

**VÍTOR DE MORAIS ALVES EVANGELISTA**

**PARAÍSOS VIRTUAIS**

**Um estudo sobre jogos eletrônicos e moralidade no mundo contemporâneo.**

**ASSIS**

**2018**

**VÍTOR DE MORAIS ALVES EVANGELISTA**

**PARAÍSOS VIRTUAIS**

**Um estudo sobre jogos eletrônicos e moralidade no mundo contemporâneo.**

Tese apresentada à Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências e Letras de Assis, para a obtenção do título de Doutor em Psicologia (Área de Conhecimento: Psicologia e Sociedade).

Orientadora: Dra. Rita Melissa Lepre

Bolsista: FAPESP/CAPES – Processo 2014/21197-0

ASSIS

2018

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
Biblioteca da F.C.L. – Assis – Unesp

|      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| E92p | <p data-bbox="459 1332 917 1377">Evangelista, Vítor de Moraes Alves</p> <p data-bbox="459 1377 1265 1512">Paraísos virtuais: um estudo sobre jogos eletrônicos e moralidade no mundo contemporâneo / Vítor de Moraes Alves Evangelista. Assis, 2018.<br/>242 f. : il.</p> <p data-bbox="459 1556 1189 1668">Tese de Doutorado – Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências e Letras, Assis<br/>Orientador: Dr<sup>a</sup> Rita Melissa Lepre</p> <p data-bbox="494 1702 1265 1747">1. Jogos eletrônicos. 2. Realidade virtual. 3. Ética. I. Título.</p> <p data-bbox="1093 1780 1265 1825">CDD 796.1</p> |
|------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

**CERTIFICADO DE APROVAÇÃO**

**TÍTULO DA TESE:** PARAÍSO VIRTUAIS: Um estudo sobre jogos eletrônicos e moralidade no mundo contemporâneo

**AUTOR:** VITOR DE MORAIS ALVES EVANGELISTA

**ORIENTADORA:** RITA MELISSA LEPRE

Aprovado como parte das exigências para obtenção do Título de Doutor em PSICOLOGIA, área: PSICOLOGIA E SOCIEDADE pela Comissão Examinadora:

  
Prof.ª. Dra. RITA MELISSA LEPRE  
PPG/Psicologia / UNESP/Assis

  
Prof. Dr. ANTONIO FRANCISCO MARQUES  
Depto. de Educação / UNESP/Bauru

(participação não presencial)  
Prof. Dr. RAUL ARAGÃO MARTINS  
Depto. de Educação / UNESP/São José do Rio Preto

  
Prof. Dr. JAIR IZAÍAS KAPPANN  
Depto. de Psicologia Experimental e do Trabalho / UNESP/Assis

(participação não presencial)  
Prof.ª. Dra. LUCIANE GUIMARÃES BATISTELLA BIANCHINI  
UNOPAR / Londrina

Assis, 24 de setembro de 2018

Dedico este trabalho

A minha família

À Aline

À Melzinha, que partiu sem latir para o  
final deste trabalho.

A todos que gostam de videogames

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço: a minha orientadora Rita Melissa Lepre, pela grande dedicação, profissionalismo e amizade.

Minha doce Aline, pela enorme ajuda, paciência, coorientação e puxões de orelha quando necessário. Sem sua ajuda, nada disso seria possível.

Meus pais, por todo amor, carinho e compreensão dos finais de semana em que não os visitei. E nem foram tantos assim. Vocês sempre foram importantíssimos em cada etapa da minha vida.

Meu irmão Alex, minha cunhada Ellen e meus queridos sobrinhos Antônio e João.

Professoras Maria Laura e Lynn Alves pelos norteamentos em minha qualificação.

Aos professores Antônio Marques, Jair Kappann, Raul Aragão Martins e Luciane Batistella Bianchini pelas inestimáveis contribuições e apontamentos.

Família Kadooka pelo carinho e por sempre estarem ao meu lado. Arigato.

Aos participantes da pesquisa, pela extrema cooperação.

Ao pessoal da Seção de Pós-graduação da UNESP-Assis.

Agradeço à FAPESP – Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo e a CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, processo nº 2014/21197-0, Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP) pelo apoio e financiamento, sem os quais esta pesquisa não poderia ter sido realizada.

*“What is better?  
To be born good, or to overcome your evil  
nature through great effort?”*

(Paarthurnax)

EVANGELISTA, Vítor de Moraes Alves. Paraísos virtuais: um estudo sobre jogos eletrônicos e moralidade no mundo contemporâneo. 2018. 242f. Tese (Doutorado em Psicologia). - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências e Letras, Assis, 2018.

## RESUMO

A era do software e da individualidade propõe a superação de barreiras geográficas e temporais propiciando novas formas de socialização. Os jogos eletrônicos emergem como catarse da sociedade pós-moderna tendo como características principais a fuga, liberdade e satisfação dos desejos tidos como impossíveis na realidade. Muitos desses jogos fornecem ao indivíduo a possibilidade de agir em um mundo sem regras, de valores inversos, com total liberdade. Entretanto, essa liberdade gera críticas. Com a razão e o dever contestados pelas teorias atuais e o hedonismo e o prazer emergindo como novas formas de sustentação das relações contemporâneas, os ambientes virtuais passam a ser contestados e classificados como lugares amorais. Diante de um universo de infinitas possibilidades e realizações, características vitais dos novos *games*, pode-se dizer que os jogos eletrônicos também presenciam o crepúsculo do dever e a consolidação dos prazeres e desejos hedonistas sob a égide pós-moderna. Tendo em vista os poucos estudos relacionando os jogos eletrônicos à moral e a necessidade de novos estudos acerca da moralidade humana no atual contexto de crise de valores da sociedade contemporânea, a presente pesquisa tem por objetivo proporcionar uma reflexão sobre os aspectos morais presentes nos jogos eletrônicos na contemporaneidade. Para cumprir com tais objetivos, nossa metodologia foi baseada em entrevistas semiestruturadas e no uso de videodilemas, dilemas virtuais baseados em jogos eletrônicos. Como forma de análise, utilizamos a análise de conteúdo, sendo os resultados discutidos à luz das teorias morais, com ênfase à psicologia moral e as teorias pós-modernas. Com relação aos dilemas, os resultados indicaram um número de respostas utilitaristas muito superior às demais. Em um mundo de possibilidades, como os mundos virtuais, as resoluções de conflitos morais apresentadas nos jogos, refletem elementos norteadores moralmente reais do jogador. Contudo, há poucas sanções ou punições para os comportamentos virtuais ditos como imorais. Os jogos são paraísos virtuais e a possibilidade de satisfação dos desejos como em uma catarse é algo irresistível e inevitável ao jogador.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos. Moralidade. Contemporaneidade.

EVANGELISTA, Vítor de Moraes Alves. Virtual paradises: a study about electronic games and morality in the contemporary world. 2018. 242s. Thesis (Doctorate in Psychology). – São Paulo State University (UNESP), School of Sciences, Humanities and Languages, Assis, 2018.

#### ABSTRACT

The age of software and individuality proposes overcoming geographical and temporal barriers by providing new forms of socialization. Electronic games emerge as catharsis of postmodern society, having as main characteristics the escape, freedom and satisfaction of desires considered as impossible in reality. Many of these games provide the individual with the possibility to act in a world without rules, of inverse values, with total freedom. However, this freedom generates criticism. With reason and duty challenged by current theories and hedonism and pleasure emerging as new forms of sustaining contemporary relations, virtual environments are challenged and classified as amoral places. In front of a universe of infinite possibilities and achievements, vital characteristics of the new games, it can be said that electronic games also witness the twilight of duty and the consolidation of hedonistic pleasures and desires under the postmodern aegis. In view of the few studies relating electronic games to morals and the need for new studies on human morality in the current context of the crisis of values of contemporary society, the present research aims to provide a reflection on the moral aspects present in electronic games in contemporary. To meet these objectives, our methodology was based on semi-structured interviews and the use of videodilemmas, virtual dilemmas based on electronic games. As a form of analysis, we use content analysis, the results being discussed pursuant moral theories, with emphasis on moral psychology and postmodern theories. With regard to the dilemmas, the results indicated a number of utilitarian responses much superior to the others. In a world of possibilities, such as virtual worlds, the resolutions of moral conflicts presented in games reflect morally real guiding elements of the player. However, there are few sanctions or punishments for virtual behaviors said to be immoral. Games are virtual paradises and the possibility of satisfying desires as in a catharsis is something irresistible and inevitable to the player.

Keywords: Keywords: Electronic games. Morality. Contemporaneity.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

|                                                                            |     |
|----------------------------------------------------------------------------|-----|
| Figura 1 – <i>Tennis for Two</i> .....                                     | 55  |
| Figura 2 – <i>SpaceWar</i> .....                                           | 55  |
| Figura 3 – <i>Magnavox Odyssey</i> .....                                   | 57  |
| Figura 4 – Pong .....                                                      | 58  |
| Figura 5 – <i>HomePong</i> .....                                           | 59  |
| Figura 6 – <i>Death Race</i> .....                                         | 60  |
| Figura 7 – <i>Space Invaders</i> .....                                     | 61  |
| Figura 8 – O clássico ATARI .....                                          | 62  |
| Figura 9 – <i>Pacman</i> e seu criador Toru Iwatani .....                  | 63  |
| Figura 10 – Donkey Kong .....                                              | 64  |
| Figura 11 – O famigerado E.T e as escavações de Alamogordo .....           | 65  |
| Figura 12 – O <i>Nintendo Entertainment System</i> , o nintendinho .....   | 66  |
| Figura 13 – <i>Super Mario Bros</i> .....                                  | 67  |
| Figura 14 – Master System e o mítico Alex Kidd .....                       | 68  |
| Figura 15 – Sega Genesis ou Mega Drive e sua mascote Sonic .....           | 69  |
| Figura 16 – Playstation 1 .....                                            | 70  |
| Figura 17 – Os clássicos <i>Wolfenstein 3D</i> e <i>Doom</i> .....         | 71  |
| Figura 18 – Duke Nuken 3D e Quake .....                                    | 72  |
| Figura 19 – Classificação de Software de Entretenimento .....              | 73  |
| Figura 20 – O polêmico Carmageddon e o cinema em Duke Nuken 3D .....       | 74  |
| Figura 21 – Dreamcast e Game Cube .....                                    | 75  |
| Figura 22 – Playstation 2 e os jogos God of War e Shadow of Colossus ..... | 76  |
| Figura 23 – XBOX .....                                                     | 76  |
| Figura 24 – A primeira e a última versão de <i>Warcraft</i> .....          | 77  |
| Figura 25 – XBOX 360 e o PS3 .....                                         | 78  |
| Figura 26 – O Wii e sua interatividade .....                               | 79  |
| Figura 27 – Poderio gráfico dos consoles da sétima geração .....           | 80  |
| Figura 28 – XBOX ONE e PS4 .....                                           | 81  |
| Figura 29 – Jogos mobiles para <i>smarthphones</i> .....                   | 82  |
| Figura 30 – <i>League of Legends</i> e Dota 2 .....                        | 83  |
| Figura 31– Cenário 1 .....                                                 | 115 |
| Figura 32 – Cenário 2 .....                                                | 116 |

|                                                                                  |     |
|----------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Figura 33 – <i>Missile Comand</i> e <i>SpaceWar</i> .....                        | 127 |
| Figura 34 – <i>Custer's Revenge</i> .....                                        | 128 |
| Figura 35 – <i>X-Man</i> , <i>Burnig Desire</i> e <i>Cathouse Blues</i> .....    | 129 |
| Figura 36 – <i>Beat'em and Eat'em</i> .....                                      | 130 |
| Figura 37 – <i>Leatherface</i> e <i>Chiller</i> .....                            | 131 |
| Figura 38 – A evolução dos <i>Fatalities</i> .....                               | 132 |
| Figura 39 – Meme de <i>GTA San Andreas</i> .....                                 | 140 |
| Figura 40 – <i>Hot Coffee</i> .....                                              | 142 |
| Figura 41 – Os jogos <i>Bully</i> e <i>Manhunt</i> .....                         | 145 |
| Figura 42 – <i>No Russian</i> .....                                              | 147 |
| Figura 43 – <i>Rapelay</i> .....                                                 | 148 |
| Figura 44 – <i>The Sims</i> .....                                                | 151 |
| Figura 45 – <i>MineCraft</i> .....                                               | 154 |
| Figura 46 – Faixa etária dos jogadores .....                                     | 169 |
| Figura 47 – Grau de Instrução dos jogadores .....                                | 170 |
| Figura 48 – Perfil dos jogadores .....                                           | 173 |
| Figura 49 – Uso problemático de jogos eletrônicos.....                           | 174 |
| Figura 50 – Análise da Escala de Dependência de Jogos Eletrônicos .....          | 175 |
| Figura 51 – Análise por componentes da Escala de Dependência de Jogos .....      | 177 |
| Figura 52 – Como você escolhe seu Avatar?.....                                   | 179 |
| Figura 53 – Prioridades na escolha dos avatares .....                            | 180 |
| Figura 54 – Árvore de palavras com elementos preferidos pelos homens .....       | 181 |
| Figura 55 – Árvore de palavras com elementos preferidos pelas mulheres .....     | 182 |
| Figura 56 – Categorias de jogos preferidos .....                                 | 186 |
| Figura 57 – Os favoritos: <i>The Sims</i> , <i>GTA V</i> e <i>PES</i> .....      | 187 |
| Figura 58 – Motivos de preferência.....                                          | 188 |
| Figura 59 – Personagens favoritos .....                                          | 189 |
| Figura 60 – Elementos que mais gostam em um jogo.....                            | 190 |
| Figura 61 – O que não gostam em um jogo .....                                    | 191 |
| Figura 62 – Elementos que os jogadores não fariam em um jogo.....                | 192 |
| Figura 63 – O que os jogadores não fariam em um jogo?.....                       | 193 |
| Figura 64 – Características de um jogo que gostariam de possuir na realidade.... | 194 |
| Figura 65 – Elementos do jogo ideal.....                                         | 196 |
| Figura 66 – Resultado do dilema <i>Red Dead Redemption</i> .....                 | 198 |

|                                                                           |     |
|---------------------------------------------------------------------------|-----|
| Figura 67 – Árvore de Palavras - Principais termos ligados à Família..... | 200 |
| Figura 68 – Árvore de palavras <i>Red Dead Redemption</i> .....           | 202 |
| Figura 69 – Resultado do dilema <i>Walking Dead</i> .....                 | 203 |
| Figura 70 – Árvore de palavras <i>The Walking Dead</i> .....              | 205 |
| Figura 71 – Análise comparativa de respostas por gênero .....             | 207 |
| Figura 72 – Resultado do dilema <i>Last of Us</i> .....                   | 208 |
| Figura 73 – Análise comparativa de respostas por gêneros.....             | 213 |

## SUMÁRIO

|                                                            |            |
|------------------------------------------------------------|------------|
| <b>INTRODUÇÃO .....</b>                                    | <b>15</b>  |
| <b>CAPÍTULO 1 – MODERNIDADE E PÓS-MODERNIDADE .....</b>    | <b>21</b>  |
| 1.1 A Modernidade.....                                     | 22         |
| 1.2 A Pós-Modernidade ou Hipermodernidade .....            | 27         |
| 1.3 O Virtual.....                                         | 32         |
| <b>CAPÍTULO 2 – DO HOMO LUDENS AO HOMO VIRTUALIS .....</b> | <b>42</b>  |
| 2.1 O Homo Ludens.....                                     | 42         |
| 2.2 Homo virtualis e os jogos eletrônicos .....            | 54         |
| <b>CAPÍTULO 3 – A MORALIDADE .....</b>                     | <b>84</b>  |
| 3.1 Moral e Ética.....                                     | 84         |
| 3.2 Antiguidade .....                                      | 86         |
| 3.3 Idade Média .....                                      | 89         |
| 3.4 Idade Moderna.....                                     | 90         |
| 3.5 Psicologia e a moralidade .....                        | 100        |
| 3.6 A psicologia moral e as Intuições .....                | 112        |
| 3.7 A sociedade pós-moralista e a cegueira moral.....      | 117        |
| <b>CAPÍTULO 4 – JOGOS, VIOLÊNCIA E PÂNICO MORAL .....</b>  | <b>123</b> |
| 4.1 Pânico Moral .....                                     | 124        |
| 4.2 Segunda e Terceira Geração .....                       | 126        |
| 4.3 Década de 1990: “Moral Kombat” .....                   | 131        |
| 4.4 Massacres e mais pânico moral .....                    | 134        |
| 4.5 Grand Theft Auto e outras polêmicas .....              | 139        |
| 4.6 Modificações - Mods .....                              | 149        |
| <b>CAPÍTULO 5 – PERCURSOS METODOLÓGICOS .....</b>          | <b>158</b> |
| 5.1 Tipo de pesquisa.....                                  | 159        |
| 5.2 Sujeitos da pesquisa.....                              | 160        |

|                                                           |            |
|-----------------------------------------------------------|------------|
| 5.3 Critérios de Inclusão .....                           | 161        |
| 5.4 Critérios de Exclusão .....                           | 161        |
| 5.5 Procedimentos e Instrumentos para a pesquisa.....     | 161        |
| 5.6 Entrevista.....                                       | 161        |
| 5.7 Game Addiction Scale (GAS).....                       | 162        |
| 5.8 Videodilemas .....                                    | 163        |
| 5.9 Análise dos dados.....                                | 165        |
| 5.10 Aspectos éticos.....                                 | 167        |
| <b>CAPÍTULO 6 – RESULTADOS E DISCUSSÃO DOS DADOS.....</b> | <b>168</b> |
| 6.1 Perfil dos jogadores e dados sociodemográficos. ....  | 169        |
| 6.2 Escala de dependência de jogos eletrônicos .....      | 174        |
| 6.3 Escolha de avatares .....                             | 178        |
| 6.4 Práticas e percepções dos jogadores .....             | 185        |
| 6.5 Os Videodilemas.....                                  | 198        |
| 6.5.1 Red Dead Redemption.....                            | 198        |
| 6.5.2 The Walking Dead .....                              | 203        |
| 6.5.3 The Last of Us.....                                 | 208        |
| <b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>                          | <b>218</b> |
| <b>REFERÊNCIAS .....</b>                                  | <b>222</b> |
| APÊNDICE 1 .....                                          | 231        |
| APÊNDICE 2 .....                                          | 233        |
| APÊNDICE 3 .....                                          | 234        |
| APÊNDICE 4 .....                                          | 237        |
| APÊNDICE 5 .....                                          | 239        |
| APÊNDICE 6 .....                                          | 241        |

# INTRODUÇÃO



*“Eu quero confessar o melhor que eu posso... Mas meu coração é vazio. O vazio é um espelho. Eu vejo meu rosto... E sinto delírio e horror. Minha indiferença aos homens me fechou totalmente. Eu vivo agora em um mundo de fantasmas... um prisioneiro em meus sonhos.”*

(Antonius Block, O Sétimo Selo).

Em um mundo caótico, assolado pela peste e fome, o cavaleiro cruzado Antonius Block, se encontra frente à personificação de sua finitude. Entretanto, a figura pálida e até bem humorada da morte não parece assustá-lo tanto quanto suas incertezas: a perda da fé e a ausência de propósito em sua vida. Diante da presença da morte, Block propõe a esta, sua indubitável certeza, uma partida de xadrez.

Nessa emblemática passagem do clássico filme *O sétimo Selo*, de 1956, dirigido por Ingmar Bergman, o jogo de xadrez torna-se uma alegoria, uma forma de Block tentar burlar e adiar sua desconfortável realidade, enfrentando a morte que joga, apropriadamente, com as peças negras.

O mundo apocalíptico retratado por Bergman apresenta um mundo em transição econômica e social, mais propriamente a passagem do feudalismo para o capitalismo, um mundo na qual o cavaleiro cruzado não encontra seu lugar e sua fé já não é, definitivamente, incontestável. Embora não tema a morte, Block ainda não se encontra preparado para caminhar ao seu lado, pois além de procurar a “face de Deus”, busca conhecimento para compreender o controverso mundo em que vive. Nem crenças, muito menos suposições, mas conhecimento.

O desenrolar da partida de xadrez fornece ao cavaleiro o tempo necessário para sua busca de conhecimento. Os jogos tem em si essa essência, apresentam a possibilidade de alterar a realidade, de apresentá-la com um novo sentido, mesmo que momentâneo. Contudo, os jogadores devem lembrar-se que as regras são essenciais aos jogos e devem ser livremente consentidas. Não se deve trapacear, pois tal ato indigno priva o jogo da fantasia, da ilusão, a trapaça é um dos desencantos que pertencem ao mundo real. O cavaleiro irá descobrir, tardiamente, que as regras humanas não se aplicam à morte e que ela está ali para trapacear em qualquer momento de fraqueza, de confissão, para nos lembrar da realidade. É assim que despertamos dos jogos.

Bergman nos transmite com maestria a incompatibilidade e muitas vezes a impossibilidade de se conciliar a fé com o conhecimento. Quanto mais Block descobre pela sua experiência no mundo real, mais distante e incrédulo fica com relação aos dogmas da fé. Se o cavaleiro se angustia por duvidar da existência de um Deus justo, seu escudeiro Jons, ao contrário, com uma postura totalmente cética, niilista, zomba da fé e da angústia de Block. Nessa relação quixotesca, não

acreditar em nada, ou se mostrar alheio, parece ser uma atitude que, segundo o escudeiro, é a melhor forma para afrontar as inquietações de um mundo mergulhado no caos.

Embora a tecnologia atinja patamares incrivelmente inimagináveis em outrora, ainda temos, atualmente, vários elementos, salvo as devidas proporções, do mundo atribulado do século XIII: a intolerância religiosa, fome, doenças, guerras, repressão sexual e a mesma busca desenfreada pelo sentido da vida, pela razão da existência. Uma vez que a vida humana atual está cada vez mais caracterizada pela descartabilidade, mobilidade e rapidez, porque não dizermos que possuímos o mesmo hálito da finitude em nossos ombros, o mesmo que angustiava Block.

A sociedade atual, era do software e individualidade, pode ser caracterizada como imersa em uma modernidade líquida. Segundo o conceito de Bauman (1998) os indivíduos buscam, constantemente, suas identidades frente à instantaneidade do tempo e das relações. Tal liquidez estaria invadindo todos os setores da modernidade que antes eram tidos como sólidos. Os tempos são líquidos porque tudo se transforma rapidamente, afinal os líquidos mudam de forma muito facilmente. Nada é construído para perdurar, para ser sólido. O indivíduo torna-se cada vez mais apto a escolher dentre as opções apresentadas pelo mercado ao consumo. Embora as possibilidades de escolha sejam infindas, isso não faz dos indivíduos pessoas mais felizes, pois, as consequências de uma má escolha tendem a recair sobre o indivíduo de forma fulminante, visto a inexistência de bases sólidas nas quais estes pode se apoiar.

Com os avanços no plano tecnológico, a humanidade passou a acreditar que percorria uma linha contínua em direção ao desenvolvimento, e a certeza divina foi substituída pela certeza na razão científica e o desencantamento do mundo. A superação das barreiras geográficas e temporais propiciou o virtual como nova forma de socialização e parte integrante da atual constituição de uma sociedade individualista (GIDDENS, 1991).

O virtual surge, então, como uma forma de prover a felicidade. Uma forma de satisfação dos desejos em um universo de possibilidades. Tal como na enigmática partida de xadrez de Antonius Block, o virtual é criado em um espaço peculiar, mais particularmente na relação entre jogador e jogo, em que se cria uma dimensão na qual o jogador imerge em um mundo com diferentes possibilidades, personalidades e poderes, um alívio em meio às regras e sanções da realidade.

A sociedade contemporânea está cada vez mais direcionada ao contexto do virtual. O virtual nunca esteve tão bem representado e nunca esteve tão presente nas relações humanas. Os jogos eletrônicos são uma prova disso.

Os jogos simplesmente acompanharam os desejos dos jogadores e os ditames do consumo, acabaram sugados pelas seduções pós-modernas.

Os jogos eletrônicos fazem parte desse universo silfício e de suas ficções. São artefatos tecnoculturais que estão envolvidos com o consumo, com o marketing, com a educação, com a escola, com a internet, com a mídia, com os computadores, com as tecnologias da informática, com o nosso cotidiano, com a nossa vida. E, em suma, com nós, seres humanos. Os jogos eletrônicos são compostos por tecnologias de poder-saber que exercem um certo governo dos outros e do “eu”. Neles estão empregadas tecnologias contemporaneamente localizadas, compondo um campo heterogêneo e vasto, formado por diversos tipos de jogos e de máquinas. (MENDES, 2006, p.12)

Não podemos negar que a capacidade de processamento dos consoles atuais produzem ótimos e surpreendentes jogos, com excelentes narrativas, dinamismos e gráficos cinematográficos, além é claro das incríveis sensações de imersão e liberdade. Tal liberdade, contudo, gera críticas e perseguições moralistas.

Pode um ambiente virtual ser moral? Será que diante de um universo de infinitas possibilidades, característica vital dos novos *games*, pode-se dizer que os jogos eletrônicos também presenciam o crepúsculo do dever e a consolidação dos prazeres e desejos hedonistas pós-modernos?

Para Lipovetsky (2005) , assim como ocorre a depreciação da razão e dos deveres, os imperativos incondicionais destinados a honrar os deveres da moral também perderam toda veracidade no atual contexto pós-moderno. O cumprimento do dever “agora ou nunca” deu lugar à busca de lazes, de formas de bem-estar e de informações. “O imperativo proverbial do coração puro, os apelos ao devotamento total, o ideal hiperbólico de viver para os outros, nenhuma dessas exortações já encontra ressonância coletiva” (LIPOVETSKY, 2005, p.104).

Em tempos que o clamor de angústia pela diminuição da importância pode ser ouvido, essa época renegou a fé no imperativo de viver para o próximo. Não somos mais egoístas do que em outras eras, mas a grande diferença está no fato de que o homem atual não mais sofre ou se angustia em mostrar seu caráter individualista. Pensar somente em si, não é mais um ato de imoralidade. O altruísmo

é um valor depreciado, uma limitação ao homem pós-moderno, assim como o sacrifício.

Sobre a ética pós-moderna, Bauman (1997) considera que nossas ferramentas éticas – código de comportamento moral, normas práticas e simples que adotamos – não foram construídas para os poderes que detínhamos e que, por sinal, só aumentaram. Com o grande número de pessoas envolvidas em todas as atividades de nosso tempo, a responsabilidade se tornaria algo flutuante: pecado sem pecadores, pecado em pecadores e crime sem criminosos. Com o pluralismo de normas, as escolhas morais se mostraram irreparavelmente ambivalentes, uma forte marca da contemporaneidade.

Sobre as regras, elas são o jogo. Elas explicitam os conteúdos dos jogos, o que deve e o que não deve fazer parte do jogo. Essa nitidez das regras incapacita qualquer tipo de insurreição por parte dos jogadores.

Fora dos fios das regras, o jogo tece sua própria ordem; uma ordem caseira, uma ordem aconchegante e confortável, uma ordem que nunca paira sobre as cabeças dos jogadores como o fazem as leis da sociedade ou da natureza, mas uma ordem que sempre nasce nova, junto com a vontade dos jogadores de obedecer-lhe, e evapora sem sendimento uma vez que desaparece essa vontade. (BAUMAN, 1997, p.241).

A ordem invocada pelo jogo é extremamente atraente, pois trata-se de uma ordem de sonho, uma ordem habilitadora. Para Bauman somos todos jogadores.

