e definições. O jogo parte de uma vontade interna que ultrapassa as vontades biológicas e físicas, se configurando como algo maior, tornando o jogo antecedente à cultura ou, a partir dessa perspectiva, o jogo pode ser visto como um modo em que os humanos brincam e se constituem.

Caillois (1990) entende que o jogo não vem antes da cultura, mas interage e coabita em paralelo, ou seja, o jogo surge por meio da interação com a cultura. Há um impulso lúdico que atravessa o campo do jogo e o da cultura, ocasionando um arranjo entre ambos, cultura e jogo. Ele acredita que muitos elementos dos jogos são produzidos e pensados nas normas e condutas que são aceitas e difundidas na sociedade.

Podemos dizer que todo jogo nos proporciona divertimento e alegria, independentemente do jogo e de onde ele acontece (HUIZINGA, 1938/2000). Esses elementos nos permitem buscar na vida, em seus vários sentidos, transformá-la em jogos, principalmente quando estamos sentindo tédio, criamos mundos, histórias, ações etc., que possibilitam nos divertir naquele momento (BOGOST, 2016). O jogo assume uma esfera de pertença ampla, sendo encontrado em todos os momentos e culturas que surgiram e foram evoluindo até as suas formas modernas. Em todas elas, o jogo se distingue da vida comum, configurando-se como algo que vai além dela. A perspectiva que aqui desenvolvemos é a de que encontramos o jogo em todos os meios sociais, em cada grupo de pertença e, presente em todas as relações, de diversos modos.

O jogo recebe, muitas vezes, uma função social integrativa, de relação entre os membros. Ele se baseia na manipulação de imagens, é uma realidade que se constrói na imaginação (imagem real manipulada). O jogo eletrônico concretiza essa ação em sua plenitude, em que muitos jogos constituem uma realidade retratada em um determinado contexto, tempo e com características próprias. Se colocarmos o jogo, suas formas mais comuns, dentro da cultura da vida, podemos dizer que cada um desempenha um papel na sociedade e este é vivido de modo concreto e lúdico para aquele indivíduo que o “interpreta”, sendo o jogo uma preparação para funções da vida, a exemplo do que ocorre com as brincadeiras das crianças, começando a elaborar, a desenvolver e treinar habilidades que permitem ser aprimoradas e direcionadas para futuras profissões (HUIZINGA, 1938/2000).

Existem características fundamentais que pertencem a todo tipo de jogo. A primeira delas é o fato de ser livre. A segunda, é que o jogo não é vida “real”, mas uma evasão da vida “real”, com orientação própria para uma esfera temporária de atividade (o jogo possui sua própria regra, a qual só existe naquele momento em que dura o jogo), que exerce uma finalidade estanque. Apesar disso, todo jogo pode absorver o(a) jogador(a), transformando o jogo em um elemento do mundo “real” para quem joga, que deixa de viver a fantasia referente somente ao jogo para vivê-la como componente de sua realidade. A terceira característica é que o jogo se distingue da vida “comum” tanto pelo lugar que ocupa quanto pela duração de sua prática, ocorre isolado e limitado ao período em que o jogo está sendo realizado. Todo jogo tem um fim em si mesmo e um fim estipulado, mas jogamos para conseguirmos algo; é uma vontade que vem de dentro e todo jogo é iniciado sabendo que terminará, com um prazo a ser cumprido. Podemos definir o jogo como uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, a partir de regras aceitas livremente, contudo de extrema obrigatoriedade, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de uma ascensão de sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (imaginário).

Assim definido, abrange tudo aquilo a que chamamos jogo entre os animais, as crianças e os adultos: jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhação, de exposições, de interpretações e de todo gênero etc. (CAILLOIS, 1990; HUIZINGA, 1938/2000). Partindo dessa definição, Caillois (1990) classifica o jogo em quatro categorias principais, que predominam e se comprometem em abarcar os jogos nas suas multiplicidades. Essas quatro categorias são: competição (*Agôn*), sorte (*Aléa*), simulacro/simulação (interpretação - *Mimicry*) e vertigem (*Ilinx*).

Bogost (2016) confirma a relevância do lúdico no jogo: a brincadeira permite despertar em nós o sentimento de humildade, pois todo jogo tem suas regras, e essas não são feitas à nossa vontade; elas

apenas são e, se desejamos jogar, devemos utilizá-las e aceitá-las como parte irrefutável do processo. Quando fazemos isso, não estamos fazendo o que queremos, mas fazendo o que podemos com os elementos que encontramos na trajetória, para alcançar o lúdico e transpor o real apresentado no cotidiano. Entretanto, há uma tensão no jogo a ser considerada, a que surge pela competição atrelada à figura do outro(a) jogador(a), pelo desejo de derrotá-lo e pelo medo de ser derrotado (BOGOST, 2016; HUIZINGA, 1938/2000).