A presente pesquisa tem como objetivo geral proporcionar uma reflexão sobre os aspectos morais presentes nos jogos eletrônicos no mundo contemporâneo. Entre os objetivos específicos estão: problematizar o papel dos jogos eletrônicos no contexto pós-moderno; investigar sobre a prática de jogos eletrônicos e sobre a percepção dos jogadores em relação à moralidade; e analisar como os jogadores se relacionam com os aspectos morais no ambiente virtual.

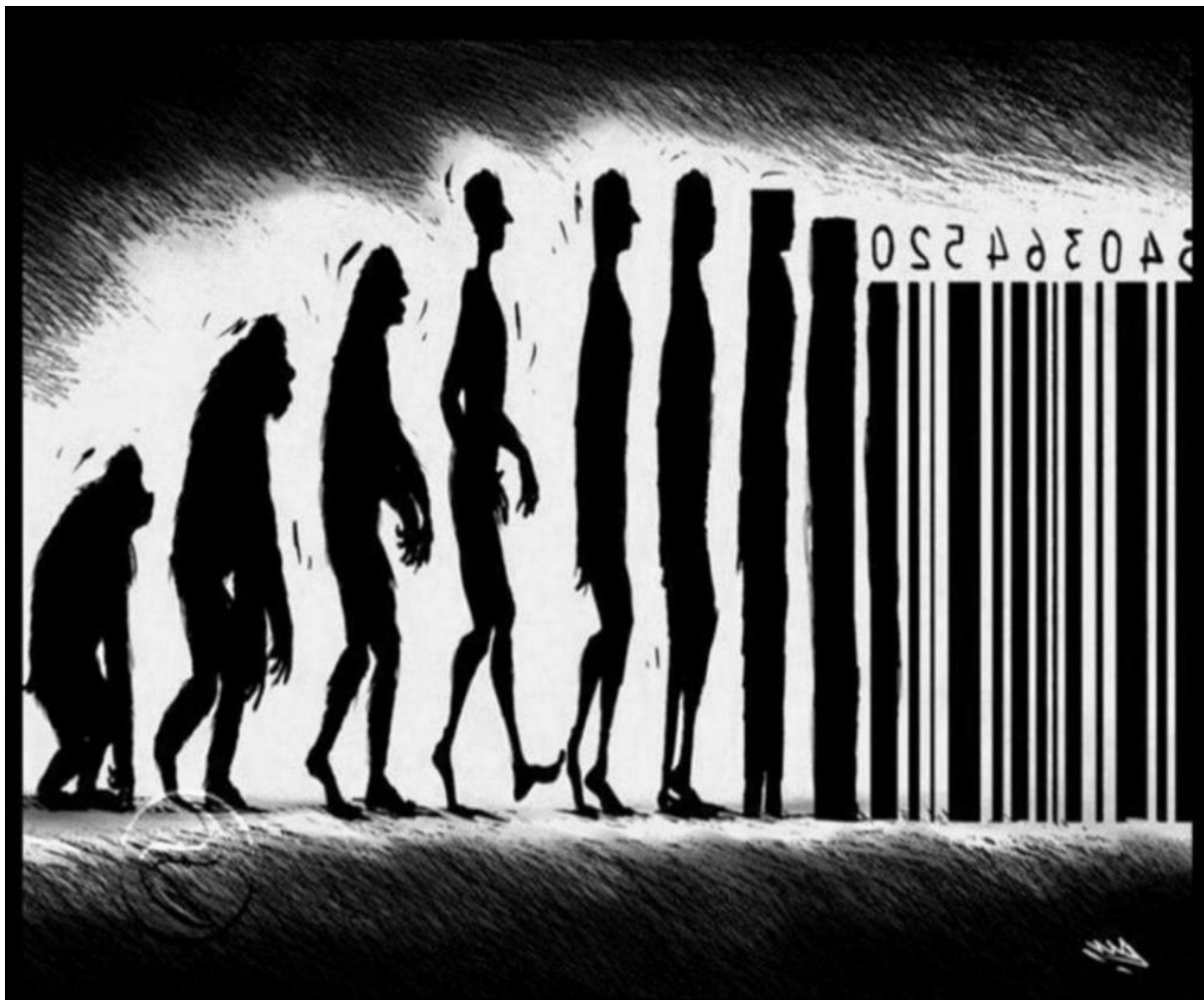
Justificamos esta pesquisa pela necessidade de estudos relacionados aos jogos eletrônicos e ao dimensionamento de questões relativas à moralidade na pós-modernidade. Entendemos que os jogos, embora voltados à recreação, são considerados como produto de uma cultura de consumo tecnológica recente e apresentam a seu respeito diversas opiniões contraditórias, principalmente às que se referem aos conteúdos morais. Se no surgimento dos jogos eletrônicos,

acreditava-se que tal forma de entretenimento estava diretamente ligada ao público infantil, atualmente, essa diferenciação já não existe. De simples entretenimento, os jogos passaram a ser uma indústria de U\$ 100 bilhões, só em 2017. Ainda segundo dados da 4ª edição da Pesquisa *Game Brasil 2017*, realizada através da parceria entre a agência Sioux, a de pesquisa *Blend New Research* e a *Game Lab*, apontam a principal faixa etária do gamer brasileiro está entre de 25 a 34 anos, o que indica o forte apelo que os jogos eletrônicos possuem em quase toda a população. Diante de tal cenário, entendemos a Psicologia como fundamental na compreensão dos efeitos dos jogos sobre a subjetividade dos jogadores, além de fornecer um olhar crítico sobre este fenômeno midiático.

No primeiro capítulo apresentaremos as características da contemporaneidade, contextualizando-as com as teorias da pós-modernas e o advento da virtualização. No segundo capítulo abordaremos a questão do lúdico e como ela se estendeu até os dias atuais com o desenvolvimento dos jogos eletrônicos. A moralidade humana e suas principais teorias filosóficas, sociológicas e psicológicas são temas de nosso terceiro capítulo. No quarto capítulo realizaremos uma discussão sobre violência, pânico moral e as supostas influências dos jogos eletrônicos. Os percursos metodológicos serão apresentados no quinto capítulo. No sexto capítulo apresentaremos os resultados obtidos e as discussões acerca do tema de nossa pesquisa.

# CAPÍTULO I

## MODERNIDADE E PÓS-MODERNIDADE



*“Realmente, vivemos tempos sombrios! A inocência é loucura. Uma fronte sem rugas denota insensibilidade. Aquele que ri ainda não recebeu a terrível notícia que está para chegar. Que tempos são estes, em que é quase um delito falar de coisas inocentes. Pois implica silenciar tantos horrores.”*

(Bertolt Brecht)

Ao final do século XX, diversas teorias alegaram que poderíamos estar no limite de uma nova era e desde então várias nomenclaturas tem surgido para designar este novo modelo social, seja como sociedade de consumo ou sociedade de informação.

Dentre os termos mais empregados para designar essa nova era estão aqueles que indicam o encerramento da modernidade como pós-modernidade, pós-modernismo e sociedade pós-industrial. Outras classificações como hipermodernismo ou hipermodernidade indicam um prolongamento da modernidade cujas características são exacerbadas, uma cultura em que o excesso está sempre presente.

### **1.1 A Modernidade**

Em *As consequências da Modernidade*, Anthony Giddens (1991) descreve a modernidade como um estilo, um costume de vida e organização social que emergiram na Europa em meados do século XVII e posteriormente se tornariam mundiais em sua abrangência.

A modernidade rompeu com as formas tradicionais de ordem social e as mudanças que aconteceram nos três ou quatro últimos séculos se tornaram impactantes e dramáticas. Com a modernidade surge o dinamismo dos sistemas sociais amparado pela interconexão da tecnologia, pelo sistema político do Estado-nação, a dependência de fontes de energia e a transformação em mercadoria dos produtos e do trabalho assalariado.

Para Harvey (2017), o projeto modernidade entrou em ação durante o século XVIII. Tal projeto envolvia o grande esforço intelectual iluminista, visando desenvolver a ciência e o domínio científico sobre a natureza, assim como a moralidade e formas racionais de organização social e pensamento. Por meio deste projeto, as qualidades universais, eternas e imutáveis da humanidade poderiam ser finalmente apresentadas. A proposta iluminista, acima de tudo, defendia o progresso e a ruptura com a tradição e a história. “Contudo, o século XX – com seus campos de concentração e esquadrões da morte, seu militarismo e duas guerras mundiais, sua ameaça de aniquilação nuclear e sua experiência em Hiroshima e Nagasaki – certamente deitou por terra esse otimismo” (HARVEY, p.23, 2017).

Harvey (2017) atenta para o fato de que Adorno e Horkheimer em *The dialectic of Enlightenment* levantaram a tese de que o iluminismo estava fadado a se

tornar aquilo que proclamava combater, ou seja, transformar a emancipação humana em um sistema opressivo universal de libertação humana. Para os pensadores frankfurtianos, a lógica oculta na racionalidade iluminista é a lógica da opressão e dominação. O total domínio sobre a natureza envolvia o domínio dos seres humanos, o que resultaria em uma condição de autodominação.

Marx e Durkheim viam na modernidade uma era turbulenta, mas ambos acreditavam que as características benéficas da modernidade superariam as negativas. Para Marx, a luta de classes levaria a um socialismo mais justo, enquanto que para Durkheim a vida moderna se tornaria harmoniosa, combinando a divisão do trabalho com o individualismo moral. Já Weber, não muito confiante, via o mundo moderno como um mundo paradoxal em que o progresso só seria alcançado à custa da burocracia em detrimento da individualidade e criatividade. Outras consequências foram o surgimento das forças de produção como destrutivas ao meio ambiente, o surgimento de governos totalitários no lugar de governos políticos, o desenvolvimento do poderio militar e a perda da crença no progresso científico. Sobre o dinamismo moderno, suas causas seriam a separação do tempo e espaço, o desencaixe dos sistemas sociais e a ordenação e reordenação reflexiva das relações sociais (GIDDENS, 1991).

A separação do tempo e espaço ocorre, segundo Giddens (1991), a partir da uniformidade de mensuração do tempo pelo relógio mecânico, significando também a uniformidade na organização social do tempo, fato que também aconteceu com a padronização dos calendários.

As civilizações pré-modernas possuíam sistemas diferentes de medidas do tempo, e para se dizer a hora certa, era necessário o auxílio de marcadores, que eram muitas vezes ocorrências naturais regulares. O relógio mecânico, ao contrário, é chamado de “tempo vazio”, e é onde ocorre a cisão espaço-tempo. Paralelo ao esvaziamento do tempo está o esvaziamento do espaço. Se nas sociedades pré-modernas as dimensões espaciais eram marcadas pela “presença”, na modernidade ela já não passa a ser tão necessária, dando origem aos “ausentes”, localmente distantes da necessidade de qualquer interação face a face e fomentando relações cada vez mais distantes (GIDDENS, 1991).

O desencaixe, ou deslocamento das relações sociais de contextos locais de interação, surge como uma das consequências da separação espaço-tempo. O desencaixe do tempo-espaço seria, portanto, a não dependência do tempo com

relação às ocorrências externas, naturais e do espaço, fato que além de transformar a natureza das relações sociais, também transformou o próprio senso de organização social. A partir da não necessidade do “lugar” ou da “presença” para se estabelecer uma relação social, a modernidade elevou seu dinamismo ao máximo.

Outras formas de desencaixe proposta por Giddens (1991) são a criação de fichas simbólicas e o estabelecimento de sistemas peritos. Fichas simbólicas são formas de intercâmbio, de troca, que não levam em consideração as características dos indivíduos participantes. A característica do indivíduo não é importante, tampouco o lugar em que ocorrem essas trocas, como por exemplo, no uso da ficha do dinheiro.

Já os sistemas peritos, que são “sistemas de excelência técnica” ou “competência profissional”, agrupam e organizam o saber teórico e prático em grandes áreas de conhecimento.

Assim como as fichas simbólicas, os sistemas peritos permitem o desencaixe, pois também retiram as relações sociais do contexto. Um exemplo simples de conhecimento perito, dado por Giddens (1991) ilustra bem essa questão: ao sair de casa em seu automóvel, o indivíduo adentra a um cenário recheado de conhecimento perito, desde o projeto até a construção do automóvel, assim como o desenvolvimento das rodovias e de todos os sinais de trânsito existentes pelo percurso. Embora o indivíduo seja leigo em tais assuntos, ele confia e aceita o risco de se sujeitar a tal conhecimento. Ao chegar ao aeroporto e embarcar no avião, o indivíduo se depara com outros sistemas peritos. Leigo ou não em tais sistemas, o indivíduo deposita sua confiança na sua eficácia. Aliás, a confiança é assaz importante, pois está relacionada à ausência no tempo e no espaço, já que não teríamos que confiar em algo ou alguém se pudéssemos vivenciar todas as atividades desenvolvidas e caso os processos de pensamento se tornassem cristalinos.

A confiança não é um mecanismo para lidarmos com a liberdade dos outros indivíduos, pelo contrário, para se obter confiança, o grande requisito é a falta de conhecimento pleno. No mundo moderno a confiança só pode existir em um contexto no qual prevaleça a atividade humana, incluindo a tecnologia, como fruto do social, e não como algo inato, ou, tampouco, causa de alguma interferência divina. A confiança é definida, então, como crença na credibilidade de determinado sistema ou pessoa, “tendo em vista um dado conjunto de resultados ou eventos em

que essa crença expressa uma fé a probidade ou amor de um outro, ou na correção de princípios abstratos (conhecimento técnico)” (GIDDENS, P.44, 1991).5.

A modernidade tem o contraste com a tradição como uma de suas marcas mais fortes. A radicalização da modernidade é caracterizada pela reflexividade, introduzida na própria reprodução do sistema, sendo, portanto, a reflexividade moderna proporcionadora de uma maior autonomia dos sujeitos. Contudo, essa autonomia não é ampla, pois o conhecimento que possuímos sobre a vida social nem sempre é suficiente. “A reflexividade da vida social moderna consiste no fato de que as práticas sociais são constantemente examinadas e reformadas à luz de informação renovada sobre estas práticas, alterando assim constitutivamente seu caráter” (GIDDENS, p.49,1991). A reflexividade é uma das grandes influências no dinamismo moderno e permite compreender as modificações das instituições e da vida social.

Em “Tudo o que é sólido desmancha no ar” (2001), Marshall Berman tenta buscar o dialético e o dinamismo dos pensadores modernos do século XIX, elementos que, segundo ele, não são encontrados nos autores contemporâneos.

Berman (2001) apresenta a modernidade como uma época de paradoxos e contradições, na qual se pode ser revolucionário e conservador ao mesmo tempo, ser aberto às novas ideias e conservador pelo medo do abismo niilista, última parada para as aventuras modernas. Para ser moderno é necessário ser antimoderno. O niilismo moderno deriva da falta de confiança do ser humano para com o futuro e da desvalorização de conteúdos relacionados à fé. Mesmo com tantas novas formas de comunicação que poderiam propagar uma maior união, a modernidade apresenta um furacão de constante desintegração e mudança, de contradição, de luta e angústia.

A primeira fase da modernidade compreende o início no século XVI até o fim do século XVIII. Nessa fase, as pessoas não tinham a mínima noção de que estavam na modernidade, embora já era possível tateá-la, como em um estado de cegueira. O sistema dominante da época era o capitalismo comercial que emergiu com o advento da burguesia comercial europeia. As grandes navegações e conquistas marítimas dos séculos foram fundamentais para o desenvolvimento do capitalismo comercial, só perdendo força a partir da Revolução Industrial no século XVIII e o surgimento do capitalismo industrial. Berman (2001) destaca Rousseau como a verdadeira voz moderna desta fase, já que empregou pela primeira vez o

termo “moderno” no sentido que seria usado nos séculos posteriores, além de influenciar o pensamento moderno na filosofia da razão e na política. As obras de Rousseau retratam uma atmosfera de agitação, turbulência, ampliando as possibilidades de experiência do homem e a destruição das barreiras morais de cunho teológico.

A segunda fase começa com a onda revolucionária de 1790, marcada inicialmente pela Revolução Francesa e suas ressonâncias na política e filosofia. Nessa fase, as pessoas possuem a consciência de viverem em uma época revolucionária, embora ainda tenham em si uma dicotomia entre o moderno e o pré-moderno. Dessa dicotomia surge a ideia de modernismo e modernização. A paisagem desenvolvida e a dinâmica das principais metrópoles indicavam os primeiros passos significativos da modernidade.

Trata-se de uma paisagem de engenhos a vapor, fábricas automatizadas, ferrovias, amplas novas zonas industriais; prolíficas cidades que cresceram do dia para a noite, quase sempre com aterradoras consequências para o ser humano: jornais diários, telégrafos, telefones e outros instrumentos de media, que se comunicavam em escala cada vez maior; Estados nacionais cada vez mais fortes e conglomerados multinacionais de capital; movimentos sociais de massa, que lutam contra essas modernizações de cima para baixo, contando só com seus próprios meios de modernização de baixo para cima; um mercado mundial que a tudo abarca, em crescente expansão, capaz de um estarrecedor desperdício e devastação, capaz de tudo, exceto solidez e estabilidade (BERMAN, p.18, 2001).

Como vozes de destaque dessa segunda fase, Berman (2001) aponta Nietzsche e Marx. Ambos compartilhavam a ideia de que a contradição seria a base da modernidade, proclamando o caráter paradigmático da fé moderna. Para eles, as correntes da história moderna eram irônicas e dialéticas, como por exemplo, no Cristianismo, implodido pelos próprios princípios de proibidade da alma e aspiração à verdade. Eis a morte de Deus e o surgimento do niilismo moderno. Se vivemos em um mundo repleto de possibilidades, convivemos ao mesmo tempo em uma imensa ausência e um grande vazio de valores.

A terceira fase tem início a partir do século XX. Talvez seja o século mais brilhante em termos de desenvolvimento científico, em todas as áreas de conhecimento. Todavia, o pensamento sobre a modernidade parece ter se estagnado e até regredido. Enquanto os pensadores do século XIX eram

afeiçoados e inimigos da vida moderna, os do século XX são polarizados, ou são entusiastas ou a condenam. Tal linha de pensamento foi fortemente defendida pelo futurismo, um movimento artístico e literário que surge no início do século XX. Os futuristas eram adeptos da velocidade e da tecnologia além de rejeitarem o moralismo e qualquer aspecto relacionado ao passado (BERMAN, 2001).

Os primeiros futuristas europeus também exaltavam a guerra, a violência e as máquinas. Após as Guerras Mundiais, no entanto, as paixões futuristas seriam encaradas com ressalvas, mas nada que impedisse o advento do computador como uma tecnologia cujo objetivo inicial seria de propiciar o entendimento de forma universal. Diante desse paradigma, tanto Marx como Freud são obsoletos, pois o estado aboliu as lutas de classes e sociais, assim como as contradições psicológicas. As massas não possuem ego nem id, suas almas se tornaram carentes de tensão e dinamismo. Tudo em suas vidas é administrado e nada lhes pertence: ideias, necessidades e até seus dramas. Seus desejos são produzidos, mas somente desejos que o sistema pode realizar. “O povo se auto-realiza no seu conforto; encontra sua alma em seus automóveis, seus conjuntos estereofônicos, suas casas, suas cozinhas equipadas” (BERMAN, 2001, p.28).

## **1.2 A Pós-Modernidade ou Hipermodernidade**

A hipermodernidade, ou pós-modernidade, chamada também de revolução moderna, teria começado nos anos 90 do século XX. Jean François Lyotard foi o primeiro a popularizar o termo pós-modernidade em *The Post-Modern Condition* de 1985. “Como ele a representa, a pós-modernidade se refere a um deslocamento das tentativas de fundamentar a epistemologia, e da fé no progresso planejado humanamente” (GIDDENS, 1991, p.8).

Para Gilles Lipovetsky (2005) o novo papel ostentado pelo indivíduo-protagonista social, com foco na autonomia subjetiva, foi impulsionado pela segunda modernidade, mais especificamente a modernidade do consumo, dos lazeres, do bem-estar em massa.

A vida privada e a vida pública assumiram uma aparência mais livre, mais direcionada às escolhas individuais e por consequência houve uma maior emancipação do indivíduo frente às imposições sociais. “Foi algo que se concretizou na liberação sexual, na ruptura com as obrigações morais, na ausência de compromisso ideológico, no estilo de vida *à la carte*. A ordem autoritária, disciplinar,

moralista fora profundamente abalada pelo hedonismo da sociedade de consumo” (LIPOVETSKY, 2005, p.3).

A revolução individualista e narcisista, não foi totalmente positiva. Se por um lado tivemos o avanço democrático da liberdade, por outro, isso beneficiou muito menos o indivíduo do que se imaginava. O hedonismo antes tão aclamado, acabou se enfraquecendo, transformando a euforia em uma atmosfera de ansiedade. É o paradoxo da infelicidade: viver em um ambiente de profundo entretenimento e opções e bem-estar e que, ao mesmo tempo, oferece inúmeras barreiras para se viver.

Lipovetsky (2005) apoia-se em Sartre ao definir a decepção como inerente ao ser humano: o homem é um ser que espera, e, portanto, não pode evitar a decepção. Desejo e decepção caminham juntos. A dicotomia entre o real e a expectativa, real e decepção, geram um vazio que não pode ser preenchido de maneira fácil.

A decepção, além de algo indissociável do homem atual, teve grande papel na civilização moderna, atingindo grande destaque psicológico e social. Para Lipovetsky (2005), figuras como Balzac, Schopenhauer, Cioran e Proust sempre utilizaram a decepção como resultado de uma vida tediosa e frustração na aspiração à felicidade como máxima em seus trabalhos. Os grupos hipermodernos surgem como sociedade de decepção inflacionada, pois a felicidade é prometida a todos e os prazeres estão em toda esquina. Os ideais hedonistas e psicoculturais, as pressões e o grande número de informações contribuíram para a criação de um indivíduo introvertido, exigente, mas também muito mais vulnerável às decepções.

A atual cultura é a da ansiedade, da decepção, da frustração, uma evolução do desencanto moderno em relação ao mundo. Tanto na esfera pública quanto na privada, as experiências frustrantes são a grande característica da sociedade hipermoderna. Uma das causas de tanta frustração estaria no abrandamento dos dispositivos religiosos, tendo em vista que estes garantiam uma forma de consolação e apoio diante das provações e sofrimentos da vida cotidiana. Em substituição à religiosidade, as sociedades hipermodernas passaram a valorizar o prazer, à mudança e o consumo.

O momento contemporâneo, segundo Lipovetsky (2005), possui como característica fundamental a destruição das utopias e o esgotamento dos mitos. Essa nova tendência, contrasta com a fase triunfal da modernidade, tomada por um

surto gigante de otimismo, amparado pela ciência, técnica, razão e revolução. Contudo, as tragédias do século XX e o uso incerto dos aparatos tecnológicos e ecológicos, o crescimento da miséria e as muitas crises econômicas e financeiras causaram a incerteza e a baixa credibilidade nas ideologias e nos sistemas modernos.

No contexto atual, até mesmo os que figuram na miséria estão reféns dos apelos publicitários, todo mundo tem a pretensão de se integrar ao mundo do consumo, dos prazeres, do lazer e das grifes. Pelo menos enquanto intensão, todos são hiperconsumistas. Para aqueles que não conseguem acesso a esse mundo, só lhes resta o sentimento de frustração, de desqualificação e insucesso pessoal, muitas vezes se privando de coisas básicas para buscar o equilíbrio no mundo do consumo (LIPOVETSKY, 2007).

A correlação entre consumo e decepção está no fato de que quanto mais somos estimulados a comprar, maior é a nossa insatisfação, pois sempre haverá alguma nova necessidade, algum produto novo, e aquilo que já possuímos se torna obsoleto. A sociedade de consumo é uma sociedade de “perpétua carência”. Uma vez ansioso para consumir, o indivíduo nunca atingirá sua plenitude, ficará sempre descontente.

Não se poderia compreender o ímpeto presente no comprador compulsivo sem relacioná-lo com o dinamismo dos valores hedonistas de nossa cultura, e também com o aumento do nosso mal-estar, com os numerosos fracassos enfrentados na vida pessoal. O hiperconsumismo desenvolve-se 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, como um expediente para “reerguer a moral” (LIPOVETSKY, 2005, p.30).

Em *Mal estar na pós-modernidade* (1998), Zygmunt Bauman, sugere que a angústia pelo medo do “estranho” se tornou o preenchimento de toda fissura da condição humana. O mundo moderno está totalmente vinculado à instabilidade social e à hostilidade ao estranho. As fantasias de um mundo bom parecem cada vez mais distantes e para Bauman (1998), a modernidade nasceu sobre o signo do suicídio e do instinto da morte (Tânatos), como podemos observar nas obras de Walter Benjamin e Sigmund Freud respectivamente.

Para as utopias modernas, o mundo ideal seria aquele que se tornasse imutável, idêntico a si mesmo, no qual a sabedoria de hoje ainda pudesse ser a sabedoria de amanhã; e o mesmo com as habilidades, que elas pudessem ser utilizadas em uma época posterior. O mundo moderno utópico seria um mundo organizado, harmônico, um mundo limpo sem sujeira e sem estranhos.

Os estranhos devem passar por diversos testes de pureza se quiserem ser admitidos pelos estilos e padrões pós-modernos e principalmente serem seduzidos pelo mercado consumidor. Como se não bastasse, eles devem regozijar com a constante renovação consumista, vestir e despir identidades. Aqueles que não se sujeitam a esse padrão, são estranhos, são a sujeira da pós-modernidade. A pureza é analisada pela aptidão de consumo (BAUMAN, 1998).

Os estranhos são incapazes de serem seduzidos pelas táticas do consumo, são, portanto, um problema pós-moderno. Conforme os padrões requeridos na atual sociedade, se o indivíduo não consome, ele perde a opção de escolha do consumidor e logo, perde sua liberdade. “São eles os novos “impuros”, que não se ajustam ao novo esquema de pureza. Encarados a partir da nova perspectiva do mercado consumidor, eles são redundantes – verdadeiramente objetos fora do lugar” (BAUMAN, p.24, 1998).

O trabalho de separar e eliminar a “sujeira” cabe às instituições privadas como supermercados, shoppings e estádios, redutos do credo consumista. Nesses locais, não é permitida a entrada dos não-consumidores ou consumidores falhos, desprovidos do modelo de um “verdadeiro” consumista. Para impedirem a entrada destes consumidores frustrados, são utilizados mecanismos de exclusão como câmeras de vigilância, vigias armados, cercas eletrificadas e câmeras de vigilância.

Uma das características da pós-modernidade é a guerra à tradição, que fora legitimada para coletivizar o ser humano buscando substituir uma antiga ordem remanescente, por uma nova, mas nem sempre melhor. Para que não houvesse nenhuma tentativa de burlar os princípios da sociedade, os revolucionários, entusiastas da modernidade, acabaram sendo declarados inimigos da pureza moderna se tornando devotos da sociedade pós-moderna. Os inimigos da sociedade são agora aqueles que burlam as leis ou procuram fazer a lei ao seu próprio modo. Nessa categoria de inimigos estão inseridos também aqueles provenientes das classes perigosas, os moradores de rua e os pertencentes às áreas urbanas, indolentes e vagabundos (BAUMAN, 1998).