Todo jogo possui algo da ordem do fantástico, no qual o(a) jogador(a) se percebe sendo outra coisa, para além dele(a) mesmo(a). Enfatizando as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo como uma atividade livre, normalmente classificada como não séria e exterior à vida habitual, contudo, com enorme capacidade de imersão e de absorção do(a) jogador(a), de maneira intensa, pelo convite a interpretar papéis diferentes do seu cotidiano (BOGOST, 2016; CAILLOIS, 1990; HUIZINGA, 1938/2000; JONES, 2004).

Podemos pensar que, ao jogarmos um jogo, independentemente de qual seja, no fundo o que fazemos seria interpretar um papel, viver como outra pessoa sem nos estarmos diretamente na situação que é apresentada. Desse modo, o jogo se configura em uma multiplicidade, que atravessa e é atravessado por inúmeros campos, fatores, objetos e indivíduos que, durante o jogo, se configuram como uma unidade, algo maior do que cada um(a) deles(as). O ato de jogar surge dessa necessidade de se entender e experienciar diferentes história e contextos, surgindo antes mesmo do social, se firma e é desenvolvido nele mesmo, e se transborda pelas possibilidades, imaginação e modos de se encontrar nesse mundo (HUIZINGA, 1938/2000). Dentre essas possibilidades, há os jogos eletrônicos, que apresentam os elementos dos jogos bem definidos e desenvolvidos na contemporaneidade. Com o tempo, com os avanços tecnológicos e com sua introdução na cultura, o jogo tem se ampliado em seus modos de ser vivido e como ser apresentado a cada um(a). Os jogos eletrônicos buscam trazer aquilo que antigamente existia apenas na imaginação e fantasia para uma realidade digital, com imagens, sons, cores e interações que corporificam todas as funções e características do jogo.

O primeiro jogo eletrônico a ser criado foi o *Tennis Programming* em 1958, desenvolvido pelo físico Willy Higinbotham, para atrair visitantes ao Brookhaven National Laboratories, em suas horas vagas, criando um jogo de tênis bastante simples, que era mostrado em um osciloscópio e processado por um computador analógico. Foi um sucesso e, durante meses, era a atração mais cobiçada pelo público interessado pela inovação do jogo eletrônico (LEITE, 2020).

Existe uma variedade de tipos de jogos produzidos e dos modos de interação entre os(as) jogadores(as). Salientar essas características é importante para conseguirmos entender melhor quais os mecanismos existentes no jogo e como os(as) jogadores interagem com esses elementos e com os(as) outros(as) jogadores(as). Crawford (1982) apresenta quatro elementos que considera primordiais em todos os tipos de jogos: representação, interação, conflito e segurança.

No caso dos jogos eletrônicos, mais especificamente, são: enredo, contexto, mecânica/jogabilidade, objetivo e interface de interação/controle do(a) jogador(a). O enredo é a história contada como plano de fundo para a construção e desenvolvimento do jogo. O contexto é composto dos elementos que caracterizam o jogo, por exemplo, jogos futuristas possuem elementos tecnológicos e avançados. A mecânica/jogabilidade se configura como o modo que o programador pensou o jogo, refletindo as ações no jogo. Em um jogo de corrida, por exemplo, há comandos para acelerar e frear o carro. O objetivo se apresenta de dois modos: o objetivo geral, baseado no enredo do jogo, e os objetivos específicos, que se apresentam em cada atividade específica do jogo, como coletar algum item. Finalmente, a interface de interação que encontra-se nos mecanismos físicos utilizados pelos(as) jogadores(as) para enviar comandos para o jogo e, assim, controlar suas ações, como: controles de sensor de movimento, controle (“manete”, *joystick*, teclado e *mouse*), volante e pedais de carro etc. (BORDINI, 2022; CRAWFORD, 1982; HO et al., 2022a; LEITE, 2020; RIATTI; THIEL, 2022). Também há elementos na maneira de interação entre os(as) jogadores(as), inicialmente apenas de forma presencial, depois por meio de mensagens de texto, com a possibilidade de se jogar *online*, que não demanda mais da presença física para a prática, e, atualmente, é

possível mandar mensagem dentro do próprio jogo, além de conversas de áudio durante o jogo (BORDINI, 2022; LEITE, 2014; LEITE, 2020; MUNN, 2023; RIATTI; THIEL, 2022).