Todas as sociedades produzem estranhos. Mas cada espécie de sociedade produz sua própria espécie de estranhos e os produz de sua própria maneira, inimitável. Se os estranhos são as pessoas que não se encaixam no mapa cognitivo, moral ou estético do mundo – num desses mapas, em dois ou em todos três; se eles, portanto, por sua simples presença, deixam turvo o que deve ser transparente, geram incerteza, que por sua vez dá origem ao mal-estar de se sentir perdido. Ao mesmo tempo em que traça suas fronteiras e desenha seus mapas cognitivos, estéticos e morais, ela não pode senão gerar pessoas que encobrem limites julgados fundamentais para a sua vida ordeira e significativa, sendo assim acusadas de causar a experiência do mal-estar como a mais dolorosa e menos tolerável (BAUMAN, 1998, p.27).

Em uma ordem harmoniosa e racional, os estranhos modernos são o refugio das organizações de estado. Os estranhos, possuidores de opiniões indecisas e posturas inadequadas, não são aceitos em uma organização que não tolera o perfume da incerteza. Bauman (1998) toma emprestado dois conceitos de Lévi-Strauss para explicar duas das estratégias da cruzada contras os estranhos modernos: a antropofágica e a antropolêmica.

A primeira prima pela aniquilação, devorando os estranhos e os transformando em uma espécie de tecido indistinguível do que existia. Pela assimilação, procura tornar a diferença semelhante, diminuindo aos poucos as distinções culturais e linguísticas, proibindo as antigas formas de lealdade e as tradições, exceto aquelas que sirvam para conformá-los com a nova ordem social. A segunda estratégia, antropolêmica, ao invés de assimilá-los, os vomita. Banidos do organismo ordeiro são impedidos de tentar qualquer forma de comunicação com o lado de dentro. Pela exclusão, os estranhos são confinados em “prisões invisíveis, mas não menos tangíveis, proibições da comensalidade, do conúbio e do comércio; purificar – expulsar os estranhos para além das fronteiras do território administrado ou administrável” (GIDDENS, p.29, 1991). Caso essas medidas não sejam factíveis, a única opção é destruir fisicamente os estranhos.

Vivemos constantemente tentando superar a sensação de incerteza contemporânea. A nova desordem do mundo surge pela desintegração dos blocos políticos e econômicos de poder até então dominantes. A incerteza sobre as novas possibilidades de governo, o surgimento de formas de poder autoritárias e o crescimento de minorais fundamentalistas parece assustar ao cidadão

contemporâneo. Aliado a essa desordem, está a desregulamentação universal que gera infinitos poderes à competição de mercado, que age de forma irracional e moralmente cega. O mercado financeiro possui total liberdade de financiar à custa de outras liberdades e tudo parece justificável pelo prisma econômico. Atualmente, nenhum emprego está garantido, nenhum cargo é estável, e as carreiras mais sedutoras são na verdade verdadeiros suicídios (BAUMAN, 1998).

Outro fator que gera o medo ambiente da contemporaneidade é o enfraquecimento das redes de segurança estabelecidas entre familiares, locais de trabalho, vizinhança, dentre outras. Em um meio no qual a competitividade, consumo e as interações tecnológicas e virtuais são colocados em pedestais, ou melhor, dizendo, são prioritárias, estabelecer uma rede de apoio social se torna uma missão cada vez mais difícil.

Com o enfraquecimento dessas redes, fundamentais para a construção de nossa imagem, depositamos nossas esperanças nas indústrias da imagem e entretenimento, carregadas de persuasão e embebidas em estratégias de consumo, extremamente eficazes em capturar e seduzir os consumidores, e ao mesmo tempo, nunca satisfazê-los por completo. De certa maneira, os meios de entretenimento nos fornecem uma falsa identidade, uma imagem líquida de nós mesmos. É o terreno para o surgimento e consolidação da virtualização.

### **1.3 O Virtual**

Para Pierre Lévy (2011) a virtualização atinge as modalidades do “estar junto” e a própria constituição de nós mesmos. A virtualização pode ser vista como a essência da transformação das técnicas, da economia e dos costumes. A virtualização apresenta-se como a heterogênese do humano, ou o movimento mesmo do “devir outro”. O movimento de virtualização afeta hoje não apenas a informação e a comunicação, mas também os corpos. Torna-se imprescindível aprender, pensar e compreender o processo de virtualização. A virtualização não se refere ao desaparecimento ou desmaterialização e tampouco um fenômeno recente. Ao contrario, trata-se de um movimento que constituiu e continua a sustentar a humanidade, possuindo força e velocidade impressionantes na contemporaneidade.

Lévy (2011) aponta dois sentidos para a palavra virtual. O fascínio pelo virtual deriva, principalmente, pela confusão desses sentidos. Na concepção filosófica, o

virtual é aquilo que existe em potência, antes da concretização de algo, parte relevante da realidade. Ao contrário, no uso corrente, o termo virtual é utilizado como algo oposto ao real, irreal. Se algo não é real deve ser necessariamente virtual, não podendo ter as mesmas características ao mesmo tempo.

Contudo, existe uma concepção falsa sobre o real e o virtual. O uso corrente da palavra virtual é empregada com frequência como significado da ausência de existência e de realidade. Segundo essa distorção, o real seria da ordem do tenho e o virtual da ordem do terás, ou da ilusão. Em termos filosóficos, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual, pois “virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes” (LÉVY, 2011, p.15).

O mundo virtual pode simular o mundo real, em escalas maiores ou menores, permitir que o explorador construa uma imagem distante de sua verdadeira aparência física, simular ambientes hipotéticos ou imaginários regidos por leis totalmente divergentes das que governam nosso mundo. Como aponta Lévy (2010) duas são as características distintas do mundo virtual: a imersão e a navegação por proximidade. A primeira característica refere-se à imersão dos indivíduos em um mundo no qual eles possuem uma “imagem de si mesmos e de sua situação” e na qual cada ato tende a modificar sua imagem virtual e o mundo virtual. Já na navegação por proximidade, o mundo virtual guia os movimentos do indivíduo, pois mesmo não sendo realista, o mundo virtual pode ser organizado de uma maneira “táctil”.

Sherry Turkle (1997) vê na simulação uma forma de compreendermos o mundo, pois o mundo real pode se tornar demasiado complexo. O uso do computador consegue fornecer, através da simulação, um novo instrumento analítico, proporcionando uma maneira mais eficaz de lidar com o mundo. Para a autora, os computadores são capazes de simular a natureza em um programa ou inventar segundas naturezas limitadas somente pela nossa imaginação e capacidade de abstração. As simulações computadorizadas possuem o potencial de nos fazer compreender os fenômenos mais complexos a partir de um novo prisma.

Em *A Vida no Ecrã* (1997), Turkle apresenta o advento dos computadores e como estes se tornaram essenciais às relações contemporâneas, afetando as ideias que possuíamos sobre corpo, mente e máquinas. Escrito no final da década de 90, período de consolidação da internet, a obra apresenta o computador como uma possibilidade de se viver em um mundo virtual, o chamado ciberespaço, embora a

obra já alertasse para um fenômeno contemporâneo: a invasão da vida cotidiana por esse mesmo ciberespaço, em uma espécie de fusão entre o real e o virtual.

Lévy (2010) é categórico ao definir ciberespaço e cibercultura:

O ciberespaço (que também chamarei de rede) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam desse universo. Quanto ao neologismo cibercultura, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com crescimento do ciberespaço (LEVY, 2010, p.17).

O termo ciberespaço foi utilizado pela primeira vez em 1984 no romance *Neuromancer* de Willian Gibson, um clássico do gênero *cyberpunk*. A história basicamente retrata a decadência e o surgimento de Case, um hacker banido da Matrix que acaba indo parar no submundo e que tenta se redimir, reconquistar seu lugar na Matrix prestando serviços para uma organização secreta. Case é o típico anti-herói das histórias *cyberpunks*, movimento underground que surgiu entre os anos 80 e 90 do século passado, pois parece ter muito mais afinidade com as máquinas do que com os humanos. *Neuromancer* se tornou a obra fundamental do movimento cyberpunk e influenciaria obras posteriores como o *mangá* (termo japonês que designa histórias em quadrinhos) *Ghost in The Shell* de Mamoru Oshii, o filme *Blade Runner* e a trilogia cinematográfica *Matrix* dos diretores irmãos Wachowski.

O filme *Blade Runner* de 1982, dirigido por Ridley Scott, foi inspirado na obra *Do Androids Dream of Electric Sheep?* de Philip K. Dick, publicado em 1968. Embora a obra não trabalhe com a temática, o filme possui inúmeras referências ao movimento cyberpunk: o protagonista Deckard é o típico herói cyberpunk, um “caçador” especialista em eliminar os replicantes. Replicantes são seres geneticamente criados para trabalhar em ambientes e tarefas hostis na expansão espacial, entretanto, alguns conseguem fugir de uma colônia e passam a viver na Terra. Deckard é o “*sarariman*”, personagem que a princípio está preso ou auxilia sua organização, mas que ao longo da narrativa desperta para a realidade hostil ou a verdade; o ambiente é uma sociedade distópica, fragmentada com estruturas e

paisagens em desintegração e ao mesmo tempo com a existência de espaços com alta tecnologia e inúmeras publicidades, uma “mixórdia pós-moderna”; o corporativismo fica a cargo da corporação Tyrell, responsável pela produção de replicantes e que governa metade da cidade de Los Angeles. Seu slogan: “Mais Humano que o Humano é o nosso lema”.

Blade Runner é uma parábola de ficção científica em que temas pós-modernos, situados num contexto de acumulação flexível e de compressão do tempo-espaço, são explorados com todo o poder de imaginação que o cinema pode mobilizar. O conflito ocorre entre pessoas que vivem em escalas de tempo distintas e que, como resultado, veem e vivem o mundo de maneiras bem diferente. Os replicantes não têm história real, mas talvez possam fabricar uma; a história foi, para todos, reduzida à prova da fotografia. O lado depressivo do filme é justamente que, no final, a diferença entre o replicante e o ser humano fica tão irreconhecível que eles podem até se apaixonar um pelo outro (uma vez que eles entrem na mesma escala temporal). O poder do simulacro está em toda parte (HARVEY, 2017, p. 281).

Outras obras também abordam a temática cyberpunk, muitas delas, provenientes de *mangás* como o já citado *Ghost in the Shell*, *Akira*, *Gunm* e *Eden*.

Matrix, um grande sucesso cinematográfico de 1999, segundo seus diretores, foi inspirado na obra *Simulacros e Simulações* do pensador francês Jean Baudrillard, embora este o desaprove e aponte graves erros de interpretação de sua obra.

Com um conceito de virtual totalmente diferente de Pierre Lévy, Jean Baudrillard (1999) classifica o virtual como a criação de uma realidade imaginada, e que devido ao avanço tecnológico, o virtual já se parece com o real, e às vezes, é mais real que a própria realidade. O virtual é, portanto, um simulacro, onde somente se apresenta com real. Tal capacidade da comunicação virtual em simular o real acaba por gerir o esvaziamento do processo comunicacional. Sua obra aponta o virtual como capaz “não somente eliminar a realidade, mas também a imaginação do real, do político, do social – não somente a realidade do tempo, mas a imaginação do passado e do futuro” (BAUDRILLARD, 1999, p. 71).

Baudrillard (1999) ressalta que a realidade já não existe, e estamos vivendo em uma representação da realidade, que ganhou força na sociedade pós-moderna, principalmente pela mídia. Ele exalta o fato de que vivemos em uma época e que os símbolos possuem mais poder do que a própria realidade, criando assim, os

simulacros, simulações do real que, parecem ser, muitas vezes, mais atraentes ao indivíduo do que o verdadeiro objeto.

A comunicação virtual é, segundo Baudrillard (1999), um elemento significativo da implosão social ressaltando o embate entre real e virtual, sendo que este último se amplia frente ao esvaziamento do real. A própria comunicação virtual causa a ruptura do processo comunicacional humano, potencializando a emergência do hiper-real (mais real do que a própria realidade).

Apenas simula um espaço de liberdade e de descoberta. Não oferece, em verdade, mais do que um espaço fragmentado, mas convencional, onde o operador interage com elementos conhecidos, sites estabelecidos, códigos instituídos. Nada existe para além desses parâmetros de busca. Toda pergunta encontra-se atrelada a uma resposta preestabelecida. (BAUDRILLARD, 2011, p. 132).

Turkle (1997), na década de 1990, já apontava em sua obra que um número cada vez maior de pessoas estava passando mais tempo em espaços virtuais ao ponto de chegarem a contestar a importância da vida real em nossa existência, pois no ambiente virtual as possibilidades eram infinitas, com diferentes vidas e diferentes sexos. Não era de se espantar que ao desempenhar tantos papéis em diferentes espaços e manter vidas e identidades paralelas, os jogos se tornavam tão reais como aquilo que chamamos de realidade, e em muitos casos, tal distinção já não era válida. No mundo virtual, mediado pelas novas tecnologias, o eu se torna múltiplo e fluído, características pós-modernas ou hipermodernas e a relação intermediada pelas máquinas se torna trocas de significantes. O computador encarna a teoria pós-moderna, pois produz uma identidade descentrada e fluída, o que contrasta com o modernismo, derivado do século das Luzes, cuja característica era a linearidade e a solidez.

No final da década de 1990 os computadores assombravam a humanidade com todo seu potencial, mas ninguém poderia prever o advento dos smartphones e das redes sociais dos dias atuais. Tal fenômeno se compara ao postulado por Turkle sobre as relações intermediadas por computadores, em que os seres humanos se confundem cada vez mais com a tecnologia e se torna cada vez mais difícil distinguir o que é humano e o que é tecnológico. “Estaremos a viver uma vida no ecrã ou dentro do ecrã?” (TURKLE, p.30, 1997).

A metáfora da sedução representa nossa relação com a tecnologia. Na tecnologia encontramos nossa paixão, aquilo que nos falta, que precisamos e que nos atrai. Elas nos proporcionam a ilusão da companhia sem que tenhamos as exigências da amizade. Podemos ser solitários sem nunca estarmos sozinhos. A sedução antes ligada à programação está hoje intrinsecamente associada à interface e um bom exemplo é o videogame. Hoje nenhum jogador se interessa pelos programas responsáveis por rodarem os jogos como quando foram estabelecidos em meados da década de 70. O que interessa hoje é o resultado, é o ecrã. Os cenários produzidos em milhares de pixels tem o poder de fazer com que as pessoas se descubram nesses mundos paralelos em uma espécie de realização de sonhos. O desejo moderno de espreitar o funcionamento e a mecânica das coisas deu lugar à exploração do mundo por suas superfícies mutáveis (TURKLE, 1997).

Para Turkle (1997), o desenvolvimento de janelas para interfaces de computador atende o desejo das pessoas de melhorarem sua eficiência no trabalho, pois permite alternar rapidamente entre diferentes aplicativos sem a necessidade de reiniciá-los. O sistema de janelas foi mundialmente difundido após seu uso pela Microsoft no Sistema Operacional Windows. Para além da perspectiva da eficácia, as janelas se tornam uma metáfora para pensar no sujeito contemporâneo como um sujeito polivalente, múltiplo, porém, fragmentado.

Atualmente, podemos pensar não somente em janelas, mas em abas, conceito significativamente explorado em aplicativos, que nos permite mudar rapidamente de determinado assunto ou de ambiente, e assim como as janelas, elas tendem a influenciar e fragmentar o sujeito e seu respectivo pensamento.

O “Eu” desempenha diferentes papéis em cenários diferentes. As janelas indicam um “Eu” descentralizado, fragmentado, que pode existir em vários mundos simultaneamente.

Fredric Jameson, em seu artigo *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism* (1991), realizou uma caracterização do que chamou de pós-modernismo: “a primazia da superfície sobre a profundidade, da simulação sobre o real, do lúdico sobre o sério” (TURKLE, p.64, 1997). Para Jameson, o sujeito pós-moderno não era alienado, mas fragmentado. O conceito de alienação pressupõe um sujeito centralizado; já em um sujeito múltiplo e descentrado, o conceito não se aplica. Utilizando um ponto de vista dialético-marxista, Jameson criticava o pós-

modernismo e o ceticismo das metanarrativas, além de não ver nesse movimento nenhum objeto que pudesse representa-lo.

À época, Jameson fez notar que faltava à era pós-moderna os objetos que a pudessem representar. As turbinas, as chaminés das fábricas, as canalizações e os tapetes rolantes nas linhas de montagem no final do século XIX e início do século XX tinham funcionando como poderosos objetos-propiciadores do pensamento para retratar a natureza da modernidade industrial. Forneciam-nos imagens de relações mecânicas entre o corpo e a mente, o tempo e o espaço. A era pós-moderna não possuía tais objetos (TURKLE, 1997, p. 65).

Contudo, como aponta Turkle (1997), uma década depois do manuscrito de Jameson, o pós-modernismo encontrou seus objetos: a internet, os computadores pessoais, as janelas e as simulações do mundo quântico.

Em *A Galáxia da Internet* (2013), Manuel Castells ressalta que a Internet é, atualmente, “o tecido de nossas vidas”, comparando em termos de importância, a tecnologia da informação contemporânea à eletricidade na Era industrial. A Internet, pela primeira vez, possibilitou que as pessoas pudessem se comunicar com outras, em um momento pré-determinado, em escala global. Derivada de uma antiga rede usada pelas forças armadas norte-americanas (ARPANET – rede projetada pela Agência de Projetos de Pesquisa do Departamento de Defesa dos EUA), a Internet, a partir o início da década de 1990, se tornou livre de seu ambiente militar e com a adesão de vários provedores de serviços da rede, a Internet cresceu rapidamente e se tornou uma “rede global de redes de computadores”.

Castells (2013) aponta que o advento da Internet como nova forma de comunicação provocou afirmações conflitantes sobre os novos padrões de interação social. Se por um lado a criação de comunidades virtuais foi festejada como fim de um processo histórico de desvinculação entre sociabilidade e localidade, culminando em novas formas de relações e interações sociais; por outro lado, existem críticas que o crescimento da Internet tem proporcionado o isolamento social, a crise da comunicação social e das relações familiares tendo em vista que os indivíduos conectados estão cada vez mais abandonando as interações face a face e os ambientes reais. Outro ponto negativo assinalado é que muito dos intercâmbios sociais criados pela Internet foram baseados em representações e identidades falsas. “Assim, a Internet foi acusada de induzir gradualmente as

peessoas a viver suas fantasias on-line, fugindo do mundo real, numa cultura cada vez mais dominada pela realidade virtual” (CASTELLS, 2013, p.98).

Para Santaella (2002), a partir do século XXI, o uso da Internet começou a se cristalizar em duas práticas comerciais: a primeira refere-se ao comércio eletrônico e o aproveitamento que tal comércio conseguiu extrair da interatividade e a possibilidade de se obter o perfil do usuário e seus respectivos interesses, culminando em uma abordagem de alto desempenho das empresas; a segunda prática é a o surgimento dos portais, sites que coordenam o ciberespaço também de acordo com os interesses do usuário. Esses portais se encarregaram de coordenar e assimilar os inúmeros websites que surgiram no advento da web, direcionando, familiarizando e facilitando o consumo. Para a autora, o ciberespaço está longe de ser um local inocente, pois a experiências virtuais estão sendo processadas pelo capitalismo contemporâneo e, portanto, impregnadas das “formas culturais e paradigmas que são próprias do capitalismo global. O ciberespaço, por isso mesmo, está longe de inaugurar uma era emancipadora” (SANTAELLA, 2002, p.53). Dessa forma, podemos analisar que a Internet se tornou bem diferente daquilo que foi conclamado em seu surgimento por John Barlow na *Declaration of the Independence of Cyberspace* de 1996.

Governadores do Mundo Industrial, vocês gigantes cansados de carne e aço, eu venho do ciberespaço, o novo lar da Mente. Em nome do futuro, peço a vocês do passado que nos deixem em paz. Vocês não são bem-vindos entre nós. Vocês não tem nenhuma soberania sobre onde nós nos encontramos. Nós não temos governos eleitos, nem parece que venhamos a ter, e assim eu me dirijo a vocês sem nenhuma autoridade maior do que aquela com a qual a liberdade sempre se expressa. Eu declaro o espaço global social que nós estamos construindo como naturalmente independente das tiranias que vocês buscam impor sobre nós (BARLOW, 1996, online).

A Internet possui um papel importante na estruturação de relações sociais, não há dúvida, entretanto, ela também possui significativa contribuição no padrão contemporâneo de sociabilidade baseado no individualismo. As pessoas estão cada vez mais organizadas em redes sociais mediadas por computadores. “O individualismo em rede é um padrão social, não um acúmulo de indivíduos isolados. O que ocorre é antes que indivíduos montam suas redes, on-line e off-line, com base em seus interesses, valores, afinidades e projetos” (CASTELLS, 2013, p.109).

As redes on-line acabaram se tornando comunidades especializadas, ou seja, foram elaboradas conforme os interesses e predileções específicas de seus usuários. Os novos aparatos tecnológicos tendem a aumentar as chances do individualismo em rede se tornar “a forma dominante de sociabilidade”. Um dos fatos que mais reiteram essa afirmação é o número cada vez maior de smartphones, aparelhos que acabam por ampliar a comunicação individualizada, com a seleção de lugar, tempo e parceiros para a interação.

Toda cultura midiática tornou-se incrivelmente comandada pela lei da renovação acelerada, da sedução e do efêmero. A novidade, o consumo instável e a imprevisibilidade dos gostos organizam a nova indústria cultural. Embora a renovação seja algo obrigatório para a indústria cultural, ela não possui nada de novo, pois o produto cultural é baseado em fórmulas já experimentadas, ou seja, o que temos é uma eterna repetição de estilos, estruturas e conteúdos. Segundo a teoria moriniana, a indústria da cultura providencia a síntese entre o padrão e o original, do estereótipo e do individual e embora o produto ostente uma certa individualidade, ele sempre se enquadra em padrões típicos. “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” (LIPOVETSKY, 2009, p. 244).

A eficácia e o sucesso da cultura midiática e suas manifestações devem ser atribuídos à sua capacidade de disponibilizar ao indivíduo um universo de sonho, lazer e esquecimento. A evasão é o sustentáculo do consumo cultural. Ela é o novo ópio de uma sociedade disposta a olvidar as condições monótonas e as frustrações do cotidiano, a ansiedade e a solidão. Tais condições são propícias para o fortalecimento da cultura “mass-midiática”, cujo poder de amenizar a realidade se torna cada vez mais sedutor. “Consumimos em espetáculo aquilo que a vida real nos recusa: sexo porque estamos frustrados, aventura porque nada de palpitante agita nossas existências no dia a dia” (LIPOVETSKY, 2009, p.258).

Para Lipovetsky (2005) a mídia conseguiu substituir a Igreja, sindicatos, a família, as formas de socialização e a transmissão do saber. Pelo seu intermédio tomamos nota sobre o curso do mundo e é também como conseguimos novas informações para nos adaptarmos ao ambiente. A socialização dos indivíduos está cada vez mais destina à ação da mídia e das imagens, deixando de lado a tradição,

a moral e a religião. É o fim da moralidade que Nietzsche denominava “moralidade dos costumes”.

A potencialidade do virtual ou a suposta dessimbolização devem ser analisadas com ressalvas, pois o mundo do virtual coabita com muitos outros. Até mesmo o indivíduo dependente da internet, conectado ao mundo virtual em tempo integral não deve ser visto como isolado de uma sociedade, pois as antigas buscas modernas ainda continuam: o corpo, a relação com outros, o prazer, a comunicação. Tais valores, difundidos no século XIX e XX, não estão extintos, mas, reestruturados de outra maneira pelo virtual.

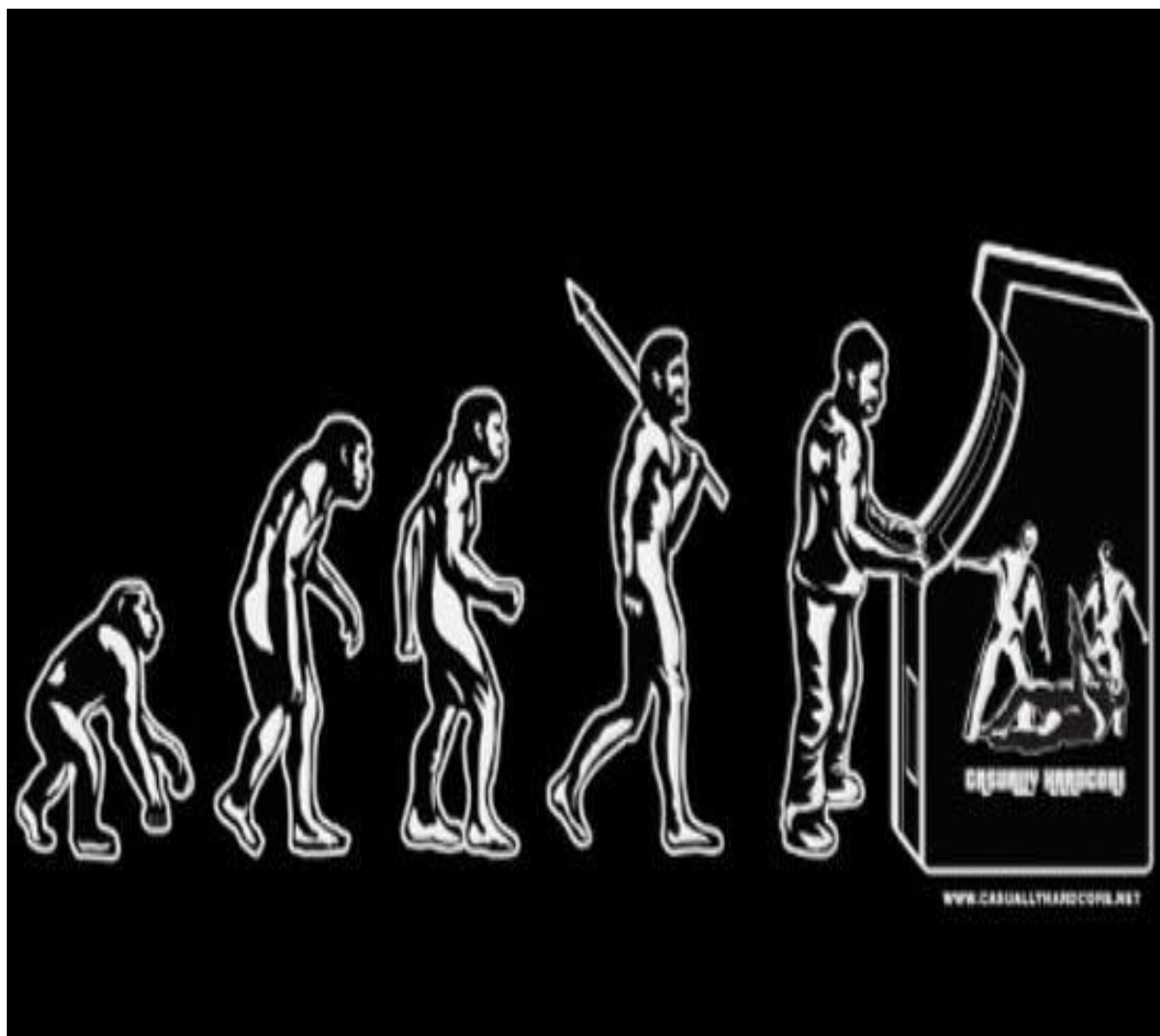
Haverá uma conexão, não unicamente de contatos rápidos na internet, mas do contemporâneo, do presente, do imediato com elementos muito mais antigos, que são a busca do outro, as sensações íntimas, a relação próxima e comunicacional. De um lado, as pessoas querem resultados operacionais e muita rapidez. Ao mesmo tempo, querem sensações, objetos de qualidade, que perdurem e façam um obstáculo, enfim, ao percurso precipitado. (LIPOVETSKY, 2005, p.110-111).

Dentre as práticas emergentes de mídia baseadas na Internet, a dos jogos desponta como uma das mais significativas e favoritas. Uma das grandes contribuições da Internet para com os jogos eletrônicos foi a possibilidade de se conectar consoles em rede, permitindo jogos on-line em um ambiente antes voltado somente para computadores pessoais. Aliás, a possibilidade de conexão à Internet se tornou um dos elementos essenciais na criação de um jogo, juntamente com a interatividade e gráficos.

Os videogames são uma janela para um novo tipo de intimidade com máquinas, que caracteriza a cultura de computador nascente. O relacionamento especial que os jogadores estabelecem com os videogames tem elementos comuns a interações com outros tipos de computador. O poder dominador dos videogames, o seu fascínio quase hipnótico, é o poder dominador do computador. As experiências de jogadores de videogames ajudam-nos a compreender esse poder dominador e algo mais. No fulcro da cultura de computador, está a idéia de mundos construídos, “governados por regras” (TURKLE, 1997, p. 58-59).

## ΕΠΙΤΥΛΟ 2

### ΔΟ ΗΘΗΟ ΛΥΘΕΗΣ ΑΔ ΗΘΗΟ VΙΡΤΥΑΛΙΣ



*“A diferença entra a verdade e a ficção é que a ficção faz mais sentido.”*  
(Mark Twain)

## 2.1 O Homo Ludens

O Homo Ludens, se situa, em termos de importância, junto ao Homo Sapiens e o Homo Faber, pois o lúdico é tão essencial quanto o raciocínio ou a fabricação de objetos. É no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve. O próprio jogo é mais antigo que a cultura, porque esta é relacionada exclusivamente à sociedade humana. No jogo, sempre existe alguma coisa em jogo, algo que transcende as necessidades imediatas da vida. A intensidade e o poder de fascinação existentes nos jogos não podem ser analisados simplesmente por vias biológicas, pois jogar extrapola o domínio da vida humana (HUIZINGA, 2008).

O termo “lúdico”, adjetivo com origem latina da palavra ludos, utilizada para designar os jogos e o divertimento, foi usado por Heráclito (535 - 475 a.C.) para caracterizar o tempo. O tempo, em sua concepção, era essencialmente infantil, sem nenhum atributo moral, muito pelas suas constantes mudanças. O tempo para Heráclito é o brincar de uma criança, o brincar na forma mais pura, desprovido de qualquer tipo de retidão (BAPTISTA, 2010).

Platão (427-347 a.C.), acreditava que a vida deveria ser vivida como um jogo. Quando esta passa a ser vivida como tal, com harmonia e felicidade, como atividades de reverência aos deuses, estes se alegram e mandam aos mortais todo tipo de sorte e proteção de que necessitam. Podemos dizer que na concepção platônica, os homens estão à mercê das brincadeiras dos deuses. Já para Aristóteles (384-322 a.C.), ao contrário de Platão, os jogos não tem nenhuma obrigação para com os deuses, mas sim a de proporcionar prazer aos homens. Os jogos e brincadeiras faziam parte de atividades secundárias e risíveis, quase que de cunho irracional, uma vez que Aristóteles defendia que as atividades sérias, como a política, fossem correspondentes ao racional.

Ainda na Antiguidade, as pessoas acreditavam que os deuses se manifestavam através de indivíduos tidos como especiais para uma determinada tribo, como sacerdotes e líderes espirituais. Muitos acreditavam que suas vidas fossem produtos do jogo dos deuses. Em diversas religiões, esse jogo divino era representado com um símbolo de uma grade quadriculada, muito parecidos com os tabuleiros dos jogos (XAVIER, 2010).

É interessante apontarmos que na Baixa Idade Média, os jogos, um dos modos fundamentais de vida, eram expressos de maneira distorcida. Os jogos estavam no mesmo patamar do riso, da piada e da loucura. Ainda hoje, em nossa

de maneira de pensar, o jogo é oposto à seriedade. Nessa época, com o advento do poderio da igreja católica, muitos jogos foram proibidos, banidos ou associados às feitiçarias e práticas demoníacas (HUIZINGA, 2008).

Boa parte dos conhecimentos que temos atualmente, sobre os jogos antigos se deve ao Libro de Ajedrez, Dados e Tabias ou Libro de Los Juegos, escrito entre 1252 e 1284, durante o reinado de Afonso X, o sábio, rei de Castela, Leon e Galícia. O livro contém 98 páginas, com 150 ilustrações coloridas sobre os mais diversos jogos praticados no Oriente e também no Ocidente. Diversos jogos da Antiguidade chegaram ao nosso conhecimento graças a essa obra, como os jogos de xadrez e de tábua, o alquerque (xadrez para quatro jogadores) e los escaques, um dos poucos jogos que utilizavam o tabuleiro circular. Ao reunir os jogos da época com tamanho detalhamento, Afonso X legou ao futuro um importantíssimo testemunho: “o de que os jogos são uma manifestação universal do gênio criador do homem, independente de fronteiras políticas ou culturais” (XAVIER, 2010, p.52).

Em História Social da Criança e da Família (1981), Philippe Ariès retrata, através do diário de Heroard, médico de Luís XIII, a vida de uma criança no início do século XVII. Nesse período, Ariès (1981) aponta que não existia uma diferença significativa entre os palácios reais e os castelos fidalgos, o que proporcionava o mesmo tratamento para as crianças reais, legítimas ou bastardas, e as nobres.

No início do século XVII, não havia distinções com relação às atividades lúdicas desenvolvidas, tanto pelas crianças quanto pelos adultos, com ambos compartilhando os mesmos jogos, brinquedos, festas e cerimônias da época. Com o surgimento do *putti* na iconografia a partir do século XV, foi possível reconhecer algumas brincadeiras, a partir das representações de crianças brincando com cavalos de pau, cata-ventos e bonecas. Embora tais brinquedos, em um primeiro momento, estivessem reservados aos pequeninos, o autor indaga se estes brinquedos já não teriam pertencido ao mundo adulto, pois estes nascem do espírito de emulação das crianças, as levando a imitar o mundo adulto, como o cavalo de pau e os cata-ventos.

Somente a partir do sétimo aniversário que algumas coisas começavam a mudar, com o abandono das vestes e dos brinquedos da primeira infância, direcionando as novas atividades de acordo com o sexo da criança. O enfoque dado ao Delfim nos apresenta algumas características das atividades destinadas somente ao gênero masculino, como caçar, atirar, andar de cavalo e a prática de jogos de

azar. Contudo, Ariès (1981), aponta que havia certa ambiguidade em torno dos brinquedos da primeira infância. A boneca, por exemplo, não se destinava apenas às meninas, mas também aos meninos. Ao que parece, durante a primeira infância, a discriminação moderna entre meninos e meninas era menos nítida, pois ambos usavam os mesmos trajes e brinquedos.

A partir do século XVII, a especialização de brincadeiras atingia apenas a primeira infância sendo que aos 3 ou 4 anos, ela se atenuava e muitas vezes desaparecia, fazendo com que as crianças participassem dos mesmos jogos e brincadeiras dos adultos. Ariès (1981), graças a uma vasta iconografia de representações de cenas de jogos, aponta que o fato de crianças jogarem a dinheiro jogos de azar não causava nenhum impacto na sociedade da época, e que inversamente, os adultos participavam de jogos que hoje são tidos como exclusivos às crianças.

Na nossa sociedade é difícil imaginarmos a importância dos jogos na sociedade antiga, tendo em vista que para o homem moderno existe uma margem muito estreita entre a atividade profissional e a vocação familiar autoritária e exclusiva. A diversão, segundo o autor, se tornou vergonhosa sendo admitida apenas em alguns momentos, quase secretos. O trabalho não ocupava tanto espaço, e nem possuía tanta importância na sociedade antiga, nem agregava o valor existencial que detem atualmente, e, portanto, os jogos podiam ser estendidos, o que contribuía para o estreitamento dos laços coletivos. O mesmo pode-se dizer sobre a dança e a música.

Embora os jogos ocupassem um lugar de destaque nas sociedades antigas e fossem admitidos sem reservas ou discriminação por grande parte da sociedade, Ariès (1981) expõe que uma minoria poderosa e culta, constituída de moralistas fervorosos e membros do clero, condenava quase toda prática de jogos, brincadeiras e danças, denunciando suas imoralidades. Essa oposição aos jogos e demais formas de diversão ganhará força após o século XVII, contexto em que se estabelece uma atitude moderna, diferente das antigas sociedades.

Hoje consideramos os jogos de azar como suspeitos e perigosos, e o dinheiro ganho no jogo como a menos moral e menos confessável das rendas. Continuamos a jogar esses jogos de azar, mas com a consciência pesada. Ainda não era assim no século XVII: a consciência pesada moderna resultou do processo de moralização em profundidade que fez da sociedade do século XIX uma sociedade de “conservadores”. (ARIÈS, 1981, p.105).

Devido à influência de pedagogos humanistas, iluministas e nacionalistas, os jogos tidos como violentos se tornaram restritos às atividades militares e as pancadarias populares foram restritas aos clubes de ginástica. Tal mudança retrata uma preocupação com a saúde e o bem comum, mas acima de tudo, com a moral. Paralelamente a essa evolução, ocorre também uma especialização dos jogos e brincadeiras segundo a idade e a condição. Era o fim dos jogos comuns a toda a sociedade.

Em países como a Inglaterra, os jogos, embora não fossem abandonados pelos fidalgos, foram adaptados, e muitos transformados radicalmente para o deleite da burguesia moderna do início do século XIX. O rompimento da antiga comunidade de jogos entre jovens e adultos e entre o povo e a burguesia, permite, segundo o autor, vislumbrar a relação entre o sentimento de infância e o sentimento de classe.

Walter Benjamin nos traz, brevemente, as influências da civilização industrial e suas consequências para as formas lúdicas em Reflexões sobre o brinquedo, a criança e a educação (1984). Para Benjamin, antes do século XIX, o ato de produzir um brinquedo não era destinado à indústria e sim aos artesãos. Com o surgimento da indústria especializada no decorrer do século XVIII, o brinquedo, se torna uma mercadoria cara e sua produção uma atividade destinada ao consumo em larga escala.

A partir da segunda metade do século XIX, os brinquedos se tornam cada vez maiores e anunciam o fim da simplicidade e do autêntico. Benjamin (1984) alerta pelo fato de que houve um grande equívoco ao acreditar que o conteúdo imaginário do brinquedo pudesse determinar a brincadeira da criança, quando na verdade ocorre o contrário, a criança dá significado ao brinquedo. “Quanto mais atraentes forem os brinquedos, mais distantes estarão de seu valor como instrumentos de brincar” (BENJAMIN, 1984, p.70).

Sobre os jogos, Benjamin (1984) ressalta a necessidade das obras relacionadas aos jogos irem além da imitação, elemento que rege o mundo do brinquedo: “e se até hoje se considerou o brinquedo como criação para a criança, quando não como criação da criança, é assim também o jogo visto até hoje pelo adulto exclusivamente sob o ponto de vista da imitação” (BENJAMIN, 1984, p.74).

A imitação é fundamental nos jogos, mas na concepção benjaminiana, não se trata de “fazer como se”, mas “fazer sempre de novo”, transformando a experiência em hábito. A repetição é a alma do jogo. Toda e qualquer experiência deseja

incansavelmente a repetição e o retorno, pois não nos basta duas vezes, mas quantas vezes forem necessárias. “Mas quando um moderno poeta diz que para cada homem existe uma imagem em cuja contemplação o mundo inteiro desaparece, para quantas pessoas esta imagem não se levanta de uma caixa de brinquedos” (BENJAMIN, 1984, p.75).

Em 1938, Johan Huizinga, historiador neerlandês, publica *Homo Ludens*, a primeira obra que se propõe a investigar, de forma mais complexa e sistemática os jogos como elemento primordial da civilização, se propondo a analisar o papel do jogo na sociedade desde os primórdios da humanidade.

Huizinga (2008) nos apresenta três características fundamentais dos jogos:

a) O jogo é livre, ele mesmo é a liberdade, pois se está sujeito às ordens será apenas uma imitação forçada;

b) O jogo não é vida corrente nem vida real, pelo contrário, é uma evasão da vida real para uma esfera temporária de atividade;

c) O jogo inicia-se em determinado momento e joga-se até que chegue a um certo fim.

As esferas, círculos ou mundos temporários de Huizinga (2008) são espaços destinados aos jogos. Arenas, mesas, círculos mágicos, palcos, telas, templos e campos são lugares sagrados, destinados à prática de uma atividade peculiar e, portanto, são lugares em que devem ser respeitadas as mais diversas regras. Embora seja uma atividade voluntária, o jogo é exercido dentro de certos e determinados limites de espaço e tempo onde as regras devem ser livremente consentidas, mas obrigatórias.

O conceito de círculo mágico de Huizinga pode ser demonstrado quando o indivíduo participa de algum entretenimento e adentra ao círculo deixando para trás todas as preocupações e problemas do mundo real, imergindo noutro universo. No círculo mágico, as leis e regras da vida real são diluídas momentaneamente, contudo, aquilo que foi realizado no círculo serve como experiência para o participante. Mas as regras do jogo devem ser sempre obedecidas. Todo jogo possui regras e as regras não permitem discussão, pois são absolutas.

Além do espaço e das regras como elementos relacionados aos jogos, temos também a tensão. A tensão, segundo Huizinga (2008), desempenha no jogo um papel essencial, pois a tensão significa incerteza e acaso, fatores essenciais ao jogo, principalmente em competições esportivas e jogos de azar.

O jogador pode entregar-se de corpo e alma ao jogo, e a consciência de tratar-se “apenas de um jogo pode passar para segundo plano. A alegria que está indissolivelmente ligada ao jogo pode transformar-se, não só em tensão, mas também em arrebatamento. A frivolidade e o êxtase são dois pólos que limitam o âmbito do jogo. O jogo tem por sua natureza um ambiente instável. A qualquer momento é possível a vida quotidiana reafirmar seus direitos. (HUIZINGA, 2008, p.12)

O jogo está além do domínio do bem e do mal e o elemento tensional lhe concede certo atributo ético, já que através do jogo, o jogador pode aperfeiçoar e demonstrar suas qualidades como a coragem, tenacidade, força e lealdade. É importante apontarmos que o autor não dá ênfase aos jogos de azar, pois prefere definir o jogo como ação destituída de interesse material (HUIZINGA, 2008).

Sobre os jogos de azar, Dostoiévski e o Parricídio (1980), obra de Sigmund Freud, expõe uma interessante compreensão do jogo patológico, mais especificamente os jogos de azar. Para o pai da psicanálise, jogadores compulsivos como o próprio Dostoiévski, teriam um desejo inconsciente de serem derrotados, como uma tentativa de aliviar o sentimento de culpa. O jogo patológico seria uma autopunição. Podemos identificar essas características do escritor em sua obra O Jogador, obra de 1867, na qual o personagem viciado em jogos Aleksei Ivánovitch não é nada mais do que o alter-ego do próprio Dostoiévski. Freud associava o jogo compulsivo ao ato masturbatório. No caso do autor russo, Freud acreditava que o vício ao jogo derivaria de uma tensa relação com o severo pai que fora assassinado quando Dostoiévski tinha apenas 16 anos, daí o sentimento de culpa.

Destacamos um último elemento essencial na obra Homo Ludens (2008), o mistério. Para o historiador neerlandês, o mistério é o que torna o jogo especial e atraente. O jogo deve ser sempre um segredo a ser revelado, um segredo do círculo mágico, no qual as leis e costumes da vida habitual não possuem legalidade. O mistério se manifesta de modo marcante no uso da máscara, que faz com que o indivíduo tenha a possibilidade de desempenhar outro papel, se tornar outra pessoa.

Essa problemática da máscara, mais especificamente sobre possibilidade de o jogador assumir outra persona está mais bem trabalhada na obra de Roger Caillois, sociólogo francês, em seu livro Os jogos e os homens (1990). Sua obra é dividida em duas partes, a primeira sobre as definições e características dos jogos e

a segunda, como estes se relacionam com a sociedade, tendo como uma das ênfases, o emprego das máscaras desde as sociedades primitivas.

Caillois (1990) vê os jogos como um sistema de regras que tendem a definir o que você pode fazer ou não, ou melhor, o que é permitido e o que é proibido em um jogo, sendo estas regras imperativas e caso não sejam cumpridas, o jogo deve ser interrompido. O jogo é um conjunto de restrições voluntárias. Caillois concorda com a definição de Huizinga do jogo como algo livre, vivido como algo fictício cuja capacidade está em seduzir completamente o jogador, mas ressalta que é necessário que exista o componente de divertimento e ficção e não somente mistério. Diferente de Huizinga (2008), Caillois percebe que os jogos de azar possuem uma grande importância, tal como os jogos de competição, e dessa forma afirma ser um erro ponderar ao jogo qualquer abnegação econômica.

Caillois (1990) define o jogo com as seguintes características:

- a) Atividade livre, caso o jogo fosse imposto, perderia imediatamente sua natureza de diversão e espontaneidade;
- b) Delimitado, circunscrito a limites de espaço e tempo, previamente estabelecidos;
- c) Incerto: já que o desenrolar e nem o resultado podem ser determinados anteriormente, deixando ao jogador a liberdade para inventar;
- d) Regulamentado: sujeito a convenções que suspendem as leis vigentes e instauram, pelo menos por um momento, uma nova legislação;
- e) Ficção: uma realidade outra, ou irreabilidade em relação à vida normal.

Obrigatório ou simplesmente recomendado, o jogo perderia uma de suas características fundamentais, o facto de o jogador a ele se entregar espontaneamente, de livre vontade e por exclusivo prazer, tendo a cada instante a possibilidade de optar pelo silêncio, pelo recolhimento, pela solidão ociosa ou por uma atividade mais fecunda. Com efeito, o jogo é essencialmente uma ocupação separada, cuidadosamente isolada do resto da existência e realizada em geral dentro dos limites precisos de tempo e de lugar. Há um espaço próprio para o jogo. As emaranhadas e confusas leis da vida diária são substituídas, nesse espaço definido e durante esse tempo determinado por regras precisas, arbitrarias, irrecusáveis, que têm de se aceitar como tais e que presidem ao correcto desenrolar da partida. (CAILLOIS, 1990, p.26)

Caillois (1990) propõe que os jogos sejam divididos em quatro rubricas de acordo com o papel da competição, da sorte, do simulacro, ou da vertigem: *Agôn*,

*Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*. A primeira rubrica, *Agôn*, disputa ou competição em grego, designa o grupo de jogos de desportos, de destrezas como corridas, futebol, lutas, jogos de tabuleiros como damas e bilhar. *Alea*, a segunda rubrica, cujo significado é o acaso, é o oposto de *Agôn*, pois representa jogos que possuem sua definição independente do jogador, onde o destino se encarrega do resultado. A paciência, a habilidade e o trabalho são ineficientes. Enquadram-se aqui os jogos de dados, roletas e loterias. A terceira rubrica, *Mimicry*, ou imitação, refere-se às propriedades de ilusão, algo imaginário. É a encarnação de um personagem, um disfarce ou o “prazer de ser um outro ou de se fazer passar por outro” (CAILLOIS, 1990, p.41).

O emprego das máscaras, as quais nos referimos anteriormente, parecem se adequar a esse grupo, a *Mimicry*. Para o ator, aquele que usa a máscara, a regra é fascinar a plateia, impedindo que um erro a leve a recusa da ilusão; “para o espectador consiste em prestar-se à ilusão de, recusar a priori o cenário, a máscara e o artifício em que o convidam a acreditar durante um dado tempo, como um real mais real do que o real” (CAILLOIS, 1990, p.43). As imitações infantis, os brinquedos e as bonecas se encaixam nesta terceira rubrica.

A última, *Ilinx*, nome grego para um turbilhão de águas e do qual deriva também o termo vertigem (*Ilingos*), possui como componentes, os jogos relacionados à vertigem, que tendem a anular, mesmo que por instantes o equilíbrio da percepção. Está intimamente ligada ao transe, a queda, ao espasmo, a velocidade, ao desaparecimento da realidade, e porque não dizemos que está relacionada à *La Petite Mort*, pequena morte em francês, caracterizada pela perda de consciência ou gasto da força vital após o orgasmo. A vertigem também está associada ao gosto, reprimido, pela destruição e desordem e também pelas afirmações brutais de personalidade. Nos adultos é assaz notória a “excitação que continuam a sentir ao ceifarem com uma bengalinha as flores mais altas da pradaria, ou fazendo cair em avalanche à neve de um telhado, ou ainda a embriaguez que vivem despedaçando com grande estrondo os cacos de vidro numa barraca de feira” (CAILLOIS, 1990, p.45).

O termo *Ludus* possui a conotação de algo relacionado à satisfação íntima, ao prazer de resolução de uma dificuldade, um complemento e adestramento da *Paidia*, a espontaneidade, a improvisação. O autor vê na civilização industrial uma propulsora de novas formas de *Ludus*, como por exemplo, o surgimento do hobby.

A civilização industrial, segundo Caillois (1990), errou ao limitar o estudo dos jogos somente a sua história e ignorar a natureza dos mesmos, como suas características, leis e instintos de satisfação. Ignorando o uso dos jogos e brinquedos e seus respectivos significados em antigos rituais de outras culturas, a civilização moderna vê os jogos apenas como comportamentos divertidos e os brinquedos apenas como utensílios. Para o sociólogo francês, nada é mais estável e duradouro do que os jogos e brinquedos, pois enquanto os impérios desaparecem, os jogos e brinquedos ficam, com as mesmas regras e muitas vezes, com as mesmas peças.

Xavier (2010) propõe uma definição de jogo mais objetiva, como uma atividade recreativa que envolva um ou mais participantes, oferecendo objetivos que necessitem serem atingidos pelo intermédio de regras que tolerem e coíbam certos comportamentos e ações. Os jogos não são utilizados somente para o entretenimento, eles podem servir como instrumentos para fins educativos e psicológicos e também como atividade posterior a eventos sociais.

O jogo como expressão criativa é arte se feito para fins particulares ou estéticos, e entretenimento se feito por e para a obtenção de lucro. Se nenhum objetivo é associado com a obra, ela é um brinquedo, e não um jogo (sendo que se quem brinca elabora as regras para a brincadeira, ela automaticamente passa a ser compreendida como jogo). Se um desafio (jogo com objetivo) não possui um agente ativo contra o qual se compete, é um puzzle (charada ou enigma). Caso contrário, se há um, é conflito. Por último, se um jogador pode superar seu oponente, mas sem atacá-lo ou interferir em seu desempenho, o conflito é uma competição. No entanto, se ataques são permitidos, o conflito é qualificado como um jogo (XAVIER, 2010, p.51).

Para Katie Salen e Eric Zimmerman, autores de Regras do Jogo, publicado em 2012, embora os jogos possam produzir redes complexas de prazer, desejo, alívio, ansiedade, conhecimento e curiosidade, e inspirar e abordar os temas mais profundos da existência humana de maneira diferente de qualquer outro meio de comunicação, tais jogos se encontram atrofiados, condenados aos prazeres familiares como, por exemplo, correr e saltar, esconde-esconde e polícia e ladrão. O mesmo ocorreu com a inicial e promissora exploração do universo dos jogos eletrônicos sobre as potencialidades e limites dos jogos eletrônicos que acabou

sucumbindo frente à realidade conservadora, voltada especificamente aos ditames do mercado da grande indústria de jogos.

Os jogos são tão abstrusos quanto qualquer outra forma de artefato cultural, um objeto que fornece elementos sobre a cultura do seu criador e usuários. O artefato pode mudar ao longo do tempo. A categorização sobre quando, como e porque ele é utilizado em uma cultura pode mudar com o tempo, dependendo de novas descobertas e, portanto, apreciá-los plenamente significa compreendê-lo a partir de múltiplos aspectos.

Salen e Zimmerman (2012) apontam quatro características presentes nos jogos digitais:

a) Interatividade imediata, mas restrita: A mídia digital pode oferecer um *feedback* interativo e imediato, respondendo perfeitamente à entrada de um jogador. É dado ao jogador a jogabilidade em tempo real em que 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, capacidade indisponível aos jogos não digitais. Dentre os dados manipulados estão textos, vídeos, imagens, áudios e animações. Por exemplo, as regras de um jogo de xadrez. Para jogar é necessário que pelo menos um dos jogadores aprenda 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. A descoberta do caminho operacional do jogo faz parte da brincadeira.

c) Sistemas complexos e automatizados: Esta é uma das propriedades mais predominantes dos jogos digitais, na qual o programa pode automatizar diversos procedimentos sem a participação de um jogador, respeitando as instruções e regras;

d) Rede de comunicação: Muitos dos 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.

Uma questão importantíssima apontada por Salen e Zimmerman (2012) refere-se à questão da artificialidade dos jogos, como eles produzem seu próprio

tempo e espaço separados da vida comum, portanto a ideia de que o conflito existente no jogo é artificial, complementar a definição de jogos.

Steven Sniderman (1999) e Michael Apter (1991) utilizam o termo “quadro de um jogo” para designar um conceito ligado à realidade de um jogo e sua relação entre o mundo artificial e os contextos da vida real. Esse quadro é também chamado de Círculo Mágico, nome inspirado na obra de Johan Huizinga (2008).

No estado do jogo o jogador experimenta um quadro de proteção que se situa entre ele e o mundo real com seus problemas. É criado dessa maneira, uma região mágica que induz o jogador a acreditar que nenhum mal pode tocá-lo. Embora seja um quadro psicológico, muitas vezes, localizamos representações físicas perceptíveis como: “o arco frontal do palco do teatro, as grades em torno do parque, a linha divisória no campo de críquete e assim por diante. Mas esse quadro pode também ser abstrato, tal como as regras que regem o jogo sendo disputado” (APTER, 1991, p.15).

O jogo tem um começo, meio e fim. Ele ocorre em espaço temporal e físico definidos. Dessa forma, quando o jogador entra e sai de um jogo, ele está cruzando esta fronteira – ou quadro – que delimita o jogo em seu espaço e tempo. A fronteira de um jogo é esse círculo mágico, definido por Huizinga (2008) como um mundo temporário dentro do mundo comum, um lugar onde o jogo acontece.

Salen e Zimmerman (2012) apontam o termo círculo mágico como apropriado. Para os autores, é no círculo mágico em que os significados especiais se apresentam e agrupam-se em torno dos objetos e comportamentos, no qual uma nova realidade é criada e definida pelas regras dos jogadores e as relações entre os jogadores assumem novos significados. O círculo mágico é, portanto, o limite do espaço do jogo, e nesse limite as regras têm autoridade. Huizinga (2008) classifica o mundo dos jogos como um mundo temporário inserido no mundo comum.