Atualmente, os jogos eletrônicos podem ser divididos de acordo com as características presentes no jogo, focando em suas especificidades e propostas de jogo. Os estilos de jogos são classificados por meio de um atributo que esteja mais evidente; contudo, não há uma definição padronizada na literatura que defina todos os tipos de jogos e do mesmo modo. Com isso, apresentamos, a seguir, as classificações mais comumente aceitas: a) Aventura: são jogos que possuem uma história de fundo e o personagem vai passando por fases; b) Estratégia: apresentam enigmas ou questões que cabe ao(a) jogador(a) resolver para conseguir continuar até o final; c) Corrida: são jogos cujo foco é disputar corridas por meio de veículos reais ou inventados, contra o próprio jogo ou outro(a) jogador(a); d) Esportes: inspirados em esportes reais, como futebol, tênis entre outros; e) Luta/Combate: os jogos em que cada jogador(a) escolhe um personagem e ambos disputam um contra o outro para ver quem irá vencer; f) Jogos de tiro: jogos que utilizam armas como ferramenta, baseados em guerras reais ou inventadas ou em apocalipses; g) Educacionais: têm a função de ensinar algo ao(a) jogador(a), de modo didático, mas como um jogo igual a qualquer outro, com os mesmos elementos; h) Infantis: jogos mais destinados a crianças, com histórias mais lúdicas, bastante cor e que buscam apenas divertir o(a) jogador(a); i) RPG: são jogos baseados no RPG de mesa, mas em formato digital, nos quais o personagem cresce e segue uma aventura, normalmente, em períodos medievais; j) Passatempo: jogos simples de quebra-cabeças e solução rápida que, em sua maioria, não possuem um enredo elaborado, que são conhecidos também como jogos casuais. Apesar dessas classificações delimitarem características de cada jogo, elas não são excludentes, ou seja, um jogo definido como passatempo também pode ser considerado um jogo de corrida e o inverso também é possível (BORDINI, 2022; CRAWFORD, 1982; HO et al., 2022a; LEITE, 2020; RIATTI; THIEL, 2022).

Os jogos eletrônicos, em sua maioria, possuem um mecanismo chamado de “gameificação” (termo denominado sobre a mecânica dos jogos, que se refere ao processo de realizar tarefas e desafios para receber uma recompensa em troca dessas atividades). Tal estrutura de funcionamento é considerada o motivo de os jogos serem atrativos para os(as) jogadores(as). Buscando se apropriar dela, passamos a ver nas empresas a cultura dos *games* começando a ser usada para motivar seus trabalhadores. As empresas vêm lançando mão desse artifício na rotina de trabalho oferecendo dias de folga, bônus salarial e ingressos para festividades como formas de fazer com que os empregados se sintam mais motivados a desempenharem suas funções (AZEVEDO, 2017).

Na área de educação, os jogos eletrônicos passaram a ser usados de modo a manter a atenção e inovar no modelo pedagógico, desenvolvido para passar conhecimento aos(as) alunos(as). As escolas tendem a escolher os jogos que cativam os(as) alunos(as) e passam a utilizá-los como exemplos em sala de aula, atraindo o interesse e a atenção (GLOBO.COM, 2013). Muitas instituições de ensino passaram a usar a mecânica dos jogos, sua estrutura, elementos, enredo e lógica de recompensa (gamificação) para desenvolver jogos diretamente voltados ao ensino de disciplinas como português e matemática. Um exemplo é o caso do site *Mangahigh* (MANGAHIGH, 2018), uma plataforma que desenvolveu um programa de ensino para todas as escolas, utilizando jogos que permitem o ensino de conteúdos objetivamente, mas atrelados ao lúdico e ao divertimento de um jogo. Esse método obteve aumento da aprendizagem dos(as) alunos(as), de um modo geral, com uma média de 25% em relação a alunos(as) da mesma série, que não utilizaram essa plataforma para aprender.

Os jogos também passaram a ser utilizados na área de saúde, pelas suas múltiplas potencialidades e funcionalidades, que surgiam como alternativa funcional no modo de enfrentamento de determinados problemas de saúde. Um exemplo é o estudo realizado na PUC-Rio, com o desenvolvimento de jogos para pessoas autistas, buscando aumentar sua interação e contato com as pessoas, ampliando as relações para mundos que existem fora dos que estão habituados, estimulando a interação. Foi desenvolvida uma mesa *touchscreen* (mesa de escolhas de funções por meio de toque na tela), com um jogo de escolha de uniformes para um(a) jogador(a). Porém, essa escolha é feita por meio dos(as) jogadores(as): um seleciona as roupas e o outro as coloca no personagem, estimulando o diálogo e o trabalho em equipe, objetivando

desenvolver essas competências (KIFFER, 2015).