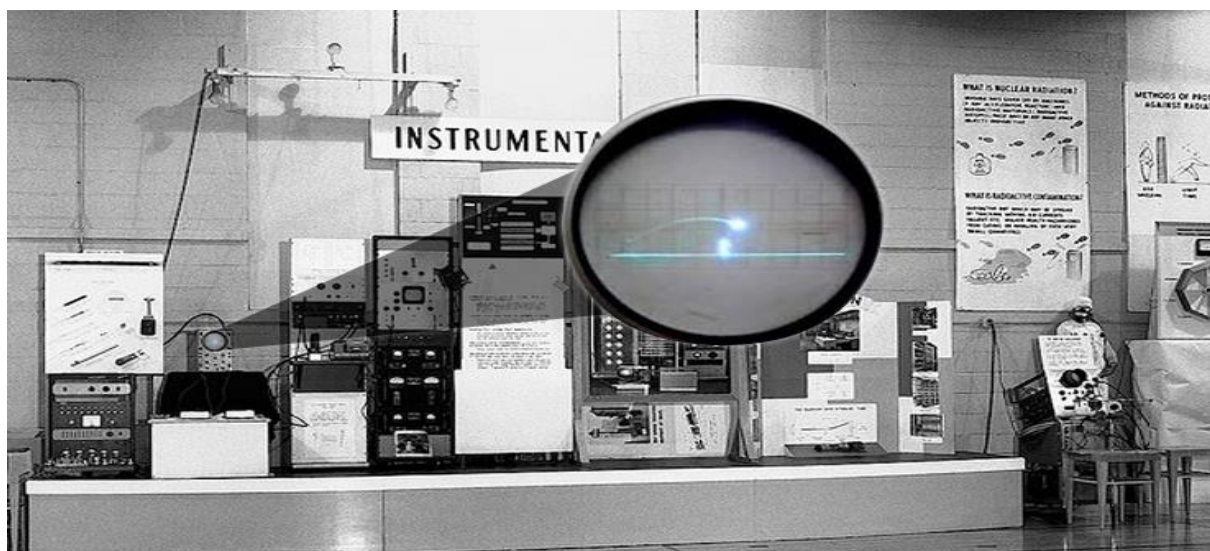
Mas será que o jogo pode ser de alguma forma uma extensão da vida normal? Depende do tipo de sistema de jogo. Os limites ajudam a distanciar o jogo da vida, pois possuem a função de manter a ficção do jogo, para que os aspectos da realidade, com os quais optamos por não jogar, possam ser deixados no lado de fora. Esses limites são impostos de acordo com o tipo de sistema de jogo, aberto em que você tem um intercâmbio com a realidade, ou fechado, que não possui essa troca com o ambiente.

Em alguns casos pode ocorrer dos jogos serem sistemas abertos e fechados ao mesmo tempo, pois não se pode ignorar o fato de que os jogadores trazem muita coisa do mundo externo como suas expectativas, relações sociais, frustrações, ambições, e assim por diante.

## **2.2 Homo virtualis e os jogos eletrônicos**

Os jogos eletrônicos possuem uma história relativamente recente. Em sua concepção, era quase impossível imaginar que eles pudessem atingir o status de um produto destinado ao consumo das massas, muito menos ocasionar uma revolução cultural. Os primeiros mecanismos eletrônicos, genitores dos atuais jogos eletrônicos, eram estruturas que funcionavam em troca de moedas e estavam presentes, na maioria das vezes, em feiras de inovações tecnológicas e parques de diversões. Posteriormente, as máquinas de *pinball* exerceriam grande influência no mundo do entretenimento ao trocar as moedas por uma chance de ganhar prêmios, ou quem sabe, mais moedas. Há algumas divergências sobre a verdadeira data de criação do primeiro jogo eletrônico, contudo, existem alguns fatos e datas de grande importância a serem ilustrados.

No ano de 1958, Willian Higinbotham, físico da Universidade de Brookhaven, utilizou um computador analógico acoplado a um osciloscópio (instrumento de medida de sinais elétrico-eletrônicos) para criar um jogo interativo que consistia em uma partida de tênis para dois jogadores que poderiam controlar o saque da bola e o momento da rebatida. O experimento de Higinbotham se tornou um grande sucesso nas exposições e sofreu diversas melhorias com o passar do tempo, como um monitor maior e também a possibilidade de adequar o jogo conforme a gravidade da Terra ou de Júpiter. O que possibilitou o grande sucesso deste experimento, cujo potencial não foi nem sequer imaginado por Higinbotham, foi a interação dos jogadores. Ter o poder de controlar os objetos diretamente em um jogo era algo inovador até então (XAVIER. 2010).

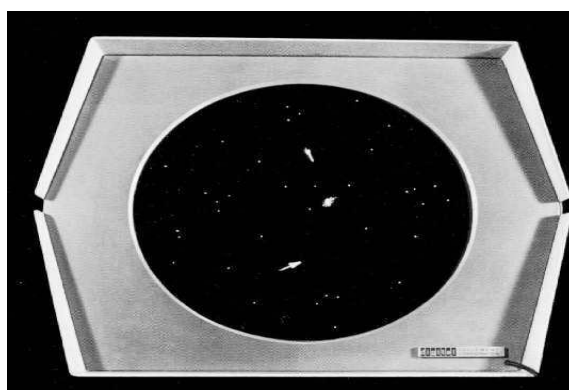
Figura 1 – *Tennis for Two*

Fonte: <https://dontfeedthegamers.com>

Em 1962, Steve Russel, um programador do MIT (Massachusetts *Institute of Technology*) resolve criar um jogo composto por duas naves que duelam entre si. Estava criado o mítico *Spacewar*, considerado por muitos como o primeiro jogo de computador. A tecnologia utilizada por Russel era a de última geração, sendo que o equipamento adaptado, um computador PDP-1 constituído inteiramente por transistores, era originariamente utilizado pelo MIT para pesquisas com simulações astronômicas e gráficas. O uso do transistor em detrimento às válvulas propiciaram uma maior durabilidade e principalmente uma maior compactação dos equipamentos. Para termos uma ideia, os primeiros computadores, *Mainframes*, que funcionavam por intermédio de válvulas, chegavam a ocupar andares inteiros devido ao imenso sistema de refrigeração.

Figura 2 – *SpaceWar*

Fonte: <http://museum.mit.edu/150/25>



Quatro anos depois da criação de *Spacewar*, Ralph Baer, engenheiro da Sander Associates, uma fábrica de equipamentos militares, recebe uma proposta para projetar e desenvolver um equipamento eletrônico de treinamento portátil e que pudesse ser conectado em um aparelho de televisão. O objetivo do equipamento deveria ser habilitar o raciocínio lógico e reflexos dos soldados. O primeiro protótipo foi apresentado e bem aceito pelos militares, mas o segundo não agradou e logo o projeto acabaria sendo arquivado, contudo, os direitos do projeto foram cedidos para Ralph Baer. Após um hiato de 5 anos, em 1972, Baer decide retomar sua ideia e juntamente com sua equipe criam o *Magnavox Odyssey*: o primeiro videogame da história.

Após apresentações de viabilidade produtiva, em 1972, em rede nacional e horário nobre é apresentado o Magnavox Odyssey. Para baratear custos, o modelo era mudo, sem cores ou placares. Acompanhava dados, dinheiro de brinquedo e overlays: transparências plásticas a serem colocadas sobre a tela da TV para modificar a jogabilidade. O sucesso imediato só não foi maior por questões de marketing, já que a empresa premeditava em campanha a necessidade irremediável de um televisor Magnavox para que o Odyssey funcionasse. Custando US\$ 100 a unidade, teve 100 mil unidades vendidas logo no primeiro ano, para em seguida desaparecer quase por completo como se fosse apenas uma moda passageira (XAVIER, 2010, p.75).

Interessante notarmos que até o lançamento comercial do Odyssey, os jogos estavam estritamente voltados para o ambiente experimental de laboratórios de pesquisa que utilizavam as mais variadas tecnologias e equipamentos que possivelmente eram frutos da corrida tecnológica da Guerra Fria. Outra mudança importante refere-se ao fato de que até então o computador era visto apenas como um processador de números e dados. Jogos como *Spacewar* introduziram o conceito da interface gráfica, além de proporcionar a interatividade pelo vídeo, seja um monitor ou um osciloscópio. Tal fato nos remete a um novo significado na relação entre o jogador e a mídia, pois agora era possível monitorar e controlar as ações dos personagens, fato impossível na vida real (LUZ, 2010).

Figura 3 – *Magnavox Odyssey*



Fonte: <https://2warpstoneptune.com/2012/10/27/the-magnavox-odyssey/>

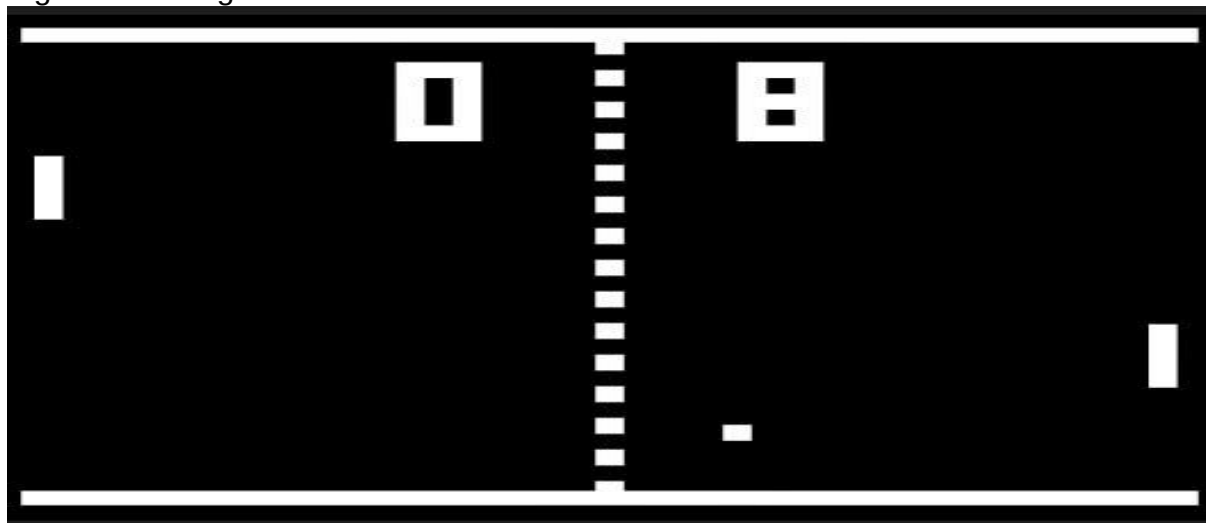
Nolan Bushnell, um estudante de engenharia elétrica da Universidade de Utah, decidiu criar uma máquina exclusivamente para *Spacewar*, o *Computer Space*. Após o fracasso em vendas, um pouco pela jogabilidade complexa (o *Computer Space* possuía seis botões), Bushnell rompe com a Nutting, empresa de entretenimento eletrônico que financiava o *Computer Space*, e decide criar sua própria empresa: a Atari.

Em 1972, na Califórnia, a Atari é fundada. A empresa que começou com somente três funcionários, Bushnell, um engenheiro chamado Alcorn e uma recepcionista, concentrava-se inicialmente em produzir máquinas de *pinball*. Mas Bushnell, determinado a seguir no caminho dos jogos eletrônicos, pediu a Alcorn um jogo que fosse simples e ao mesmo tempo divertido. Surgia assim Pong, um jogo estilo pingue-pongue e nomeado assim devido ao som oco produzido quando a bola era rebatida. Além de simples e divertido, como solicitado, Pong oferecia o elemento tensão, já que a velocidade da bolinha podia ser alterada de acordo com o ângulo da rebatida controlada pelo jogador. Para testar o potencial do novo jogo, eles decidiram colocá-lo em um gabinete e alojá-lo no bar Andy Capps em Sunnyvale, no qual a Atari já dispunha de várias máquinas de *pinball*. *Pong* se tornou um grande sucesso formando-se filas de pessoas na porta do bar para poder jogá-lo, algo inédito até o momento (XAVIER, 2010).

Para Luz (2010) uma das razões para tal sucesso foi que Pong, diferente do *Computer Space*, era muito mais simples. Seu controle era composto de apenas um botão giratório que movia a raquete para cima e para baixo. Para se ter um ideia as instruções para jogar Pong estavam escritas na própria máquina: 1) Inserir a moeda;

2) A bola é sacada automaticamente; 3) Para fazer mais pontos, não deixe a bola escapar.

Figura 4 – Pong



Fonte: <http://www.gameblast.com.br/2014/05/pong-atari-blast-from-the-past.html>

O sucesso de Pong fez com que a Atari quadruplicasse o número de equipamentos. Não demorou muito e vários jogos similares a Pong começaram a surgir e a solução encontrada por Bushnell foi a de produzir um jogo novo por mês. Em 1975, os microprocessadores, criados pela Intel em 1971, se popularizaram e atingiram preços mais acessíveis, possibilitando a *Midway*, empresa americana de *pinballs*, e outras empresas a entrarem no mercado de jogos eletrônicos. Os microprocessadores possuíam um preço mais em conta e uma capacidade gráfica bem superior, ocasionando uma melhor definição dos elementos existentes nos jogos.

Logo, outras empresas, até mesmo a Atari, começaram a adotar os microprocessadores e Bushnell, deu início à fabricação de *Home Pong*, uma versão doméstica do jogo que poderia ser conectada a qualquer televisor. O jogo se tornou um grande sucesso de vendas e não demorou muito para a Magnavox relançar o repaginado *Odyssey*. Não bastasse a concorrência, a Atari também acabou sendo processada pela Magnavox e Ralph Baer, o inventor do *Odyssey*, por infringir as patentes de Baer. A disputa só terminou após um acordo de apenas US\$ 400.000, com a Atari reconhecendo a patente e os direitos autorais de Baer. Os resultados do

uso de microprocessadores podem ser vistos em jogos de sucesso para arcades como *Breakout*, *Gunfight*, *Sea Wolf* e *Death Race*.

Figura 5 – HomePong



Fonte: <http://www.computinghistory.org.uk/det/4007/Atari-PONG/>

Esse último jogo por sinal, nos fará abrir um breve discussão. O objetivo do jogo *Death Race*, lançado em 1976 e inspirado no filme *Death Race 2000* de 1975, era de atropelar alguns monstros com um carro. O problema era que os monstros chamados Gremlins, que surgiam em disparada pela tela, muitas vezes pareciam ter a forma de pedestres. O jogo gerou o que é considerada a primeira manifestação contra a violência em jogos eletrônicos. Embora os gráficos da época não fossem nítidos, outros dois fatores acabaram por intensificar os protestos: a primeira era a imagem da morte e vários esqueletos em adesivos, banners e panfletos associados ao jogo; a segunda refere-se à informação de que o jogo seria originalmente chamado de *Pedestrian*. Segundo a Exidy, empresa desenvolvedora do jogo, curiosamente, com o início do protesto, as vendas de *Death Race* quadruplicaram. Mesmo retirando o jogo do mercado, a empresa lançaria anos depois o *Super Death Chase*, dessa vez atropelando nitidamente zumbis e esqueletos, e duas décadas depois retornaria com o título *Death Race* para o console NES, cuja missão era fugir da polícia causando o máximo de destruição possível, incluindo atropelar alguns inocentes. *Death Race* tornou-se o pai do lendário e polêmico *Carmageddon*, jogo que foi proibido no Brasil no final dos anos 90.

Figura 6 – *Death Race*

Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/Death\\_Race\\_\(1976\\_video\\_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Death_Race_(1976_video_game))

A partir de 1976, com o grande número de empresas americanas direcionadas aos entretenimentos eletrônicos e cada vez mais consoles com temáticas e jogabilidades similares, as vendas declinaram e consequentemente houve uma grande estagnação no mercado de games, o primeiro crash da indústria dos jogos eletrônicos, ou crash do hardware. A indústria de game só voltaria a se recuperar graças a um novo jogo, vindo diretamente do Japão.

Lançado pela Taito, 1978, o jogo *Space Invaders* inaugura o que pode ser chamado de segunda geração de arcades, que dura até aproximadamente 1983. *Space Invaders* foi o primeiro jogo contendo um personagem animado: os *aliens* podiam mover seus tentáculos. Embora hoje pareça um tanto ultrapassado, foi um grande avanço na época. O jogo basicamente consistia no controle por parte do jogador de uma bateria antiaérea com três canhões. Sua missão era atirar em uma horda de alienígenas que se aproximavam para invadir a Terra. *Space Invaders* vendeu mais de 100 mil unidades só no Japão, causando inclusive, uma grande escassez de moedas, já que a maior parte delas ficava retida nas máquinas.

O criador de *Space Invaders*, Toshihiro Nishikado inovou em diversos aspectos além dos tentáculos alienígenas que se moviam. Nishikado havia adicionado uma temática ao jogo, uma fantasia, em que o jogador tinha a grande responsabilidade de salvar o Planeta Terra. Ainda existia a possibilidade de inserir

as iniciais do nome do jogador e os respectivos recordes após as partidas, o que causava a possibilidade de um jogador competir com o outro sem jogarem juntos ao mesmo tempo. Talvez o fator mais importante fosse a grande tensão existente em *Space Invaders*, pois era impossível vencer, já que cada vez que o jogador eliminava um conjunto de alienígenas, outro conjunto, mais rápido, aparecia, restando ao jogador recorrer somente as suas habilidades, pois o tempo de jogo não era limitado. Licenciado no mercado americano pela Midway, *Space Invaders* se tornou um grande sucesso também nos Estados Unidos. Além da história baseada em A Guerra dos Mundos, filme de 1953, baseado na obra de H.G Wells, o jogo oferecia efeitos sonoros angustiantes, mesmo com uma trilha de somente quatro notas. Segundo Nishikado, alguns dos sons eram baseados em batimentos cardíacos e conforme os invasores se aproximavam, os sons ficavam mais intensos. Podemos imaginar a tensão que emanava dos jogadores (KENT. 2001).

Figura 7 – *Space Invaders*



Fonte: <http://www.techtudo.com.br/listas/noticia/2016/03/space-invaders-veja-lista-com-curiosidades-e-polemicas-do-jogo.html>

No Japão, com o grande número de arcades instalados, e a proliferação das casas de jogos, advém um novo problema social, muitos pais acabaram proibindo os filhos de jogarem pelo fato de que muitos jovens estavam falsificando moedas ou até mesmo roubando para poderem jogar. Nos Estados Unidos, não foi diferente, várias leis foram criadas coibindo a aglomeração de jovens em lojas de diversões eletrônicas sendo que em muitos locais a permanência só era permitida para maiores de 18 anos.

Esses fatores contribuíram para a intensificação do foco da indústria de eletrônicos nos consoles domésticos. Já em 1977, a Atari havia lançado o VCS (Vídeo Computer System) que diferente do *Home Pong*, tinha a capacidade de rodar

vários jogos em cartucho. Não obstante, o console não teve de início o sucesso programado, primeiro pelo ainda recente crash de hardware, segundo por não possuir uma grande variedade de jogos e terceiro, por empregar uma tecnologia ainda defasada.

A Atari acaba sendo vendida para a Warner e em 1979 a empresa decide licenciar o jogo *Space Invaders* para uso doméstico. Essa estratégia alavancou de forma significativa a venda do VCS, com *Space Invaders* se tornando um dos cartuchos mais vendidos de todos os tempos. Após a venda para a Warner, o fundador Nolan Bushnell acabou sendo demitido da empresa, sendo seguido por vários engenheiros e designers, alguns dos quais acabaram fundando a Activision, empresa desenvolvedora de jogos como *Pitfall*, *River Raid* e *Enduro*, todos de grande sucesso. Era o auge da indústria do videogame.

A *Time* magazine cover story reported that americans dropped 20 billions quarters into video games in 1981 an that “vídeo game addicts” spent 75,000 game industry earned twice as much Money as all Nevada casinos combined nearly twice as much Money as the movie industry, and three times as much Money as major league baseball, basketball, and football. (KENT, 2001, p.152).

Figura 8 – O clássico ATARI



Fonte: <https://www.correio24horas.com.br/noticia/nid/trailer-da-tectoy-indica-que-atari-2600-sera-relancado-no-brasil/>

Um dos jogos mais icônicos surgiu durante o apogeu dos videogames durante os anos 80. *Pac-man*, da Namco, foi lançado em 1980, sendo um sucesso absoluto por apresentar uma temática inusitada. Seu criador, Toru Iwatani, um

designer japonês, cansado de jogos envolvendo destruição, guerras e naves espaciais, concebeu um personagem desprovido de armas e que pudesse ser atraente para ambos os sexos. Após retirar a primeira fatia de uma pizza, Iwatani, deslumbrou no restante da iguaria o formato de seu novo personagem, uma boca aberta a partir de uma visão lateral.

O jogo era ambientado em um labirinto no qual o personagem *Paku Paku Taberu* (som do abrir e fechar da boca), adaptado para o mercado americano como *Pac-man* e conhecido no Brasil como *Come-Come*, deveria comer 240 pontinhos espalhados em cada labirinto sem ser capturado fantasmas, que nada tinham de vilões, seja pela aparência ou pelo colorido com que foram concebidos. *Pac-man* foi o primeiro personagem de jogo eletrônico a ter um nome e características próprias, o que ocasionou sua rápida transformação em um mascote, cujas apresentações iam além da esfera dos jogos eletrônicos. Não demorou muito, *Pac-man* estava em revistas, programas de televisão e até em desenhos animados, dando início a um novo panorama sobre as possibilidades de alcance comercial dos jogos. Além da criação do merchandising no mundo dos games, *Pac-man* apresentava dois elementos que seriam primordiais para o game design: primeiro, *Pac-man* (Figura 9) possuía o *Power Up*, ou o upgrade do personagem, na qual este tinha mesmo por alguns instantes a capacidade aumentada, o que permitia ao personagem atacar seus inimigos e destruí-los sem sofrer nenhum tipo de dano; segundo, os vilões do jogo, possuíam uma certa inteligência artificial, pois cada fantasma se comportava de maneira peculiar, perseguindo, antecipando ou até mesmo atuando somente quando em grupo.

Figura 9 – *Pacman* e seu criador Toru Iwatani



Fonte: <https://www.timetoast.com/timelines/pac-man-history>

Em 1981, a Nintendo, pouco conhecida no mundo dos jogos até então, lançou *Donkey Kong*. Projetado por aquele que viria a ser um dos maiores designers de jogos de todos os tempos, Shigeru Miyamoto, *Donkey Kong* apresentava o personagem *Jumpman*, que mais tarde se tornaria o famoso Mário, o grande símbolo da Nintendo. *Jumpman*, que na época ainda se tratava de um carpinteiro, deveria galgar diversas plataformas e barris para salvar sua amada Pauline que fora raptada por um raivoso gorila.

*Donkey Kong* fugia dos padrões de jogos vigentes na época, pois apresentava um personagem agora com características humanas, tinha uma história principal, mostrada por intermédio de algumas animações ao longo do jogo, além de ser o primeiro jogo no estilo plataforma, propiciando que o personagem se movimentasse lateralmente, podendo subir pelas plataformas e escadas atingindo diferentes níveis de altura. Somado a isso, o jogo ainda oferecia uma complexidade nas fases nunca antes alcançada por nenhum jogo, além de inúmeros itens como bombas e picaretas que poderiam ser utilizados pelo *Jumpman*. *Donkey Kong* se tornou um grande sucesso de marketing e mídia, assim como Pacman, e nas décadas posteriores *Donkey Kong* e Mário (*Jumpman*) se tornariam duas das maiores franquias da Nintendo, graças a Shigeru Miyamoto.

Figura 10 – Donkey Kong



Fonte: <https://www.memoriabit.com.br/game/donkey-kong-arcade/>

Outros jogos de sucesso foram lançados como *Gorf*, *Choplifter*, *Donkey Kong Jr*, *Rally X*. Mas não demorou muito e o mercado se tornou saturado de jogos muito parecidos e de baixa qualidade.

Um dos casos mais bizarros sobre essa saturação, envolve a adaptação do filme E.T para os consoles da Atari. Tentando pegar carona no sucesso do filme de Steven Spielberg, foram produzidos aproximadamente 7 milhões de cartuchos. Entretanto, o jogo foi massacrado pela crítica devido à jogabilidade fraca, pelos sofríveis gráficos e principalmente por não possuir os mesmos elementos do filme, vendendo somente 2 milhões de cópias. Com a baixa nas vendas e a devolução da mercadoria por parte dos revendedores, a Atari herdou milhões de cartuchos. Diante dessa situação, a Atari, enterrou 3,5 milhões de cartuchos de *E.T. the Extra-Terrestrial* no aterro de Alamogordo, Novo México. Tal fato sempre foi negado pela empresa, mas em 1983, quando algumas crianças começaram a desenterrar alguns títulos, a Atari resolveu concretar parte do aterro. Essa lenda persistiu até 2013, quando a *Fuel Entertainment* conseguiu os direitos de escavar o suposto local e para a surpresa ou não de todos, foram encontrados os famigerados cartuchos, sendo exemplares dos jogos *E.T.*, *Space Invaders* e *Centipede*.

Figura 11 – O famigerado E.T e as escavações de Alamogordo



Fonte: <http://www.thegeektwins.com/2014/04/20-ways-to-recycle-et-extra-terrestrial.html>

Fatos como esse, ilustram o início da derrocada da indústria de jogos eletrônicos nos anos 80. Xavier (2010) aponta a trinca responsável por essa nova crise: primeiro, a tecnologia empregada nos jogos e os consoles estavam defasados; segundo, o conteúdo dos jogos à venda era muito pobre; e terceiro, o surgimento dos computadores pessoais, com capacidades superiores aos consoles. Estava consolidado assim o segundo crash da indústria dos jogos eletrônicos, ou o crash do software em 1983.

No Brasil, os consoles e cartuchos eram recebidos com um grande atraso, portanto o crash não foi tão significativo pelas terras tupiniquins, pelo contrário,

possibilitou uma maior difusão e preços mais acessíveis dos consoles e jogos. Tentando obter o máximo de lucro, em 1984, o governo brasileiro proibiu a importação de produtos eletrônicos de forma a fazer com que as empresas se instalassem por aqui. Tanto deu certo que algumas empresas de consoles como a Dynacon, Polivox, Philips e Milmar se instalaram na Zona Franca de Manaus, tendo boas vendas no natal de 1985 (GULARTE, 2010).

Se a indústria americana de videogames passava por uma grande ressaca, no Japão, as empresas ainda continuavam fabricando novos jogos e investindo no desenvolvimento de consoles de 8 bits, a chamada terceira geração de videogames. A crise americana, com várias empresas de entretenimento fechando suas portas parecia ter fortificado o mercado japonês além de dar a oportunidade que a Nintendo sempre desejou, entrar de vez no bilionário mercado americano.

Em 1985, a empresa relança seu console Famicon, já famoso no Japão, nos Estados Unidos com o nome de NES (*Nintendo Entertainment System*). Além de apresentar um novo modelo de *joystick*, formado de dois botões de ação e um direcional, o novo console apresentava uma maior qualidade nos gráficos, boa capacidade de áudio e um processamento mais veloz dos jogos. O NES se tornou um grande sucesso pelos seguintes motivos: primeiro pela qualidade do console; segundo pelo grande marketing envolvido e exclusividade para vários jogos; terceiro pelo novo design e ótima jogabilidade; e quarto, pelo jogo *Super Mario Bros*, que acabou sendo vendido junto com o console. Só nos Estados Unidos foram vendidos 34 milhões de sistemas NES.

Figura 12 – O *Nintendo Entertainment System*, o nintendinho.