Além dos diversos usos enumerados acima, as pesquisas sobre os efeitos de se jogar um jogo eletrônico apresentam diversos benefícios, adquiridos com a prática dos videogames, tais como aumento do raciocínio rápido, tomada de decisão, resolução de problemas, estímulo do pensamento criativo, desenvolvimento da motricidade, do reflexo, dentre outros fatores. Um estudo, publicado na *Scientific Reports*, buscou investigar o aumento das funções cognitivas e da massa cinzenta do cérebro pela prática dos jogos de ação. Foi examinado o cérebro de 27 jogadores(as) profissionais e 30 amadores(as). Os resultados apontaram que os(as) jogadores(as) profissionais apresentaram uma quantidade muito maior de conexões no cérebro do que os(as) amadores(as), especialmente em regiões associadas a cálculo, lógica e pensamento objetivo. Também possuem mais massa cinzenta, substancialmente plástica e modelável. Entretanto, constataram que, para produzir esse desenvolvimento, o(a) jogador(a) deve escolher os *games* que proporcionam desafios físico-motores, como reagir muito rápido a algum evento ou coordenar movimentos da mão com a visão, a exemplo de jogos de corrida e de luta (CRAWFORD, 1982).

Contudo, os jogos eletrônicos com conteúdo violento são vistos de forma negativa, como provocadores de um comportamento violento naqueles que os utilizam para seu divertimento, ou seja, pessoas que jogam jogos violentos se tornariam violentas. Acreditando nessa relação causal, muitas inovações e contribuições que os jogos eletrônicos, inclusive os com representações de violência, poderiam trazer para a sociedade como um todo acabam não sendo exploradas e desenvolvidas (FERGUSON; OLSON, 2013). Essa é uma visão contraintuitiva que precisa ser mais bem analisada sem ingenuidade, de modo reflexivo. Caso contrário, continuaremos a fazer uma relação causal que se justifica pelo medo de que jogos violentos sejam o fator da violência social, mas pode não encontrar respaldo na experiência dos(as) jogadores(as).

A violência: significados e presença nos jogos

O termo violência é muito comum na contemporaneidade; isso possibilita que a sua compreensão seja possível pela maioria. Concomitantemente, esse fato nos faz acreditar que somos capazes de julgar as ações e comportamentos sociais e classificá-los como violentos ou não violentos. Todavia, a violência se apresenta como um conceito amplo e variável, ao mesmo tempo que parece sofrer modificações e mudanças ao longo da evolução da humanidade e seu modo de conviver em sociedade, sofrendo alterações por meio da cultura, das regras e das normas sociais (HAN, 2017; PINKER, 2018).

A compreensão sobre as formas de manifestação da violência demanda uma definição da violência. A Organização Mundial da Saúde (OMS) define o conceito de violência como o uso de força física ou poder, em ameaça ou em prática, contra si próprio, outra pessoa ou contra um grupo ou comunidade, que resulte ou possa resultar em sofrimento, morte, dano psicológico, desenvolvimento prejudicado ou privação (WORLD HEALTH ORGANIZATION, 1996). A OMS (1996) também separa as ações violentas em três categorias amplas que correspondem aos atributos daqueles que cometem o ato violento: violência autodirigida; violência interpessoal; violência coletiva. Cada uma dessas categorias possui uma subdivisão: a autodirigida – comportamento suicida e agressão auto infligida; a interpessoal – violência de família e de parceiros íntimos e; a violência na comunidade – violência coletiva, violência social, política e econômica (DAHLBERG; KRUNG, 2007; OMS, 1996).

Contudo, é pertinente questionar como atribuir às atitudes que se enquadram nessa definição, visto que tal definição não compreende todas as características culturais, por exemplo, em que muitos dos nossos comportamentos podem ser considerados violentos por possuírem traços de violência e ao mesmo tempo normais tomando como base uma cultura específica (PINKER, 2018). Dahlberg e Krung (2007) sinalizam a importância de se perceber a intencionalidade presente no comportamento manifestado, havendo uma separação entre a intenção de ferir e a intenção de “usar violência”. Essa separação pode parecer não existir, porém, quando temos a intenção de “usar a violência”, isso se remete ao comportamento agressivo

para se conseguir um objetivo.