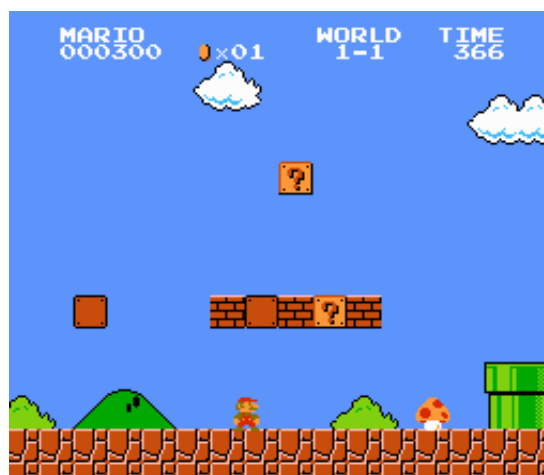
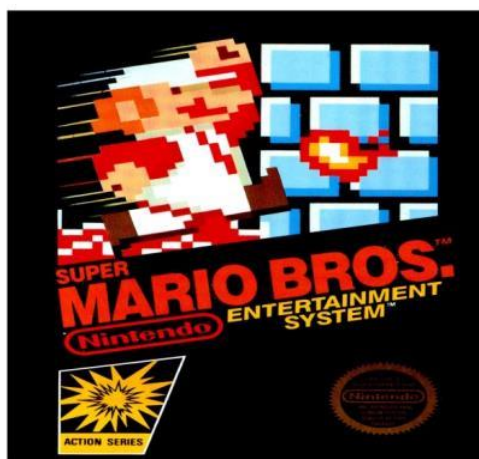


Fonte: <https://www.eonline.com/br/news/780152/nintendo-entertainment-system-o-nes-sera-relancado>

*Super Mario Bros* foi desenvolvido por Shigeru Miyamoto e lançado em 1985. Trazia o *Jumperman* de *Donkey Kong* em sua própria aventura. Agora batizado de Mário e com o ofício de encanador, tinha a missão de viajar, através de encanamentos, até o Reino dos Cogumelos para resgatar a princesa Peach (*Toadstool* na versão norte-americana) do vilão Koopa (*Bowser* na versão norte-americana). Com cenários coloridos, passagens secretas, mundo paralelos, músicas temáticas, design de personagens, efeitos sonoros e um enredo, *Super Mario Bros* se tornou um dos jogos mais vendidos de todos os tempos e a franquia do personagem se estendeu para diversos jogos de várias gerações de consoles.

No final, *Super Mario Bros* tinha 32 níveis e oito batalhas com chefes. Mario chegava a um hit point comendo um cogumelo e crescendo de tamanho. Ele podia ganhar invencibilidade temporária com estrelas cintilantes. O herói podia lançar bolas de fogo saltitantes se tocasse uma flor. Mario escalava suportes para pés de feijão até o céu, enfrentava um rei réptil e combatia uma série de tartarugas empunhando martelos, asas e esporões. Mario pulava em plataformas flutuantes, escapava de moinhos de vento em chamas e desviava de balas vivas disparadas contra ele. Ele ganharia outra vida se encontrasse um cogumelo “1-up” ou coletasse cem moedas (RYAN,2012, p.70)

Figura 13 – *Super Mario Bros*



Fonte: <https://kotaku.com/vs-super-mario-bros-is-the-meanest-trick-nintendo-eve-1821531808>

A Nintendo seguia líder no mercado de jogos até que em 1988, a Sega, uma empresa fundada em 1940 no Havaí e que passara despercebida pelos anos 60 e 70, resolve lançar o console Genesis, conhecido no Brasil como Mega Drive. Antes, a empresa havia lançado o Master System, que teve relativo sucesso somente no

Brasil e na Europa, sem, contudo, alcançar êxito nos mercados japonês e americano (GOULART,2010).

Figura 14 – Master System e o mítico Alex Kidd



Fonte: <http://ucegamers.com.br/siteuceg/momento-retro-alex-kidd/>

Mas com o lançamento do Genesis, munido de um sistema de 16 bits, e um investimento massivo em marketings e licenciamento de jogos, contratando até a poderosa *Electronic Arts* para desenvolver jogos exclusivos, a Sega quebrou a hegemonia da Nintendo. Era o início da quarta geração de consoles, os 16 Bits e em 1991 a Sega faz sua grande cartada, lança o jogo Sonic.

Sonic, um porco-espinho com traços humanos, representava a nova geração de jovens da década de 90: era rápido e impaciente. Tido como muitos como um anti-herói, o jogo Sonic tinha características extremamente diferentes do encanador barrigudo Mario. Além de uma jogabilidade simples, o objetivo de Sonic, ao contrário dos jogos da Nintendo, era passar a fase cada vez mais rápido, com diversos loopings ao longo do caminho. Mário se tornou brega e Sonic, maneiro.

Sonic era diferente dos mascotes anteriores. Ele simbolizava a geração TDAH (Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade). Parecia saído de um anime, com cabelos espetados e muita atitude.

Ele parecia o Mickey Mouse recebendo Sid Vicious, o Gato Félix ou um *base jumper*. O dedo do Sonic balançava para você na tela do título (...). Se você deixasse o controle inativo, ele bateria os pés, impaciente. Como personagem, ele foi expressamente criado para mostrar a fraqueza da Nintendo. Mario era alegre; Sonic era rude. Mario era o contentamento sem pressa; o propósito expresso do Sonic era acelerar. Mario usava vários figurinos inteligentes. O Sonic não precisava se trocar – ele era cruelmente perfeito como um tubarão (RYAN, 2012, p.104).

Figura 15 – Sega Genesis ou Mega Drive e sua mascote Sonic.



Fonte: <http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/mega-drive.html>

A batalha entre Sega e Nintendo se estenderia ao longo da década, com a Nintendo lançando também seu console 16 bits, o Super Nintendo Entertainment System, também conhecido com Super SNES, SNES, ou Super Nintendo. Embora sua produção tenha sido relativamente tardia, (produzido entre 1991 e 1999), o console se tornou muito popular em todo o mundo, tendo vendido cerca de 50 milhões de unidades. Enquanto isso a Sega apostava em acessórios que poderiam ser acoplados ao Gênesis propiciando uma melhoria no armazenamento dos jogos: Sega Cd e Sega 32X. Ambos acessórios fracassaram devido ao grande número de problemas técnicos, mas se tornaram pioneiros ao utilizarem a mídia de CD-ROM para jogos de consoles.

A Sega decide então lançar o Sega Saturn em 1995, um fiasco tendo em vista o alto preço com que foi comercializado, os diversos problemas de configuração e a baixa qualidade dos gráficos. De olho na tecnologia dos Cds-rooms, a Nintendo tenta negociar um novo console com a Sony, mas após desavenças (a Nintendo estava negociando o mesmo projeto com a Phillips), e se sentindo traída, a Sony decide lançar em 1994, ela mesma, seu novo console, o PlayStation. Somente a primeira versão do Playstation vendeu até 2006, aproximadamente 100 milhões de unidades em todo o mundo, sendo o mais bem sucedido da quinta geração de consoles.

Figura 16 – Playstation 1



Fonte: <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2014/12/playstation-1>

A partir da década de 1990, os consoles enfrentaram a concorrência dos computadores pessoais e a popularização videogames portáteis. Dentre os portáteis, destacavam-se o Game Boy da Nintendo e o Game Gear da Sega. Já os computadores pessoais, embora sempre estivessem em destaque, tiveram um grande avanço com a criação do processador Pentium da Intel e da criação do Microsoft Windows.

A capacidade de rodar jogos extensos e ótimos gráficos dos novos computadores, graças à capacidade dos CDs-Roms, era algo extremamente atraente aos jogadores. É nesse período que surgem os jogos em 3D, que eram em sua maioria jogos de ação em primeira pessoa. O jogo Wolfenstein 3D é considerado como o “Pai” dos jogos em 3D. Nele o jogador deve eliminar uma horda de nazistas, escondidos em um castelo com inúmeras salas até chegar ao próprio Fuhrer Adolf Hitler. O jogo atraía os jogadores pela inovadora jogabilidade em primeira pessoa, pela dinâmica e ação, e pelo fato de que os inimigos abatidos, ao invés de desaparecerem, ficavam no chão sangrando. Mas talvez a obra prima dos jogos 3D seja o clássico Doom, criado pelo programador John Romero, com muitas criaturas bizarras, armas e sangue.

Para a época, era uma temática inovadora. Doom não só inovou na violência dos jogos eletrônicos, mas também pela distribuição de cópias para demonstração, *shareware*, em que as pessoas poderiam jogar livremente apenas a primeira fase.

Uma nova técnica de marketing que deu muito certo e seria seguida por quase todas as empresas desenvolvedoras de jogos. Doom apresentava uma nova tendência de jogo, o modo *multiplayer*, que fazia com que os jogadores conectados em rede pudessem participar dos *deathmatches*, batalhas em labirintos nos quais os jogadores tinham a possibilidade de se enfrentarem.

Figura 17 – Os clássicos *Wolfenstein 3D* e *Doom*



Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt0304947/mediaviewer/rm2713661696>

Não demorou muito e jogo Doom começou a ser criticado por diversas entidades religiosas, acusando-o de satanista e de ser um simulador de matanças. Alguns debates sobre o uso da realidade virtual começaram a ocorrer. Doom foi bastante associado ao Massacre de Columbine, pois ambos os atiradores eram adeptos do jogo.

Pela primeira vez, era discutido o poder de influência dos jogos em adolescentes. Além de Doom, diversos outros jogos foram acusados de serem muito violentos e imorais na década de 1990: Duke Nuken, Carmageddon, Quake, Diablo e Mortal Kombat, são apenas alguns dentre os inúmeros títulos lançados cuja temática era tida como inapropriada aos adolescentes. Além do conteúdo, outra preocupação era a tecnologia empregada, cada vez mais imersiva. Voltaremos a estes jogos para uma discussão mais ampla no próximo capítulo. Por hora,

devemos atentar a fato de que, embora rotulados de pervertidos, violentos e imorais, os jogos faturavam cada vez mais.

Figura 18 – Duke Nuken 3D e Quake



Fonte: <https://www.kinguin.net/br/category/8923/quake-steam-key/>

Sete bilhões de dólares. Foi o que a indústria de games faturou entre 1994 e 1997. Apesar do lucro, os jogos começavam a enfrentar os debates sobre seus efeitos nos jogadores, o que se intensificou com o lançamento de *Mortal Kombat* para os consoles, que já era famoso entre os frequentadores de fliperamas pelas lutas realísticas, pelo sangue jorrando e cabeças sendo arrancadas.

É interessante analisarmos que enquanto os jogos estavam restritos apenas aos salões de fliperamas, lugares que tinham toda uma fama de reduto de desocupados e marginais, os demais adolescentes estavam seguros, mas quando as espinhas dorsais e corações foram retirados em plena sala de estar, o problema acabou ganhando ares de calamidade pública, principalmente nos Estados Unidos.

A discussão chegaria ao congresso norte-americano, com o senador Joseph Lieberman iniciando a primeira audiência federal sobre a ameaça dos videogames violentos às crianças. Para Kushner (2014) era um erro acreditarem que os jogos eram direcionados às crianças, pois foram produzidos em 1960 e 1970, por “geeks barbudos” em laboratórios de diversas universidades tecnológicas enquanto muitos hackers já desenvolviam jogos violentos no underground dos jogos eletrônicos.

Como resultado dessas audiências, foi criada em 1994 a Comissão de Classificação de Software de Entretenimento para definir a classificação indicativa de cada jogo.

Agora, as mesmas fronteiras estavam sendo delimitadas no mundo dos jogos. Para se defender da ameaça da criação de leis adversas como resultado das investigações de Lieberman, a indústria norte-americana de videogame criou a Associação do Software Digital Interativo (Interactive Digital Software Association), um grupo de mercado para representar seus interesses. A indústria também lançou, por conta própria, a Comissão de Classificação para Softwares de Entretenimento (Entertainment Software Rating Board) para definir a classificação indicativa dos jogos. A maioria deles foi classificada como E (Everyone/Livre), T (Teen/Adolescente) ou M (Mature/Adulto). Menos de 1% dos títulos recebeu a classificação de Proibido para Menores, ou Adults Only, representado pela letra A, que também significa o tiro de misericórdia para eles, pois a maioria das lojas se recusava a vender jogos desse tipo (KUSHNER, p.37, 2014).

Figura 19 – Classificação de Software de Entretenimento



Fonte: <https://mediumsandmessages.org/2017/09/07/video-game-ratings/>

No Brasil, alguns jogos acabaram banidos, dentre eles estavam Duke Nuken 3D e Carmageddon. Duke Nuken 3D acabou sendo proibido somente em 2000, quatro anos após seu lançamento, após incidente envolvendo o estudante de medicina Mateus da Costa Meira, que matou três pessoas e feriu cinco em um cinema durante a sessão do filme “Clube da Luta”. Segundo depoimento, Mateus teria se inspirado na primeira fase do jogo Duke Nuken, na qual o protagonista atirava em alienígenas em uma sala de cinema. Já Carmageddon, produzido em 1997, foi banido, pois apresentava conteúdo extremamente violento, em que o jogador deveria participar de uma competição automobilística, acumulando pontos ao atropelar pedestres. Em outros países, como Alemanha e Inglaterra, os humanos acabaram sendo substituídos por zumbis. Apesar das medidas, os jogos acabaram

se tornando dois dos jogos mais famosos para computadores, e contraditoriamente, multiplicando o número de cópias após as proibições.

Figura 20 – O polêmico Carmageddon e o cinema em Duke Nuken 3D



Fonte: <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2014/08/>

No Brasil, a classificação indicativa de filmes, programas de televisão e jogos eletrônicos, fica a cargo da Coordenação de Classificação Indicativa (COCIND), uma entidade ligada ao Ministério da Justiça. A classificação é dividida em L (livre), 10, 12, 14, 16 e 18.

Enquanto a Nintendo insistia no uso de cartuchos de memória sob o argumento de que os CDs eram lentos na leitura e transferência de dados, a Sony investia pesado na nova mídia. Na época, acreditava-se que a Nintendo optava pelos cartuchos com medo da pirataria, já que o CD era facilmente copiado além de possuir um baixo custo se comparado aos cartuchos. O medo da Nintendo se concretizaria, e a pirataria se tornaria uma prática assaz lucrativa na indústria dos jogos, mesmo com sua proibição em diversos países. Com a facilidade em se adquirir jogos, a Sony acabou vendendo cada vez mais consoles, tomando o mercado da Nintendo e da já enfraquecida Sega, com severos problemas financeiros (XAVIER, 2010).

A sexta geração de consoles tem início com o lançamento do Dreamcast da Sega em 1998. Com um início de vendas que parecia promissor, o console aos

poucos foi perdendo espaço para os concorrentes, primeiro pela falta de investimento em divulgação, depois pela falta de jogos exclusivos e lançamento de títulos caros. A Nintendo tentando retomar o mercado lança o Gamecube em 2001, mas com títulos pouco atraentes para os novos consumidores e o uso de mini DVDs, reduzindo o tamanho dos jogos, o console, embora com boas vendas no Japão, acabou não tendo uma vida muito longa.

Figura 21 – Dreamcast e Game Cube



Fonte: <http://www.techtudo.com.br>

Já a Sony obteve grande êxito com o Playstation 2, sendo um dos videogames mais vendidos até hoje (vendeu 138 milhões de unidades em 8 anos). Além de possuir um belo design e utilizar mídias de DVD, o PS2 tinha uma infinidade de jogos mais maduros e de grande sucesso. Alguns deles são: *Winning Eleven*, *Grand Theft Auto*, *Guitar Hero*, *Metal Gear Solid*; alguns títulos exclusivos da Sony: *Gran Turismo*, *ICO*, *Shadow of the Colossus*, *God of War*; e alguns sucessos da Midway, como *Mortal Kombat Deadly Alliance*, *Mortal Kombat Shaolin Monks* e *Mortal Kombat Armageddon*.

Figura 22 – Playstation 2 e os jogos God of War e Shadow of Colossus



Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/PlayStation\\_2](https://pt.wikipedia.org/wiki/PlayStation_2)

Em 2001, a Microsoft, já consagrada com alguns jogos para PCs, resolve lançar seu próprio console: o Xbox. Até então, a hegemonia de consoles era totalmente japonesa com a Sony, Nintendo e Sega. Com componentes de um computador, o Xbox apresentava um processador gráfico competentíssimo permitindo que jogos mais pesados fossem jogados no novo console, que obteve grandes vendas e ótima aceitação por parte dos jogadores.

A sexta geração de consoles impõe uma busca cada vez maior de padrões tecnológicos, de resoluções cada vez melhores e jogos produzidos em escalas cinematográficas proporcionando aos jogadores um nível de imersão até então nunca imaginado. “A maior justificativa para esse fenômeno consumista é a criação de um desejo de necessidade, seja ela supérflua ou não. Para tal, o mercado de consoles se aproximou dos consumidores em tudo que se pode imaginar” (GULARTE, 2010, p.92).

Figura 23 – XBOX



Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Xbox\\_\(console\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Xbox_(console))

O avanço tecnológico dos gráficos, a rapidez de processamento e o advento da banda larga propiciaram o surgimento de um novo gênero de jogos para computadores: os *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, ou simplesmente MMORPG. Tem como base os jogos de RPG (*Role Playing Game*) *on line* dos anos 70, em que os comandos eram executados baseados em textos (MUD - *Multi-user dungeon, dimension, ou domain*).

Os MMORPG são caracterizados por permitirem que milhares de pessoas possam jogar o mesmo jogo ao mesmo tempo em um mundo virtual dinâmico. O mais famoso jogo MMORPG é *World of Warcraft*, lançado em 2004, cujo número de jogadores regulares atualmente está em torno de 5 milhões. Nele, o jogador tem a possibilidade de criar um ou mais personagens dentre as 13 raças existentes e explorar Azeroth, um mundo fictício tridimensional, totalmente aberto, com infinitas possibilidades de aventuras. Em 2010, *World of Warcraft* chegou a ter 11 milhões de jogadores ativos. Aliás, jogos envolvendo o conceito de um mundo aberto, que possa ser explorado, sem uma linearidade, se tornariam marcas registradas de vários jogos, sendo inclusive um pré-requisito na elaboração de novos games.

Figura 24 – A primeira e a última versão de *Warcraft*



Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/Warcraft:\\_Orcs\\_%26\\_Humans](https://en.wikipedia.org/wiki/Warcraft:_Orcs_%26_Humans)

Enquanto a Nintendo trabalhava em uma nova proposta de console, Sony e Microsoft se digladiavam para ocupar o topo da indústria dos jogos eletrônicos. Em Novembro do ano de 2005, a Microsoft lançava o Xbox 360, provido de um processador IBM poderoso, controles sem fio e um HD interno para baixar jogos online. O Xbox 360 utilizava discos DVD e oferecia o Xbox Live, na qual os usuários cadastrados jogavam partidas online e podiam efetuar a compras de jogos e aplicativos. Um ano depois, a Sony lança o Playstation 3, que ao invés do DVD, utilizava a recém lançada mídia Blu-Ray que poderia armazenar aproximadamente

25 GB de dados por camada e 50 GB em dupla camada, contra respectivamente 4.7 GB e 8.5 GB dos DVDs. Como o Xbox 360, também tinha o serviço unificado de jogo online, a Playstation Network. De início, o PS3 possuía um preço muito alto se comparado aos demais consoles e, somente com o lançamento de um modelo Slim em 2009, mais econômico e barato, que o Playstation 3 conseguiu concorrer diretamente com o Xbox 360.

Figura 25 – XBOX 360 e o PS3



Fonte: <https://www.mundofreak.com.br/2014/02/07/conhece-todas-as-geracoes-de-videogames/>

Enquanto a briga era acirrada entre Sony e Microsoft, a Nintendo apresentava um projeto bem diferente dos seus concorrentes, o Nintendo Wii. Direcionado não somente aos jogadores, mas também ao público de não jogadores, ex-jogadores, pais e até avós, o Wii oferecia uma interatividade que proporcionava o controle das ações dos jogos através de um sensor de movimento nos joysticks, que mais pareciam bastões. Esse novo sistema permitia que o Wii fosse usado para, além dos jogos, para a prática de exercícios e esportes. Embora tivesse gráficos simples e um processamento muito inferior aos concorrentes, o Wii tinha um grande aliado: a interatividade. Foi um grande sucesso, e em 2006, já tinha vendido cerca de 101,59 milhões de unidades.

O pacote do Nintendo Wii veio com o jogo Wii Sports, que mostra claramente a relação interativa mais forte entre o jogador e console: movimentos de ação. No jogo de boxe, por exemplo, o jogador deve segurar os bastões com os punhos fechados na posição de guarda. Dependendo da forma e velocidade de que o jogador emprega em um soco, os sensores trabalham para calcular a força de impacto e reações físicas no jogo. O jogo de tênis usa um bastão como raquete. Até a forma de o jogador segurar o objeto é recriado no jogo. (...) O Nintendo Wii possuía mais de 50 tipos de acessórios diferentes, como tacos de golfe, espada, escudo, taco de sinuca, pistola, rifle, raquete, volante, balança e outros. Cada jogo explora a real sensação de estar na ação de uma atividade, mesmo ela sendo irreal ou fantástica. Em toda a história dos videogames, foi a maior aproximação interativa entre usuários e jogos (GULARTE, 2010, p.96-97).

Figura 26 – O Wii e sua interatividade



Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Wii>

A sétima geração de videogames obteve jogos cada vez mais fantásticos, seja em termos de gráficos, designs, sons ou jogabilidade. Contudo, podemos notar que somente três fabricantes tinham a supremacia do mercado de consoles, diferente das décadas anteriores. As plataformas da Nintendo, Sony e Microsoft utilizavam o artifício de possuir alguns jogos exclusivos e outra duas características em comum fundamentais. A primeira é proporcionar cada vez mais a capacidade de imersão dos jogos, já a segunda, era a possibilidade de estar sempre conectado e com a disponibilidade de aquisição de conteúdos online, como por exemplo, jogos completos, fases extras, customização de personagens, softwares e aplicativos para o próprio aparelho e até mesmo jogos de outros consoles mais antigos. Dentre os

jogos de destaque dessa fase estão: Assassins Creed, Grand Theft Auto IV e V, The Last of Us, Call of Duty: Black Ops II, Metal Gear Solid 4, Red Dead Redemption, Halo 3, Gears Of War, Wii Sports, Mario Kart Wii, Wii Fit e Super Mario Galaxy I e II.

Figura 27 – Poderio gráfico dos consoles da sétima geração



Fonte: [https://www.pandikey.com/en/video-games/action/buy-assassins-creed-ii\\_40](https://www.pandikey.com/en/video-games/action/buy-assassins-creed-ii_40)

A atual geração, oitava, contempla apenas o Xbox One da Microsoft, o Playstation 4 da Sony e o Wii U da Nintendo. Embora seja classificado como sendo da atual geração, o console da Nintendo apresenta algumas ressalvas quanto as suas especificações técnicas estarem bem aquém dos demais aparelhos. Aliás, o Wii U, lançado em 2012, diferente do Wii, acabou tendo poucas vendas e jogos fracos, mesmo apresentando a inovação de um *Gamepad*, com exceção dos já clássicos jogos da série Mário e Zelda. Com o uso limitado do *Gamepad* a somente alguns títulos, somado a uma campanha de marketing bem abaixo do padrão Nintendo, o Wii U acabou, infelizmente, naufragando no mercado de consoles, cada vez mais voltado aos gráficos realistas.

O Xbox One, lançado em Maio de 2013, apresenta jogos com gráficos de alta definição (4k) mais superiores do que os vistos no seu antecessor. Já o Playstation 4, lançado em Novembro de 2013 possui especificações muito parecidas com o Xbox One. Ambos os consoles apostaram no conceito da interatividade em suas interfaces, disponibilizando recurso como redes sociais e aplicativos de jogos, filmes e músicas que podem ser sincronizados com *smartphones*. Infelizmente, em

ambos, as redes online são agora pagas (antes somente o acesso ao Xbox Live era cobrado).

Figura 28 – XBOX ONE e PS4



Fonte: <https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/104133-precisamos-nova-geracao->

Paralelo ao crescimento da indústria de consoles surgiu também um novo mercado para os jogos eletrônicos: os smartphones. Os jogos de smartphone ou jogos mobile possuem atualmente grande investimento podendo em 2018 superar a indústria de consoles. Tais jogos só perdem em número de instalações para os aplicativos de mensagens instantâneas e de redes sociais.

Antes simples passatempos, hoje esses jogos rendem milhões e tendem a crescer cada vez mais, tendo em vista o número crescente de usuário de *smartphones* e *tablets*, que se tornaram utensílios quase inseparáveis do homem. Esses jogos apresentam alguns aspectos que justificam seu exorbitante número de downloads: são de fácil acesso, basta ter um celular ou tablet; a grande maioria dos jogos são grátis; são simples e geralmente fáceis de aprender; e finalmente são variados, para várias idades e gostos diferentes.

Um dos jogos de grande sucesso, lançado em 2012, *Candy Crush Saga*, talvez seja o jogo mais popular do Facebook, cujo objetivo consiste em juntar mesma variedade de doces em um tabuleiro com os mais vários tipos de guloseimas, enfrentado diversos obstáculos, alguns amenos, outros tão difíceis que chegam a ser irritantes. O jogo pode ser considerado um bisneto do Tetris, o clássico inoxidável jogo de colunas elaborado por Alexey Pajitnov ainda em 1984 e que recebeu diversas versões ao longo dos anos. *Candy Crush* apresenta uma infinidade de níveis, sendo que em alguns vídeos disponíveis no Youtube, podemos encontrar jogadores acima dos níveis 2.500. Outras duas variações do jogo já foram

lançadas, Candy Crush Soda Saga, lançado em 2014 e Candy Crush Jelly Saga, lançado em 2016.

Figura 29 – Jogos mobiles para *smarthphones*



Fonte: [https://king.com/pt\\_BR/game/candycrush](https://king.com/pt_BR/game/candycrush)

Embora os campeonatos de jogos eletrônicos existam desde os idos de 1970, foi somente a partir da década de 2000 que tais competições passaram a ser aclamadas pelo público, a contar com jogadores profissionais e a serem muitas vezes televisionadas. Os *E-Sports* (*Eletronic Sports*), como são conhecidos, elevaram o ato de jogar videogame a um novo patamar. Os participantes são em geral equipes compostas de jogadores, em sua maioria adolescentes, que treinam diariamente e são financiados por várias empresas de mídias eletrônicas. As premiações também são bastante generosas e motivadoras. O torneio do jogo DOTA 2, *The International* 2016, por exemplo, ofereceu mais de 20 milhões de dólares em premiações. Existe até um movimento para tentar levar os E-Sports para as Olimpíadas, o que indica que cada vez mais, os jogos se tornaram um produto de massificação e que recebem inúmeros investimentos financeiros das mais variadas empresas. A final do campeonato de *League of Legends*, que ocorreu no Brasil em 2014, foi assistida por aproximadamente 43 milhões de espectadores em todo o mundo.

Figura 30 – *League of Legends* e *Dota 2*



Fonte: <https://www.einerd.com.br/conheca-o-videogame-que-sera-capaz-de-rodar-league-legends/>

Dados do site *Superdata Research*, especializado em games e entretenimento, a indústria de games lucrou US\$ 91 bilhões durante o ano de 2016. Destaque para os jogos do estilo mobile se tornaram responsáveis pela grande parte da arrecadação, aproximadamente US\$ 41 bilhões, graças aos sucessos de *Clash Royale* e *Pokémon Go*. Segundo a Associação Brasileira de Desenvolvedores de jogos digitais, entre 2014 e 2016, o número de empresas desenvolvedoras de games aumentou cerca de 600%, enquanto outros setores tiveram quedas consecutivas. Eis o desafio dos desenvolvedores e produtores: jogos mais atraentes, dinâmicos e competitivos resultam em jogos mais rentáveis.