Essa distinção no comportamento violento é evidenciada por Anderson e Bushman (2002) quando separam e definem agressão e violência como coisas distintas. A agressão está presente em qualquer comportamento voltado para outro indivíduo sendo realizada com intenção imediata de causar algum dano, e o autor do ato deve acreditar que o comportamento causará danos a quem é direcionado o ato, e este precisa estar motivado a evitar o comportamento. Já a violência, se configura como uma agressão que tem como objetivo um dano excessivo (por exemplo, como a morte). Toda violência é agressão, mas muitos casos de agressão não são violentos.

Han (2017) apresenta a violência em múltiplas formas, ampliando o entendimento comumente aceito sobre o que é violento, em que a influência da violência sobre as pessoas, em que a configuração de suas ações, falas e pensamentos se direcionam e estão presentes, passando do visível para o invisível, do frontal para o viral, da força bruta para a medial, do real para o virtual, do físico para o psíquico, do negativo para o positivo, e volta para espaços subcutâneos, interiorizando-se novamente. Por meio do uso da violência se ganha poder, domínio sobre o outro e realizações de desejos, sendo a violência um meio de se alcançar desejos e objetivos.

As definições permitem abarcar uma conceituação do que é violência em suas manifestações em uma esfera macrofísica, em que a violência pode se manifestar de diferentes formas, sendo comumente reconhecida no campo físico, psicológico e cultural (ANDERSON; BUSHMAN, 2002; HAN, 2017; PINKER, 2018). Apesar disso, é importante se pensar em que momento a violência começa ou se manifesta nos comportamentos humanos, procurando reconhecer como se desenvolveu um comportamento que, a princípio, não seria desejado pela sociedade (HAN, 2017; PINKER, 2018).

Começando pelos nossos ancestrais, entre os primatas já se encontravam comportamentos agressivos na busca por conquistar espaços, fêmeas e comida. Esse comportamento se seguiu para os grupos humanos, em que mesmo antes de começarem a viver em grupos fixos, quando ainda éramos coletores e exploradores, o encontro com grupos diferentes era seguido por disputas e mortes, visando sempre a derrotar o inimigo e, com isso, sobreviver. O objetivo básico consiste na sobrevivência da espécie, em que a violência vai se apresentar como algo normal (PINKER, 2018).

A situação geradora da violência, muitas vezes, está configurada em um sistema/cultura, no arcabouço sistêmico no qual está inserida. Assim, as formas de violência que são manifestadas e expressas se referem às estruturas implícitas que estabelecem e consolidam uma ordem de domínio, e que, como tal mecanismo implícito, são colocadas de forma invisível (HAN, 2017). Uma comparação de várias culturas constatou que, em 95% das sociedades, as pessoas aprovam explicitamente a ideia de pagar a perda de uma vida por outra vida. Principalmente nos povos antigos, em que os filhos eram encarregados da vingança de seus pais ou de sua tribo, de modo que era costume não se permitir que houvesse sobreviventes quando eram feitos os ataques a outras tribos, sobretudo do gênero masculino (PINKER, 2018).

Hobbes (1651/2008) salienta que podemos encontrar na natureza do homem três princípios para causas de desavenças e uso da violência. O primeiro é a competição que leva o homem a invadir pelo ganho, pelo poder e pelo domínio de outros homens, mulheres e crianças; algo inevitável no objetivo de atingir seus interesses. O segundo é a desconfiança/medo: o homem é motivado a agredir pelo medo de ser agredido; uma busca por segurança própria e dos seus bens e família. A violência se apresenta como forma de intimidar o oponente pelo medo e de se proteger de possíveis agressores. Por fim, o terceiro motivo é pela glória, fama, reputação e histórias sobre seus feitos e ações, de modo a conseguir sorrisos, afetos e reconhecimento das pessoas ao redor e, com isso, aumentar o poder de dissuasão contra outros inimigos.

Com o tempo e a instauração do Estado, buscamos controlar e diminuir os comportamentos violentos e os que levam à morte. Uma maneira de fazer isso foi transferir a violência da batalha para pseudocampos de “guerras”. Em quase todos os esportes modernos, há a presença de elementos violentos ou que nos remetem à violência, como o futebol norte-americano, em que homens (ou mulheres) tentam transpor

uma barreira do time adversário por meio da força, empurrões e derrubadas; e as competições de estilos de luta, como o MMA (*Mixed martial arts* ou Artes marciais mistas), que remontam à ideia do coliseu, porém, sem animais e sem permissão de matar. Nesse sentido, podemos observar a constante mudança do comportamento violento, de acordo com os tempos e frente à sociedade vigente (ANDERSON; BUSHMAN, 2002; HAN, 2017; HOBBS, 1651/2008; PINKER, 2018).

Mecanismos foram desenvolvidos para a apresentação da violência, a saber: o rádio com notícias trágicas, a televisão com novelas que apresentam cenas violentas, o cinema, que desenvolve filmes com cenas bastante realistas, e os videogames, que utilizam jogos que permitem que a história narrada seja controlada por aquele que joga. Podemos entender que essa transposição da violência para narrações e imagens pode servir como um modo de elaboração, como um mecanismo que fornece um caminho para o desenvolvimento de uma catarse individual e/ou coletiva, sem a necessidade da vivência direta da violência (HO et al., 2022b; KERSTEN; GREITEMEYER, 2022; JONES, 2004; LEITE, 2014; LEITE, 2020; MUNN, 2023; PINKER, 2018; SECHSER; POST, 2023).

No caso dos jogos, novos jogos eletrônicos passaram a existir buscando ampliar mundos, começando a modificar o estilo de jogo que era produzido: jogos de ação, aventura, estratégia, corrida, terror, tiro, dentre outros, passaram a ser desenvolvidos, conforme aumentava a aceitação das pessoas e ocorriam os avanços tecnológicos. Quanto mais um jogo se mostrava realista mais os(as) jogadores(as) eram atraídos por eles, incluindo os jogos com conteúdo violento. Isso fez com que os jogos eletrônicos buscassem, a cada inovação tecnológica, produzir jogos que pudessem proporcionar ao(a) jogador(a) uma imersão cada vez maior no mundo particular apresentado em cada jogo (HO et al., 2022a; HO et al., 2022b; LEITE, 2014; LEITE, 2020; RIATTI; THIEL, 2022; RIWINOTO; LUMOMBO, 2017; SECHSER; POST, 2023).

O aumento da realidade retratada pelos jogos, e com ela a violência que historicamente estamos habituados a vivenciar e experienciar de diferentes formas, permite-nos pensar que talvez os jogos eletrônicos representem uma nova forma de manifestação da violência, que seja aceita pela maioria da sociedade (Estado), por não concretizar essa violência no campo do real, mas no digital. Não sendo alheia à história humana, demonstra que a violência, como forma de manifestação humana aprendida evolutivamente, ainda necessita ser elaborada. Quanto a esse aspecto, em um sentido real, a soma das estruturas de conhecimento de uma pessoa, atrelada a situações em que esse conhecimento é manifestado sem repressão, influenciam quais situações uma pessoa procura seletivamente e quais situações devem ser evitadas, tornando as características violentas dentro do jogo fatores ligados a especificidades pessoais, que preparam para quais experiências se está mais propenso a buscar (ANDERSON; BUSHMAN, 2002).

O que notamos é que, assim como nos filmes, nas novelas e nas séries são contadas histórias que se referem ao mundo real, os jogos eletrônicos também o fazem. Porém, não apenas com ênfase na fantasia, em certa magia e amenização da violência, a que somos expostos todos os dias. Ao contrário, cada vez mais são apresentados conteúdos com violência de forma direta e sem adornos, uma exibição livre de cortes ou de censuras, com alto nível de realidade, para causar a sensação que seria provocada caso fosse real. Contudo, o que chama a atenção é que cada vez mais esse tipo realista de entretenimento ou forma de produzir entretenimento é o mais aceito e procurado, como ocorreu com o jogo *Mortal Kombat II* para o console *Sega Genesis*, em que o jogo era mais vendido devido a maior semelhança com a realidade, pela coloração mais próxima do sangue (HO et al., 2022b; JONES, 2004; LEITE, 2014; LEITE, 2020; RIATTI; THIEL, 2022; SECHSER; POST, 2023).