Por se tratar de um fenômeno relativamente recente, devemos entender que o que possuímos em termos de conhecimento acerca dos jogos eletrônicos ainda é muito escasso, e embora algumas pesquisas tentem detectar as supostas influências dos games, seu caráter dinâmico torna muito complicado culpar ou inocentar tais jogos como “simuladores do caos”. Porém, ao evitarmos esse julgamento, não implica, necessariamente, que devemos deixar de discutir ou levantar questões importantes sobre esse fenômeno social. É o que faremos a seguir ao apresentarmos a moralidade, parte fundamental deste trabalho.

# CAPÍTULO 3

## Amoralidade



*“Primeiro vem o estômago, depois a moral.”*  
(Bertolt Brecht)

### 3.1 Moral e Ética

O debate sobre a moralidade humana apresenta-se tão antigo quanto à questão do lúdico. Os conceitos de bem e mal, discutidos desde a antiguidade, sempre foram atrelados à ética, justiça, fé, felicidade e política.

Em *Itinerários de Antígona* (2005), Bárbara Freitag aponta que a questão da moralidade pode ser estudada a partir de uma pergunta: “Como devo agir?”, embora essa pergunta desencadeie uma série de novas perguntas sobre o sujeito que age, sobre a ação, sobre os critérios que movem a ação e sobre os valores que possam estar inseridos em julgamentos ou ainda aqueles que possam orientar tais ações.

A moralidade lidaria assim com critérios de julgamento, em que a ação é constantemente analisada, julgada ou criticada além de implicar também na causa da ação, na elucidação sobre os motivos que levaram o indivíduo a praticar tal ação de determinada maneira. Freitag (2005) ressalta que a moralidade, acima de tudo, implica uma concepção de relativa liberdade para com o autor da ação, sendo que o mesmo pode ser levado agir por diferentes razões ou motivos, com diferentes critérios e meios em busca da justificativa de sua ação.

Em *Moral e Ética: dimensões intelectuais e afetivas* (2006), Yves de La Taille aponta que a psicologia moral possui uma grande diversidade teórica e modismos, derivados muitas vezes de demandas mal elaboradas de normatização de comportamentos. Tal diversidade seria benéfica se ocorresse o diálogo entre tais teorias, mas segundo La Taille (2006), acontece justamente o contrário. Tal diversidade de métodos implica em uma grande diversidade de abordagens teóricas e outros conceitos derivados.

Ao distinguir o sentido de moral do de ética, a concepção mais adotada propõe restringir a moral à esfera do fenômeno social, enquanto a ética para a reflexão filosófica e científica. Todo tipo de organização social humana é regido por regras de conduta humana, ou seja, possuem uma moral. Esse tipo de diferenciação, segundo La Taille (2006), permite que seja possível demarcar níveis diferentes de abstração e reflexão sobre o mesmo objeto, além do fato de que um indivíduo pode experimentar a moral sem nunca ter realizado uma reflexão ética. Outra concepção para essa distinção nos diz que a moral se refere a regras e valores provenientes de relações privadas, e a ética àquilo que rege os espaços públicos. Essa concepção pode ser vista nos “códigos de ética”, “comitês de ética” e expressões como “ética na política”, contudo, não se fala em uma “ética na

família”, pois a família se enquadra nas relações privadas. Embora exista essa diferenciação entre privado e público, algumas ações, como por exemplo, roubar e mentir, são condenáveis em ambas as esferas.

La Taille (2006) aponta que uma das razões do significativo afloramento do uso da palavra ética em detrimento da moral, é a desmoralização etimológica da palavra moral com termos como moralismo e moralista. Moralista, que inicialmente se referia ao sujeito preocupado com as questões morais adquiriu características pejorativas, sendo o termo atribuído a indivíduos normatizadores aptos a julgar e condenar as ações humanas sem nenhum tipo de compreensão das ações.

Toda ética inclui uma moral, já que é função da moral reger a vida em sociedade. Portanto, toda perspectiva “ética deve ser coerente com os deveres morais, ou seja, a moral não diz o que é ser feliz nem como sê-lo, mas sim quais são os deveres a serem necessariamente obedecidos para que a felicidade individual tenha legitimidade social” (LA TAILLE, 2006, p.258).

Para melhor compreendermos as diferentes perspectivas acerca da moralidade, apresentamos, a seguir, um breve histórico sobre as principais teorias e pensadores que versam sobre o tema.

### **3.2 Antiguidade**

Na Antiguidade Clássica a moralidade estava ligada à filosofia e não a teologia, dando início aos surgimentos de diversas escolas e correntes. A moralidade possuía um caráter metafórico, embora fosse ligada indissociavelmente à política, principalmente na Antiguidade.

Para Platão (427-347 a.C), a prática do bem estava direcionada a busca pela verdade, fato indispensável para a prática da justiça. Assim como Sócrates, Platão observa que a virtude só se torna significativa com a sabedoria, enquanto os vícios são derivados da falta de conhecimento sobre a verdade. A Alegoria da Caverna é um claro exemplo dessa dicotomia, na qual só o conhecimento verdadeiro poderia libertar os aprisionados nas sombras. Mas na Antiguidade Clássica, as virtudes da alma, associadas ao Estado e ao Corpo Social da pólis, eram divididas entre os filósofos (cabeça), guerreiros (braços e tórax) e trabalhadores (partes inferiores), o que nos remete a uma divisão um tanto contraditória e exclusória, pois a moralidade pertencia primeiramente aos homens livres, deixando de lado os escravos e os estrangeiros.

Para Aristóteles (348-322 a.C), que também compartilhava da hierarquia de Platão a respeito da divisão de classes aristocrática, a busca pela felicidade ou eudemonismo, é a máxima da moralidade, sendo esta oposta ao vício. A virtude, portanto, é relacionada ao saber, sendo cultivada pelo homem sábio, feliz e dotado de posses materiais. Em sua obra *Ética a Nicômaco*, Aristóteles descreve um tratado de virtudes dos homens, sempre comparando aos vícios. As virtudes são divididas em dois tipos: virtudes morais, relacionadas à vontade, como a coragem, amizade, justiça, generosidade; e as virtudes intelectuais representadas pela sabedoria, verdade, temperança e inteligência. Na concepção aristotélica, a ação passa a ser justa quando há equilíbrio das virtudes morais, e verdadeira quando engloba as virtudes intelectuais. Dessa forma, a justiça está no âmbito moral, enquanto a verdade está no âmbito da intelectualidade. Aristóteles também dividiu o conceito de justiça em justiça moral e justiça de lei. Enquanto a primeira relaciona-se à virtude adquirida pelo indivíduo através da experiência e na busca pelo controle racional dos desejos, a segunda trata-se da justiça geral, aquela que se aplica a todos, sem concessões, sendo mediada pela justiça moral. Ao aplicar o conceito de experiência, é interessante notarmos que o filósofo contrapõe-se ao idealismo platônico. A justiça se torna, para Aristóteles a mais significativa das virtudes, porque nela estão inseridas todas as demais e principalmente pelo fato de que na justiça se consolida a relação com o outro.

O Estoicismo, doutrina filosófica que surgiu em Atenas, sendo fundada por Zenão de Cítion (333-263 a.C), é uma das mais importantes correntes de pensamento helenístico da Antiguidade. Zenão teria criado sua filosofia ao ficar seduzido pelo pensamento de Sócrates (469-399 a.C). O filósofo estóico divide sua filosofia em física, lógica e ética e dá ênfase ao estudo da moral que segundo ele, rege o comportamento humano. Os estoicos inauguram o pensamento sistêmico ressaltando a importância de estar em conformidade com a natureza, único modo para se atingir a sabedoria. Eles acreditavam que a verdadeira virtude estava na retidão da vontade, e aceitar o destino que nos é dado, torna-se uma condição "*sine qua non*" para exercer a liberdade e consequentemente a escolha moral. Ao aceitar as mazelas da vida, o homem tem sua tomada de consciência. O único mal existente seria aquele proveniente dos vícios do homem (CABRAL, 2017).

Sêneca (4 a.C. – 65 d.C.) foi um dos grande expoentes do estoicismo. Também inspirado em Sócrates, que cumpriu sua missão social de incentivar e

confortar os atenienses mesmo frente à tirania e opressão, Sêneca nos diz que o que realmente importa é não ser omissos frente às inquietações, pois o “pior dos males é viver como morto, tendo olhos para ver e não enxergar, ouvido para ouvir e não escutar e boca para falar, mas trancada pela sacra lei do silêncio” (SÊNECA, p. 24, 2008). Dentre os tormentos mundanos que causam sofrimento e impossibilitam a tranquilidade da alma, Sêneca vê a riqueza como a grande corruptora e propõe a sua eliminação elaborando como princípio ético: “é mais tolerável a dor de não possuir riqueza do que a de perdê-la”. O desapego dos bens terrestres é algo a ser praticado para se alcançar a felicidade, pois, para o filósofo, é preferível nada possuir do que tudo perder. Sêneca, contraditoriamente um homem de posses, adverte que o indivíduo deve seguir sempre a vida modesta, o caminho do meio, e não os extremos da pobreza ou da fortuna.

É interessante notarmos que a filosofia grega possui características em comum com a filosofia oriental, como por exemplo, o Taoísmo. Tao te Ching (O livro do caminho e das virtudes), obra de Lao-Tsé (604-531 a.C.) explora, vários anos antes, os temas encontrados em doutrinas como o Epicurismo, Estoicismo e Hedonismo. A ideia do livro de Lao-Tsé é elaborar uma forma de governo baseada na virtude e para isso, é necessário que o homem possa conviver em harmonia com a natureza em uma vida equilibrada. Esse é o tao (caminho). Contudo, os chineses viam o mundo em constante mutação, diferente de algumas concepções gregas. Lao-Tsé também defendia o princípio da não-ação, ou seja, agir de acordo com a natureza, sem ambições ou desejos, pois estes podem desviar o tao e perturbar a harmonia do universo.

O desapego e a negação dos desejos também é recorrente no Budismo, doutrina baseada nos princípios de Sidarta Gautama (563-483 a.C.), Buda, “o iluminado”. Buda, através da reflexão, e não da revelação divina, buscou filosofar sobre o objetivo da vida, felicidade, virtude e a “vida correta”. Seus pensamentos foram os primeiros a desafiar o Bramanismo, hoje chamado Hinduismo. Para o Budismo, o sofrimento provém do desejo e anseio pelos prazeres e bens mundanos. Tanto a luxúria quanto o ascetismo eram insatisfatórios para se atingir a felicidade e consequentemente a vida correta. Dessa forma, Gautama, propõe em sua filosofia que se deve optar pelo “caminho do meio”, entre a “autoindulgência e a automortificação”.

Confúcio (551-479 a.C.), filósofo chinês, fundador do Confucionismo, doutrina que tinha como preocupações a política, a religião, a pedagogia e a moral. Para Confúcio, a virtude não era algo concedido aos governantes pelos Céus, como era difundido na época, mas sim algo que qualquer indivíduo poderia cultivar. Contrastando com os governantes de sua época, Confúcio, acreditava que prezar pela virtude era dever de ambas as classes sociais, e somente assim seria possível atingir uma sociedade estável e justa. No entanto, Confúcio prezava pela hierarquia social e em busca de mantê-la, definiu algumas virtudes essenciais tendo como base princípios tradicionais chineses: fidelidade, piedade, rituais e reciprocidade. Aquele que pautasse sua conduta por esses valores seria o homem virtuoso de Confúcio, desde que este obedecesse à hierarquia na rígida sociedade chinesa.

Poucas obras sobre a moralidade fazem referência à filosofia Oriental. Temos a impressão de que a moralidade oriental é vista, para a maioria dos autores, como algo sem importância, que nem ao menos deve ser mencionado. Tal descaso parece alertar para o fato de que, ainda hoje, ao não tolerarmos uma moralidade que não seja ocidental, estamos, de certo modo, justificando décadas e décadas de colonização e imposição da filosofia ocidental aos demais continentes.

### **3.3 Idade Média**

Lipovetsky (2005) relata que o Ocidente Cristão reverenciou a moral teológica até o século das Luzes. Para a moral teológica, qualquer moral que não fosse relacionada às escrituras ou ao temor a Deus, era considerada profana, pois somente pela fé a verdadeira virtude poderia se manifestar. A concepção teocêntrica via no homem um ser totalmente corrompido pelo pecado original e que por si só não conseguiria encontrar o caminho da iluminação, necessitando da fé no messias redentor. Para essa concepção não há virtude maior do que conhecer e amar o verdadeiro Deus.

Essa visão é encontrada na filosofia de Santo Agostinho (354-430), importante pensador da cristandade que defendia a ideia de que o “mal” não era criação divina, pois Deus era a própria perfeição. Além disso, o “mal”, em sua concepção, não era algo, e sim, a ausência de algo, como por exemplo: o mal do surdo é a ausência de audição, o mau do cego é a ausência da visão. Para Santo Agostinho, a ética está vinculada à capacidade do homem de amar, capacidade esta que não pode ser satisfeita plenamente nos prazeres terrenos, e sim na graça

divina. A ética agostiniana é transcendental, pois a sua realização vai além da própria existência.

Durante a Renascença, período cultural que se iniciou na Europa do século XIV e permaneceu até o século XVIII, no campo da moralidade, destaca-se a figura de Nicolau Maquiavel (1469-1527), conhecido como fundador da ciência política moderna. Maquiavel, ao contrário da corrente filosófica cristã e do retorno aos autores e obras clássicas, muito comum entre os pensadores renascentistas elaborou suas ideias com base em sua própria experiência no cenário político e também em questões sociais pertinentes à sua época, na Itália. Para Maquiavel, era estritamente necessária a separação entre a ética cristã e a conduta do governante, cujo objetivo era manter seu poder de Estado. Diferente de Aristóteles, Maquiavel isentava o Estado de prover e assegurar a felicidade e a virtude. O Estado tem suas próprias técnicas e leis.

Na perspectiva maquiavélica, a lógica de condução das ações políticas não é submissa aos julgamentos morais cristãos e tampouco as noções de bem ou mal. A política é analisada pelos resultados produzidos. “Os fins justificam os meios”. Mas não é que Maquiavel despreze todos os valores morais, ele somente acredita em valores próprios da política. É o realismo político erroneamente confundido com imoralismo. Segundo Gruppi (1986), para autores como Hegel e Gramsci, Maquiavel instaura uma nova moral, a moral do cidadão, do homem construtor do Estado. A moral maquiavélica é a “moral imanente humana, não é mais a moral da alma individual, que deveria apresentar-se ao julgamento divino “formosa e limpa” (GRUPPI, 1986, p. 11)”.

### **3.4 Idade Moderna**

No século XVIII, ou Século das Luzes, a moralidade iluminista buscava sua independência dos tentáculos da religião, mais especificamente, do cristianismo. Agora a fé na religião dava lugar à fé na razão. A moral iluminista rompe com o conceito do pecado original cristão, cujas responsabilidades pelos atos praticados deveriam recair somente sobre os próprios homens. Outro fator essencial da ética iluminista é o universalismo, a igualdade de todos os homens, independente da fé ou raça.

Segundo os ideais iluministas, três são as soluções para a resposta à questão: Como devo agir?

a) Para conhecer a lei que conduz a moralidade, torna-se necessário atentar para as razões do coração, ou das leis naturais;

b) Sempre buscar o prazer, evitando o desprazer, mas sempre respeitando os interesses dos demais para que estes possam respeitar os meus;

c) Devo agir sempre com a razão. Se o princípio for generalizável para todos os indivíduos e não fere a dignidade humana, esse agir é moralmente correto, ou seja, a ação moral refere-se ao cumprimento de uma lei que tenha sua gênese na minha livre vontade, direcionada pela razão.

Antes de entrarmos de vez no Iluminismo, devemos antes apresentar o empirismo britânico que contrastava com o racionalismo cartesiano. Contrários à existência de ideias inatas de Descartes, os empiristas acreditavam que o conhecimento só era possível através da experiência e dos sentidos. O cenário para a propagação do empirismo era a ascensão da burguesia britânica, que proclamava o fim do absolutismo com a Revolução Gloriosa e o início do liberalismo. Dentre os principais pensadores dessa corrente estão Thomas Hobbes (1588-1679), John Locke (1632-1704) e David Hume (1711-1776). Esse último, aliás, será o centro de nossa breve análise.

Para Hume, as virtudes estavam relacionadas aos sentimentos. Segundo Haidt (2013), quando Hume nos diz que “a razão é, e deve ser apenas o escravo das paixões, e nunca pode pretender qualquer outro ofício do que servir e obedecer a elas”, ele expressa a ideia de que a razão encontra os meios para alcançar qualquer finalidade escolhida pelas paixões. “Quando o mestre (paixões) cai morto, o serviçal (raciocínio) não tem a capacidade nem o desejo de manter a propriedade em funcionamento. Tudo se torna ruína.” (HAIDT, 2013, p.41). Segundo Conte (2006), Hume argumenta que os juízos morais são enunciados baseados no que *sentimos* sobre o agente e/ou seu caráter, o que faz com que Hume, muitas vezes seja visto como um autor que apresenta uma teoria subjetivista, passando a ser considerado como fonte clássica do pensamento não cognitivista em moral.

A filosofia ocidental vem adorando a razão e desconfiando das paixões há milhares de anos. Há uma linha direta de Platão até Immanuel Kant para Lawrence Kohlberg. Eu vou me referir a essa atitude de adoração ao longo deste livro como uma *ilusão racionalista*. Eu chamo isso de ilusão porque, quando um grupo de pessoas faz algo sagrado, os membros do culto perdem a capacidade de pensar claramente sobre isso. A moral dobra e cega as pessoas. Os verdadeiros crentes produzem fantasias piedosas que não combinam com a realidade, e sempre aparece alguém para derrubar o ídolo do pedestal. Esse era o projeto de Hume, com sua afirmação filosófica sacrílega de que a razão não era senão uma serviçal das paixões (HAIDT, 2013, p 34).

Um dos mais famosos expoentes do Iluminismo, Jean Jacques Rousseau (1712-1778) via na pedagogia e na política, duas das principais táticas para corrigir os entraves e reconstruir a sociedade do século XVII. Em obras como *Emílio* e *O Contrato Social*, publicadas em 1762, Rousseau discute essas táticas, propondo a construção de um corpo político ideal, pautado na consciência moral, pelo intermédio da educação. A igualdade só pode ser garantida mediante um contrato social que funcione como garantia irrevogável de que todos possam ter igualdade política e socioeconômica. Ao defender a igualdade e liberdade, com a abolição da escravidão, Rousseau ultrapassa os modelos sociais da Antiguidade Clássica, pois professa a igualdade entre todos os cidadãos, dissipa a barreira entre escravos e senhores e assevera ao dissidente o direito de autoexclusão.

Em *Emílio* (1762a), Rousseau defende a importância da educação de forma a conduzir o pupilo ao caminho do bem, auxiliando-o à aquisição de uma consciência moral autônoma. Para o filósofo iluminista a consciência moral seria inata, existente no fundo das almas, assim como os princípios da justiça e da virtude que influenciariam diretamente em nossas ações. Mas por que devemos educar *Emílio* se este já possui tais virtudes? Rousseau propõe educar para a razão e a liberdade, onde o educador possui a missão de guiar o educando frente às perturbações da moral: paixões, mentiras e falsidades da sociedade. A educação moral, que é muito mais destinada à razão, tem o intuito de assegurar que os julgamentos sejam pautados na retidão e justiça e que não possam ser distorcidos pelos preconceitos, injustiças e paixões.

A desigualdade geral criada entre os homens e pelos homens é a fonte da desigualdade moral. Se originariamente todos os homens eram bons e justos, portanto moralmente iguais, a desigualdade criada pela fortuna e poder, pelas leis e pela usurpação produz a desigualdade moral, inversamente proporcional ao poder e à fortuna acumulados. O que salva os homens de sua desintegração moral crescente são sua necessidade de sobrevivência e o interesse pelo bem-estar próprio, que se associa ao respeito do outro, a quem atribui o mesmo interesse (reciprocidade), segundo a máxima: “Faze o teu próprio bem com o mínimo de prejuízo para o outro”. Quando essa máxima passa a ser mediada pela razão, ela transforma-se em sua forma mais pura: “Fazes a outrem o que queres que te façam” (FREITAG, 2005, p.42).

As ideias de Rousseau influenciaram o pensamento de Immanuel Kant (1724-1804), sobretudo, na primazia da razão. Contudo, Kant, embora tenha construído seu imperativo categórico sob a influência rousseauniana que versa sobre a moralidade inata, ao contrário de Rousseau, Kant duvidava do ideal da alma, acreditando que o uso do coração seria falho ao nortear a ação moral, e, portanto, o verdadeiro princípio norteador estaria na vontade legisladora da razão e não nos sentimentos ou interesse de cada pessoa. Enquanto Rousseau vê a moral anexa à política, Kant procura distanciá-las, deixando a moral na esfera epistemológica. Kant aponta a razão prática como a razão que orienta e determina o agir moral. Para o filósofo, as regras morais deveriam ser universais ou ao menos generalizáveis. Tudo aquilo que institui o domínio humano era visto como transcendental, como as regras que nos guiam para alcançarmos o conhecimento, as chamadas condições transcendentais de conhecimento (ZINGANO, 2013).

Ao analisar a razão em duas partes, teórica e prática, Kant classifica a razão teórica como forma de o sujeito conhecer as leis que regem o mundo, enquanto a razão prática desvenda tais leis regentes do universo. A razão prática seria a única base para a moral, pois nenhum outro fundamento seria suficiente para impor, inteiramente a priori, à vontade humana uma lei válida objetivamente à conduta de todo indivíduo (SOUZA, 2009). Como ferramenta da razão prática para fazer uso apropriado (correto e justo) da vontade (livre) dos homens, Kant idealiza o imperativo categórico.

Para Freitag (2005), quando Kant concebe o imperativo categórico, ele rompe com a filosofia clássica grega, pois não tolera a felicidade ou interesse de cada indivíduo como princípio norteador da ação moral; rompe também com a moralidade

cristã quando não aceita o ser humano como um ser naturalmente perverso e mau, fruto do pecado original; e distancia-se, ao mesmo tempo, da ideologia do bom selvagem pregada por Rousseau. Para Kant, o homem era naturalmente racional, devendo, portanto, ser direcionado pela razão. Eis a máxima do imperativo categórico: “Age de modo que a máxima de tua vontade possa servir simultaneamente como o princípio de uma legislação geral”.

Para Kant, somente os imperativos categóricos teriam valor moral, pois explanava a necessidade de se agir sobre uma lei geral, um comportamento racional que todos deveriam seguir. O imperativo categórico seria uma forma de manter a existência de uma sociedade justa baseada no contrato social que garantiria os direitos de todos os cidadãos. Kant substitui dessa forma, a moral heterônoma pela moral autônoma.

Zingano (2013) ressalta que enquanto a perspectiva deontológica defendida por Kant vê na moral uma legislação autoimposta, que impunha deveres a serem seguidos por todos, a perspectiva consequencialista de Hegel pressupõe que o valor moral de uma ação deve ser avaliado em função de sua consequência quanto ao provimento do maior bem para o maior número de pessoas. Uma das versões dessa perspectiva, o utilitarismo, foi defendida por Jeremy Bentham (1748-1832) e John Stuart Mill (1806-1873), e consistia basicamente na maximização dos benefícios para o maior número de pessoas. Contudo, ambas as perspectivas concentram sua avaliação moral no ato. A deontológica trabalha com os princípios anteriores ao ato e o consequencialismo avalia o posterior ao ato, investigando a natureza dos resultados.

O formalismo e o idealismo kantiano serão duramente criticados pela teoria ética de Georg Hegel (1770-1831). Tal crítica se refere ao desprezo pelas categorias de conhecimento e julgamento e a renúncia da realidade histórica e empírica pela metafísica kantiana. Para Hegel a realidade externa não deve ser rejeitada como forma de validação dos fatos e legitimação das leis sociais. A teoria hegeliana, tendo como base a dialética, preza pela dinâmica e transformação.

A ação é peça fundamental para a transformação do homem em ator consciente de seu papel como agente no mundo e pela ação, o conteúdo amoral se torna moral. Por intermédio da ação são desencadeados os processos, movimentos e reflexões. A reflexão, resultado da ação, possui em sua essência a reconstrução do indivíduo e de sua ação. Contudo, tais processos não devem ocorrer de forma

isolada, eles devem ser tomados a partir da coletividade, do social. A ação somente é considerada moral ou imoral a partir do interesse de uma coletividade, regida por leis, normas e valores.

O sujeito hegeliano não é um ser moral desde seu início, portanto, não haveria uma consciência moral subjetiva a priori ou inata como propuseram Kant e Rousseau. O sujeito só passa a ser moral quando se defronta com as leis e normas já existentes no meio social, fato que o torna moralizado. Daí a importância da reflexão para a compreensão das leis vigentes e da defesa de seus interesses, desde que, em consonância com o coletivo, evitando a perda da dinâmica e reflexão ao tomar as leis estabelecidas pelo Estado como supremas e incontestáveis. A moralidade, na concepção de Hegel, deve ser objetiva e social, embora seja mediada pela perspectiva subjetiva de forma consciente de cada indivíduo.

Enquanto Kant se preocupou mais com os princípios do agir, Hegel direcionou suas preocupações para as consequências, suas circunstâncias e seus desdobramentos. Para Hegel, do ponto de vista subjetivo, a responsabilização contempla a união de duas condições: o saber e o querer. Na concepção hegeliana não se pode ignorar as consequências dos atos, porque elas são a própria ação.

Apoiado na dialética, a teoria ética em Karl Marx (1818-1883) é um tanto contestada. Autores como Althusser veem em Marx um imoralista, muito pelo discurso explícito sobre a moral ser justificada pelo seu materialismo (QUINIOU, 2012). Para Freitag (2005), não é possível analisar uma teoria moral e ética no Marx filosófico (ou ideológico), mas o mesmo não se pode dizer do Marx autor de O Capital. A autora vê a teoria ética de Marx dividida em três momentos: a negação da teoria do direito de Hegel, que consiste em negar a possibilidade de organizar a vida social pelo intermédio de leis e princípios filosóficos; a negação da existência de moralidade e eticidade no sistema de produção capitalista, em que Marx observa a inexistência de uma consciência moral dos atores, unidos ou isolados; e, por último, a afirmação da existência de relações de produção verdadeiramente éticas tendo como base tais relações, cuja ética se encontra no coletivo da liberdade e da produtividade. Não há sujeito moral fora do contexto do modo de produção, mesmo porque o sujeito em si não pode agir moralmente, isso compete à organização coletiva que está inserida em um modo de produção historicamente dado.

Marshall Berman (2001) assinala que para Marx a burguesia transmudou a dignidade e honra pessoais em valor de troca. O que temos é uma liberdade sem

princípios, substituta de todas as liberdades do homem moderno. Para Marx, a sociedade burguesa não elimina as velhas estruturas de valor, mas absorve-as mudadas. “As velhas formas de honra e dignidade não morrem; são, antes, incorporadas ao mercado, ganham etiquetas de preço, ganham nova vida, enfim, como mercadorias” (BERMAN, 2001, p.108). Com o niilismo moderno qualquer espécie de conduta humana se torna permissível no instante em que se torna economicamente viável.