Os jogos eletrônicos acompanharam o desenvolvimento tecnológico que melhoraram os gráficos e as sensações transmitidas pelos jogos, sempre buscando tornar a imagem vivida o mais próximo da realidade. Essa busca de sentir no jogo a experiência de algo semelhante à realidade acompanha, ao mesmo tempo, o desejo de vivenciar outra realidade, que não seja a vivida no momento, ou mesmo vivenciar uma realidade no jogo que não tem as consequências que são acarretadas a ela na concretude da vida real (HO et al., 2022a; HO et al., 2022b; HUIZINGA, 1938/2000; LEITE, 2014; LEITE, 2020; MUNN, 2023; RIATTI; THIEL, 2022; SECHSER; POST, 2023)

Algumas considerações: para continuar a discutir

O que apresentamos sobre os elementos do jogo, e sua importância para quem joga, torna todo tipo de jogo relevante para a vida de uma maneira geral, destacando o jogo como parte da vida. No caso dos jogos eletrônicos, é pertinente pensar que almejam transformar as histórias virtuais em uma experiência a mais realista possível, quase criando uma realidade nova, em que o entretenimento compõe parte da realidade na qual estamos inseridos. A estrutura dos jogos violentos apresenta uma variedade de tipos, uma amplitude de alcance aos(as) usuários(as) e um potencial para utilização como ferramenta, para além do entretenimento, possibilitando pensar que a violência representada não é uma mera propagação da violência pela violência. Possivelmente, a utilização dos(as) jogadores(as) e o entendimento desse conteúdo violento passam por diferentes formas/estratégias de elaboração e de ressignificação, em que a violência representada recebe um significado, uma compreensão para além do comportamento violento, e que pode ser um meio de elaboração do ato violento ou, ainda, de elaboração da violência que pode ter sido ou está sendo vivenciada.

Entendendo que o foco do jogo eletrônico é um entretenimento que se aproxima da realidade, como a própria violência que encontramos nos jornais, nos noticiários e no cotidiano, podemos pensar que o jogo eletrônico pode ser utilizado para além do ato de jogar, como um meio de elaboração dessa realidade. Esse argumento, defendido nessa revisão narrativa, precisa encontrar espaço nos meios acadêmicos, a fim de que pesquisas empíricas contribuam para a compreensão sobre a experiência de jogar, perpassando os valores, as normas culturais e as experiências pessoais, indo além da visão do jogo eletrônico como mero entretenimento com representações de violência.

Referências

- ADACHI, P. J. C.; WILLOUGHBY, T. The effect of video game competition and violence on aggressive behavior: which characteristic has the greatest influence? **Psychology of Violence**, v. 1, n. 4, p. 259-274, 2011.
- ALVES, L. Jogos Eletrônicos e Violência: Desvendando O Imaginário Dos Screenagers. **Revista da FAEBA – Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 11, n; 18, p. 437-446, 2002.
- ANDERSON, C. A.; BUSHMAN, B. J. Human Aggression. **Annual Review of Psychology**, v. 53, n. 1, p. 27–51, 2002. doi: 10.1146/annurev.psych.53.100901.1
- ANDRADE, V. S. **Avaliação da comunicabilidade em jogos de dispositivos móveis: um estudo da relevância dos signos em jogos Tower Defense**. Dissertação (Mestrado Profissional), Universidade da fundação Mineira de Educação e cultura – FUMEC. Belo Horizonte, Brasil, 2013.
- AZEVEDO, F. (2017). Qual é o papel da gamificação nas empresas?. **Canaltech**, 2017. Disponível em: <https://canaltech.com.br/gestao/qual-e-o-papel-da-gamificacao-nas-empresas-87840/>. Acesso em: 09 fev. 2019.
- BATISTA, M. L. S.; QUINTÃO, P. L.; LIMA, S. M. B. Um estudo sobre a influência dos jogos eletrônicos sobre os usuários. **Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery**, Juiz de Fora, v. 5, n. 4, p. 01-11, 2008.
- BOGOST, I. (2016). **Play anything: the pleasure of limits, the uses of boredom, and the secret of games**. New York, NY: Basic Books, 2016.
- BORDINI, R. A. **A Gamified Social App to Combat Loneliness Among University Students**. Hamburg. (Tese), Universidade Helmut Schmidt/Universidade da Bundeswehr Hamburgo, 2022.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- COSSETTI, M. C. **CPBR8: censo de games revela que 82% dos brasileiros jogam no celular**, 2015. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/02/censo-de-games-no-brasil.html>. Acesso em: 10 mar. 2019.

- CRAWFORD, C. **The Art of Digital Game Design**. Washington State University, Vancouver, 1982.
- DAHLBERG, L. L.; KRUG, E. G. (2007). Violência: um problema global de saúde pública. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 11, Sup, p. 1163-1178, 2007.
- FERGUSON, C. J.; OLSON, C. K. Video Game Violence Use Among “Vulnerable” Populations: The Impact of Violent Games on Delinquency and Bullying Among Children with Clinically Elevated Depression or Attention Deficit Symptoms. **Journal of Youth and Adolescence**, 2013. Disponível em: <http://link.springer.com/article/10.1007%2Fs10964-013-9986-5>. Acesso em: 11 fev. 2019.
- G1. ‘GTA V’ quebra seis recordes de vendas e entra para o Guinness. **Globo.com**. 2013. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/10/gta-v-quebra-seis-recordes-de-vendas-e-entra-para-o-guinness.html>. Acesso em: 18 fev. 2019.
- GLOBO.COM. Jogos contribuem para o aprendizado. **Globo educação**, 2013. Disponível em: <http://redeglobo.globo.com/globoeducacao/noticia/2012/11/jogos-contribuem-para-o-aprendizado.html>. Acesso em: 11 fev. 2019.
- GONG, D.; HE, H.; LIU, D.; MA, W.; DONG, L.; LUO, C.; YAO, D. (2015). Enhanced functional connectivity and increased gray matter volume of insula related to action video game playing. [Article]. **Sci. Rep.**, v. 5, 2015. Doi: 10.1038/srep09763. Disponível em: <https://www.nature.com/articles/srep09763#author-information..> Acesso em: 09 fev. 2019.
- HAN, Byung-Chul. **Bom entretenimento: uma desconstrução da história da paixão ocidental**. Petrópolis: Vozes, 2019.
- HAN, Byung-Chul. **Topologia da violência**. Petrópolis: Vozes, 2017.
- HO, MT.; NGUYEN, TH.T.; NGUYEN, MH. et al. Good ethics cannot stop me from exploiting: The good and bad of anthropocentric attitudes in a game environment. **Ambio** 51, p. 2294–2307, 2022b. doi: <https://doi.org/10.1007/s13280-022-01742-y>
- HO, MT.; NGUYEN, TH.T.; NGUYEN, MH. et al. Virtual tree, real impact: how simulated worlds associate with the perception of limited resources. **Humanit Soc Sci Commun**, n. 9, p. 213, 2022a. doi: <https://doi.org/10.1057/s41599-022-01225-1>
- HOBBS, T. **Leviatã**. São Paulo: Ícone, 2008. (Trabalho original publicada em 1651)
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens** (4ª ed.). São Paulo: Perspectiva, 2000. (Trabalho original publicada em 1938).
- JONES, G. **Brincando de Matar Monstros: por que as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta**. São Paulo: Conrad, 2004.
- KERSTEN, R.; GREITEMEYER, T. Why do habitual violent video game players believe in the cathartic effects of violent video games? A misinterpretation of mood improvement as a reduction in aggressive feelings. **Aggress. Behav.**, v. 48, n. 2 (Mar.2022), p. 219–231, 2022. doi: <https://doi.org/10.1002/ab.22005>
- LEITE, R. F. P. **A experiência dos(as) jovens gamers: repensando paradigmas**. Rio de Janeiro-RJ. (Dissertação), Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, 2020.
- LEITE, R. F. P. **Jogos Violentos e Violência: Desnaturalizando essa Relação**. Rio de Janeiro-RJ. (Monografia), Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ, 2014.
- LUCAS, P. Violência na escola: questão de segurança ou de pedagogia? **Revista Pátio, Porto Alegre**, v. 8, n. 2, p. 26-29, 1999.
- MANGAHIGH. Disponível em: <https://www.mangahigh.com/pt-br/>. Acesso em: 08 nov. 2018.
- MUNN, Luke. Toxic play: Examining the issue of hate within gaming. **First Monday**, [S. l.], v. 28, n. 9, 2023. doi: 10.5210/fm.v28i9.12508. Disponível em: <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/12508>. Acesso em: 3 oct. 2023.
- PINKER, S. **Os anjos bons da nossa natureza: por que a violência diminuiu**. (2ª ed.). São Paulo: Companhia das Letras, 2018.
- RIATTI, P.; THIEL, A. The societal impact of electronic sport: a scoping review. **Ger J Exerc Sport Res**, n. 52, p. 433–446, 2022. doi: <https://doi.org/10.1007/s12662-021-00784-w>

RIWINOTO, N. M.; LUMOMBO, L. Comparative analysis of gameplay and players emotion in the most popular games from play store. **IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series** 978(2018) 012002, 2017.

SECHSER, T. S.; POST, A. S. Mild aggressive behavior and images of real-life violence. **Journal of Experimental Psychology: Applied**, v. 29, n. 2, p. 440–450, 2023. doi: <https://doi.org/10.1037/xap0000478>.