Para Friedrich Nietzsche (1844-1900), o niilismo, doutrina que afirma o pessimismo e ceticismo absolutos perante a realidade e negação de todos os princípios religiosos, políticos e morais, surge bem antes da modernidade, ele provém da Antiguidade Clássica, no platonismo grego, mas atinge seu ápice no surgimento e na proliferação do cristianismo. Para Nietzsche, o niilismo é a base da cultura ocidental, que crivou uma forma de pensar na qual o autoaniquilamento é visto como algo virtuoso, na qual a dor é exaltada como algo bom, e o fastio da vida é parte do viver mundano (BITTAR, 2003). Entendendo o niilismo como um sintoma da doença do cristianismo, Nietzsche vê os valores pregados pela doutrina cristã como decadentes e formas de iludir e provocar a crença no irreal.

O filósofo do martelo pressupõe a morte da divindade cristã e seus dogmas, e diante dessa morte, o homem se despede dos valores morais e das regras de tal doutrina. Como nos diz Ivan Karamazov, personagem de Dostoiévski, “Se Deus está morto, então tudo é permitido” (BERMAN, 2001). Para além da morte da cristandade, o homem deve se tornar criador dos próprios valores e quando compreender que não há eternidade ao findar de sua vida deve, portanto, ver a vida como um “eterno retorno”.

Érico Oliveira (2010) ressalta que a filosofia de Nietzsche demonstra que qualquer discurso sobre a moral surge de uma moral e a pressupõe. A filosofia nietzschiana não se torna amoral, como interpretam de forma equivocada alguns autores, na verdade ela denuncia e proclama que todos os tipos de moralidade estão enraizadas em uma compreensão metafísica do homem. Em *Genealogia da Moral* (1998), Nietzsche tece sua crítica à moral apresentando as raízes históricas, sociais e psicológicas da concepção metafísica da moral, denunciando a moral de cunho cristão como uma moral de rebanho. Nietzsche critica a filosofia kantiana pela busca da universalidade, que estaria se tornando algo próximo a uma religião

que possui um entendimento prévio sobre a natureza do homem e tenta, buscando obter controle das emoções humanas, homogeneizar os homens.

A filosofia de Nietzsche é uma crítica a moral kantiana.

A tese que anima essa busca pela origem da moral encerra a ideia fundamental de que todo discurso sobre a moral pauta-se na moral de uma época ou cultura. A moral reflete estruturas sociais, psicológicas e históricas do homem. Elevar uma moral, geralmente associada a um grupo, ao patamar de universal é uma maneira de impor um valor. É a vitória da maioria sobre o indivíduo. É a força do rebanho que arrasta a diferença para inscrevê-la no seio da igualdade banal e impessoal. O *rebanho* é que dá à época seus contornos, sua feição (OLIVEIRA, 2010, p.174).

Max Weber (1864-1920), considerado como um dos fundadores da Sociologia, analisa a questão moral por intermédio da relação entre a ética e a política. Assim como Maquiavel, Weber afirma que todo Estado se apoia no uso da força, portanto a política é uma atividade cujo objetivo principal é o poder. O Estado só pode existir pela submissão dos governados (muitas vezes legitimando o uso da violência) à autoridade que exerce o poder. A política, como atividade pública, passa a ser guiada por uma ética diferente da ética da vida privada (GUIMARÃES, 2010).

As duas éticas postuladas por Weber, se referem a uma ética orientada para os fins e outra orientada para os meios. Weber critica a prática revolucionária como único meio de obtenção de uma sociedade justa, e acredita que política e ciência são áreas que devem ser separadas. Devemos lembrar que a sociologia weberiana é uma ciência positivista por excelência, que busca a neutralidade científica e, dessa forma, as ações e relações humanas devem ser analisadas como fatos e objetos provenientes do interior da sociedade. Para Weber, a política é o único campo de atuação da ética (FREITAG, 2005).

Com relação aos atores sociais, a concepção weberiana apresenta três tipos: o cientista, o político e o homem comum. Ao cientista, cabe a busca pela verdade, cujas ações são limitadas pela ciência, e esta, por sua vez, não pode ofertar discernimentos morais sobre o objeto em análise. Não compete ao cientista julgar moralmente, somente buscar a verdade empírica. Já o político, pode exprimir suas vontades e requisitar seus valores, mas com a ressalva de que, para Weber, nenhum critério moral ou ético pode justificar determinada ação como errada ou

certa, mesmo porque as decisões políticas não possuem um caráter ético. A vontade política, ao contrário da vontade legisladora de Kant, é diabólica, pois ao invés da razão, ela opera com valores arbitrários, como por exemplo, em Hitler e Jim Jones. Tal arbitrariedade do espaço político, só seria controlada por meio de duas éticas: a da convicção e da responsabilidade. Enquanto a ética da convicção oferece riscos demoníacos ou divinos, a ética da responsabilidade reflete a razão, o rigor científico e a formalidade, é a adequação dos meios aos fins. Finalmente, o homem comum ou o ator contemporâneo é prisioneiro dos arcaísmos sociais solidificados e só lhe resta dominar suas vontades e liberdade frente aos parâmetros do socialmente institucionalizado (FREITAG, 2005).

Para Lipovetsky (2007), Émile Durkheim (1858-1917), demonstrou o início do império da decepção e descontentamento das sociedades modernas individualistas. Como uma das causas, Durkheim aponta a estratificação social inconstante. Se nos antigos complexos sociais os indivíduos possuíam sua vida em consonância com sua respectiva situação social, na sociedade individualista, isto já não é possível. Nessa perspectiva, os indivíduos estariam mais sujeitos as frustrações, já que não teriam como alcançar suas pretensões e satisfazer seus desejos. “Trata-se de novas esperanças que despertam e revivem, mas cuja realização não se efetiva, deixando atrás de si um rastro de forças exauridas e sensação amarga de desencanto” (DURKHEIM, p.328, 2005).

O Suicídio (2005) é umas das grandes obras de Durkheim e apresenta a tipologia do suicídio, vista pelo sociólogo como um fenômeno social e não psicológico. Para o sociólogo francês, as causas do suicídio estariam no desprendimento do indivíduo do grupo, ocasionada pela ruptura com o vínculo institucional (grupo religioso, trabalho, família). Tal desprendimento pode ocorrer pela cisão do indivíduo com seu grupo, marcada por uma postura amoral e egoísta, ou pela desintegração do grupo, em que o indivíduo é vítima de uma desestruturação socioeconômica, ou caos social, sendo este último, o mais recorrente nos tempos modernos. Durkheim relata também, a existência do suicídio altruísta, um tipo de suicídio com grande valor moral que consiste no sacrifício do indivíduo para salvar o grupo social em que vive. As guerras são um bom exemplo desse tipo de suicídio, que como consequência “tem o poder de regenerar a solidariedade perdida no interior do grupo” (FREITAG, 2005, p.127).

José Maria Puig (1998) relata que a intenção de Durkheim era descobrir os mecanismos humanos e sociais fundamentais para que um homem possa tornar-se um ser moral. Se as ações morais são regidas por um conjunto de regras, agir moralmente é agir conforme tais regras, respeitar as normas estabelecidas. Contudo, para que tais regras possam ser seguidas, é necessário que exista uma autoridade, um poder moral que seja reconhecido como superior e que faça todos os indivíduos acatá-lo como tal. Para Durkheim, se esse poder moral não provém das crenças e religiões, só poderá proceder, unicamente, da sociedade. O respeito pela autoridade e o sentido de regularidade seriam os dois componentes relacionados ao espírito da disciplina, na qual todo indivíduo deve-se pautar para cumprir as normas morais por dever, e não por medo das consequências negativas.

Além da disciplina, Durkheim apresenta um segundo elemento da moralidade: adesão aos grupos sociais. Segundo Puig (1998) essa adesão explicita um dinamismo na teoria moral de Durkheim, pois se refere à explanação de como o indivíduo reconhece a autoridade que surge da sociedade, convertendo as normas sociais em obrigatórias. Segundo a concepção durkheimiana os sujeitos aderem à sociedade porque esta se torna uma sociedade que vai além da simples soma de seus participantes, ela desenvolve características mais ricas, atrativas e variadas do que suas próprias individualidades e unido a tal sociedade o indivíduo pode, ou pelo menos tentar, satisfazer e ampliar suas possibilidades naturais. Contudo, a disciplina e o desejo de adesão à sociedade não são os únicos requisitos para se respeitar a moral, é necessário que exista uma consciência moral individual, a autonomia de vontade. Na tentativa de conciliar a autonomia de vontade com as normas da sociedade, Durkheim tinha como proposta a educação moral.

A educação moral funciona como uma forma de assegurar o conformismo dos indivíduos frente a sociedade e, dessa forma, cada indivíduo pode cumprir com sua função de obedecer as regras morais impostas. Mas para Durkheim não é interessante que os indivíduos simplesmente obedeçam pela coerção, mas por uma convicção interna, pelo bem coletivo. Sendo assim, a educação moral durkheimiana consiste na disciplina, adesão e autonomia, mas com o mínimo de coerção e muita convicção. Ao sugerir a disciplina como forma de aquisição de autocontrole e busca para a felicidade enfatizando o controle dos desejos e o respeito à prática social, assim como o reconhecimento da autoridade como moral, Durkheim ignora a vertente da criatividade e da transformação, elementos propulsores da busca

de uma forma uma sociedade mais justa (PUIG, 1998). “Em suma, para Durkheim, ser moral é obedecer aos mandamentos de um “ser coletivo” superior que inspira o sentimento do sagrado por ser temido e desejável” (LA TAILLE, 2006, p.13).

### **3.5 Psicologia e a moralidade**

Sigmund Freud (1856-1939) sublinhou o caráter conflitivo da relação do indivíduo com a moral. Se por um lado o indivíduo quer se submeter à moral, pois necessita dela para viver em sociedade, por outro, ele reluta essa submissão, que significaria a perda de sua liberdade e a renúncia de seus desejos. Para o pai da psicanálise, a maioria das pessoas segue as leis morais somente por medo das sanções (LA TAILLE, 2006).

Contudo, mesmo que exista uma rígida e bem sucedida formação moral, não há garantias de que as forças primitivas não possam retornar e coordenar as ações humanas. “O Id, espécie de vulcão em constante atividade e fonte inconsciente de desejos, precisa ser vigiado e controlado a todo instante para que não faça destruidoras irrupções no cotidiano dos homens: essa é a tarefa da consciência moral” (LA TAILLE, 2006, p.13). Para Freud a consciência moral tem sua base no inconsciente, já que ela corresponde aos mandamentos da instância psíquica inconsciente Superego.

Para Laplanche e Pontalis (2016) o Superego é uma das instâncias da personalidade e tem uma função comparável a de um Juiz ou censor em relação ao Ego. O Superego é o herdeiro do complexo de Edipo, formado por meio de introjeção das exigências e das proibições paternas. Freud salienta que o Superego é composto basicamente pelas representações de palavras, sendo que os seus conteúdos provem das percepções auditivas, das ordens, das normas e das leituras, ou seja, do mundo externo ao indivíduo.

A ação moral surge de um jogo de forças afetivas originárias das pulsões e sentimentos oriundos da relação das crianças com as figuras maternas e paternas. Na teoria freudiana, a heteronomia é algo inatingível já que o indivíduo, embora acredite que suas práticas morais são derivadas de sua “boa vontade”, é, na verdade, governado por processos inconscientes, que não podem ser controlados.

A psicologia ficou, por muito tempo, direcionada somente a duas grandes correntes: o objetivismo derivado do materialismo mecanicista e o subjetivismo do idealismo. Enquanto a psicologia objetivista afirmava que todo o conhecimento era

derivado da experiência, a subjetiva, ao contrário, entendia que o conhecimento era anterior à experiência. A psicologia interacionista rompe com essa dicotomia. Para Jean Piaget (1896-1980), ambas as definições eram insuficientes, pois o conhecimento não provém somente da experiência ou tampouco é inato, mas de uma interação, derivada de construções sucessivas com elaborações de novas estruturas, ou seja, as características biológicas só são ativadas pela interação do organismo com o meio físico e social.

Em o Juízo Moral na Criança, publicado pela primeira vez em 1932, Jean Piaget procura estudar o juízo moral a partir do ponto de vista da criança. Embora publicado no ano de 1932, alguns autores reconhecem que as ideias presentes nesta obra já existiam desde 1916 quando Piaget escreveu *Recherche*, uma espécie de romance filosófico de cunho autobiográfico (FREITAS, 1997; LIMA, 2004).

Em sua pesquisa com crianças de 6 a 12 anos nas cidades de Genebra e Neuchâtel, na Suíça, Piaget analisa os jogos de bolinhas de gude entre os meninos e os jogos de amarelinha e pique entre as meninas, buscando a relação entre o respeito pelas regras a partir do jogo social e a moralidade. O que interessa à Piaget em sua empreitada é somente o juízo moral e não os comportamentos ou sentimentos morais. Trata-se de saber o que é o respeito pelas regras a partir da análise no jogo social. Para Piaget, da regra do jogo passamos para as regras morais, ditadas pelos adultos, e seu inquérito complementar tinha como objetivo pesquisar qual a imagem que a criança faz a si mesma desses deveres, além de discutir de forma livre a ideia de justiça com base em dilemas morais.

Os jogos infantis são como instituições sociais, pois possuem um sistema moral, dotado de regras e toda moralidade está no respeito do indivíduo por essas regras. Tais regras respeitadas pelas crianças são transmitidas em sua maioria pelos adultos e, dessa forma, as crianças já as recebem prontas e elaboradas, o que não fornece nenhuma oportunidade de contestação ou reelaboração das mesmas. Para Piaget, aqui está um grande entrave à pesquisa: como saber o que provém do conteúdo das regras e o que provém do respeito pelos pais ou responsáveis?

As regras dos jogos de bolinhas são transmitidas de geração para geração e se mantém unicamente pelo respeito dos jogadores por elas. Embora sejam

influenciadas pelos pais e estes influenciam nas regras dos jogos, nas instituições lúdicas ao menos, a influência adulta é reduzida ao mínimo.

Sobre as regras dos jogos, Piaget observa dois grupos de fenômenos:

- 1) Sobre a prática das regras, ou seja, a maneira com que as crianças de diferentes idades aplicam tais regras;
- 2) Sobre a consciência das regras, isto é, a maneira com que as crianças de diferentes idades interpretam as regras: como caráter sagrado, obrigatório ou decisório, a autonomia ou heteronomia inerentes às regras do jogo.

Por meio da comparação desses dois grupos, o epistemólogo suíço irá realizar sua análise da prática e da consciência das regras para entender a natureza psicológica das realidades morais. Essa análise pode ser feita simultaneamente mediante três fatos essenciais:

- 1) O jogo de bolinhas é jogado de inúmeras maneiras (quadrado, burca, corrida, etc);
- 2) Um mesmo jogo pode comportar variações conforme o local e o tempo, sendo que as regras podem variar de acordo com o bairro, cidade e até escola;
- 3) Um único e mesmo jogo, praticado no mesmo local, pode ser constituído de regras diferentes, combinadas previamente ou durante o desenrolar da partida.

Além de tais fatos, a compreensão dos termos utilizados nas partidas é essencial para a análise. Tais termos são sacramentados e indicam qual a operação será realizada pelo jogador, e após ser conclamado em voz alta, o adversário nada pode fazer. Os termos e a nomenclatura dessas regras podem variar de acordo com a localidade em que a partida é realizada. Regras especiais também podem ser adicionadas de acordo com a localidade, dessa forma, o jogo é regulamentado graças há uma infinidade de costumes.

Para Puig (1998) a obra *O Juízo Moral na Criança* de Jean Piaget tornou-se pioneira pelo tratamento empírico dos temas morais e embora existam inúmeros trabalhos sobre este campo, a obra ainda é fundamental, em especial pelo método clínico empregado pelo autor, pautado em conversas com crianças a partir de narrações breves e direcionadas ao tema estudado.

Piaget critica a postura unilateral de Durkheim, que dedicou sua teoria quase que exclusivamente aos aspectos exteriores e heteronômicos da moralidade. Piaget entende que a realidade moral não pode ser inata, mas que resulta do desenvolvimento cognitivo e das relações sociais estabelecidas pelas crianças com

seus iguais e com os adultos. As relações sociais, contudo, embora sejam o principal elemento na elaboração do juízo moral, pode ser de naturezas diferentes assim como a moral: podemos ter uma moral heteronômica, proveniente de relações sociais de coerção, e uma moral autônoma, proveniente de relações de cooperação (PUIG, 1998).

A moral heteronômica é favorecida pelas relações de pressão mantidas por adultos, relações de respeito unilateral, baseadas na desigualdade entre a criança e o adulto e conduzindo ao sentimento do dever e da obrigação. O dever heteronômico é fruto da coação do adulto sobre a criança, derivada da imposição de regras. Estas regras são aceitas pelas crianças ou pelo sentimento de afeto, ou pelo temor das sanções. Crianças nos primeiros anos de vida, em um estágio de egocentrismo, são definidas como incapazes de atingirem uma moral autônoma, primeiro pela dificuldade de entender outros pontos de vista, segundo, pelo fato de que o egocentrismo facilita as relações de coação e pressão, reforçando o aparecimento e consolidação da moral heteronômica.

Já a moral autônoma é derivada das relações de colaboração entre iguais. Essas relações são baseadas no companheirismo e respeito mútuo entre indivíduos que se consideram iguais. Ao invés do sentimento do dever, temos o sentimento do bem e da responsabilidade, o que direciona à autonomia. As regras não são impostas, mas frutos da cooperação e do intercâmbio pautado na colaboração mútua e diálogo. Devem ser obedecidas não por obrigação, mas pelo respeito aos demais. Existe também o temor, mas por perder a aceitação do grupo e o afeto.

Junto a esse tipo de relação, a moral autônoma surge a partir da superação do egocentrismo e do aparecimento das condutas cooperativas. A capacidade para compreender o ponto de vista alheio e argumentar pelas próprias opiniões é necessária para a evolução de um juízo moral heteronômico em direção a um juízo moral autônomo (PUIG, 1998, p. 50).

Sobre a prática das regras, Piaget detectou quatro fases sucessivas no jogo de bolinhas de gude:

1) Fase motora e individual, em que não existe regras coletivas, somente motoras. A criança (abaixo de 2 anos) manipula as bolinhas de acordo com seu próprio desejo; 2) Fase Egocêntrica (2 a 5 anos), onde mesmo que as crianças brinquem juntas, elas não compartilham as regras, somente imitando o

comportamento dos adultos; 3) Fase da Cooperação (entre 7 e 8 anos), caracterizado pela preocupação do jogador em vencer seus companheiros de jogo através do uso coletivo das regras; 4) Fase de codificação das regras (11 e 12 anos) marcado pela codificação e discussão das regras aplicadas ao jogo. As regras são regulamentadas minuciosamente e passam a ser conhecidas e respeitadas.

Já com base nos resultados sobre a consciência de regra, Piaget apresenta três fases, sendo que na primeira não existe a consciência de regras, a regra é puramente motora; a segunda tem início na fase egocêntrica e termina na fase de cooperação, nessa fase as regras são, segundo as crianças, sagradas e eternas muito pelo fato de proverem de adultos. Qualquer modificação é considerada uma transgressão. A terceira fase vai do fim da fase de cooperação até a fase de codificação das regras e possui um caráter racional e autônomo. Alterações devem ser realizadas sob o consenso de todos e as regras são impostas com o consentimento de todos. A regra coletiva é a princípio algo exterior ao indivíduo e, portanto, possui caráter sagrado. Com o passar do tempo, essa regra acaba se interiorizando e surge como livre resultado da consciência autônoma e do consentimento mútuo.

Piaget assinala que a organização dos meninos em praticar e compreender as regras do jogo como uma diferença entre meninos e meninas. Segundo Piaget as meninas teriam um espírito jurídico muito menos desenvolvido que os meninos, sendo mais tolerantes com mudanças de regras. Lima (2004) aponta que Piaget julgou que os brinquedos utilizados pelas meninas eram de grande simplicidade o que dificultava as codificações da jurisprudência, diferente do jogo de bolinhas dos meninos.

Ao estudar a brincadeira de pique com meninas, observou as mesmas fases de estruturação das regras na brincadeira de bolinha com os meninos, ou seja, de uma fase egocêntrica para uma fase na qual é possível discutir regras em grupo. Durante os primeiros anos, a criança possui um grande prazer em imitar hábitos das crianças mais velhas mesmo sem compreender a razão ou as regras do jogo. O objetivo da partida não é social. A partir dos 6 anos a criança observa as regras, mas o que importa é vencer os companheiros, o que propicia o controle mútuo da prática da regra e o respeito pelas obrigações, o que culminaria na fase de cooperação. Sobre o sentimento pela regra, na fase egocêntrica, a criança está disposta a mudar todas as regras; na fase de cooperação, as regras tem origem

adulta, são sagradas; na fase de codificação de regras, a regra nova vale como regra antiga, desde que discutidas com o grupo. Essa cooperação e o diálogo entre os jogadores acabam por eliminar a mística sagrada da regra (PIAGET, 1932/1994).

Com base no jogo de bolinhas, Piaget identificou e nomeou três regras ao relacioná-lo com a questão moral: 1) Regra Motora – a criança ritualiza sua ação sobre os objetos do jogo; 2) Regra Coercitiva - a criança compreende as regras como sagradas, pois são provenientes dos adultos; 3) Regra Racional – as regras não são aceitas como imutáveis, elas devem atender o desejo de todos e qualquer alteração deve ser tomada em grupo.

Dois tipos de justiça foram percebidos por Piaget: 1) Justiça Retributiva – intrinsecamente ligada à ideia de sanção, na qual o ato deve ser corrigido com punição; 2) Justiça Distributiva - não está mais ligada à sanção, mas em repor aquilo que foi perdido ou ofendido. A intenção e condição são levadas em conta.

As concepções de justiça também evoluem de uma ideia de retribuição e vingança (justiça retributiva) para a ideia de recuperação do culpado e reparação. A igualdade e, finalmente, a equidade tornam-se valores (justiça distributiva), e desaparece a noção de justiça imanente (punição pela própria natureza). A evolução do julgamento moral em todos esses aspectos tem por base a dimensão heteronomia-autonomia, isto é, a criança passa de uma moral de autoridade imposta de fora, por outros, para uma moral autônoma, da própria consciência individual (BIAGGIO, 2006, p.23).

Piaget ainda estudou as normas morais de origem adulta, sequelas da pressão adulta sobre a consciência moral da criança: a transição de uma etapa de “realismo moral” para outra de juízo autônomo. O realismo moral é caracterizado pelo caráter heteronômico do dever, considerando bom e legítimo as normas do adulto, e pela concepção objetiva da responsabilidade, e que a conduta é valorizada pela fidelidade à regra e não pela intenção originária da mesma. Com relação aos desvios, roubos e mentiras, apresentados por Piaget a partir de histórias contadas às crianças, dois tipos de responsabilidade foram analisados: a objetiva, predominante até os sete anos, que julga a conduta pelos resultados; e a subjetiva, que surge por volta dos nove anos, que julga pela intenção e motivação do autor do delito.

Esses resultados apontaram que o desenvolvimento do sentido de justiça depende fundamentalmente da solidariedade e do respeito mútuo entre as crianças.

O papel do adulto é essencial, pois podem influenciar de forma positiva ou negativa o desenvolvimento da justiça. Contudo, Piaget aponta que as relações de cooperação entre iguais são as que influenciam de forma decisiva o desenvolvimento da noção de justiça.

De Rousseau, Piaget utiliza a ideia de gênese da moralidade e inteligência e de Kant, extrai o caráter racional da moralidade. Tanto em Kant quanto Piaget, o respeito à norma de ação provém da consciência que o indivíduo possui de sua necessidade, para que a justiça prevaleça. Mas diferente de Kant, Piaget nos diz que somente o respeito à norma e a noção de justiça não basta para a autonomia moral. Para validade da norma, esta deve ser elaborada (cooperação) e respeitada (reciprocidade) por todos.

Ao passarmos da sociologia para a psicologia piagetiana, tentamos resgatar o indivíduo racional, consciente e responsável por seus atos, mas nem por isso esquecemos sua condição social. Piaget se distancia do sociologismo durkheimiano, dando autonomia ao sujeito individualizado além da responsabilidade pelos seus atos. Somente esse indivíduo pode usar a consciência moral para julgar a ação dos outros ou agir de forma moral. Contudo, Piaget utiliza algumas ideias de Durkheim como as duas formas de solidariedade: a solidariedade mecânica regida pela coerção, e a solidariedade orgânica, regida pela cooperação. Estas solidariedades se transformariam nos princípios estruturadores da consciência moral: coerção e cooperação. “Ora, a crítica nasce da discussão, e a discussão só é possível entre iguais: portanto, só a cooperação realizará o que a coação intelectual é incapaz de realizar” (PIAGET, p. 298-299, 1932/1994).

Para Freitag (2005) Piaget restaura, na psicologia genética, a dialética entre indivíduo e sociedade postulada por Hegel e indo além, Piaget resgata a autonomia moral do sujeito, tão difundida pela filosofia da Ilustração. Piaget vê na consciência individual da regra um correspondente da consciência social da regra.

Lawrence Kohlberg (1927-1987) baseou seus estudos sobre desenvolvimento moral na teoria de Piaget.

Para Biaggio (1996), Kohlberg, assim como Piaget, via a sequência de estágios como universal e invariante, ou seja, todas as pessoas, em qualquer cultura, passariam pela mesma sequência de estágios, embora nem todas teriam a possibilidade de atingir os estágios mais elevados. Contudo, autores como Lima (2004) e Vilarrassa (1998) relatam que Piaget sempre estabeleceu certa relatividade

para os estágios de desenvolvimento cognitivo e também para os morais. A heteronomia e a autonomia são descritas como fases, e não são fechadas rigidamente como estágios. Dessa forma, Kohlberg poderia ter regredido ao estabelecer estágios claramente “delimitados e a analisar suas relações com os estágios do desenvolvimento intelectual” (VILARRASSA et. al., 1998, p.157). Biaggio (2006) relata que a princípio, Kohlberg elaborou um modelo de entrevista clínica nos moldes de Piaget, sem a intenção de construir algo parecido com um teste psicológico. Mas, devido à pressão acadêmica norte-americana na época, Kohlberg e seus colaboradores acabaram por reelaborar o instrumento buscando parâmetros de fidedignidade.

Ao estudar o desenvolvimento dos juízos morais Kohlberg definiu três níveis de desenvolvimento moral, cada um com dois estágios que definem a estrutura e modo de raciocínio (BATAGLIA, 2001). São eles:

I) Nível pré-convencional: característico da maioria das crianças até por volta dos 9 anos de idade, baseado em necessidades individuais. Nele estão contidos os estágios:

1) Orientação para a punição e a obediência: o moralmente correto é aquele que não é punido;

2) Hedonismo Instrumental Relativista: a ação moralmente correta é baseada em termos do prazer ou da satisfação das necessidades da pessoa.

II) Nível convencional: baseado no desempenho correto de papéis e no atendimento de expectativas. Subdividido em:

3) Moralidade do bom garoto, de aprovação social e relações interpessoais: o comportamento moralmente certo é pautado na aprovação do outro;

4) Orientação para lei e ordem: existe um grande respeito pela autoridade, por regras fixas e pela manutenção da ordem social. Deve-se cumprir o dever.

III) Nível pós-convencional: moralidade por princípios universalizantes. Composto por:

5) Orientação para o contrato social: as leis não são consideradas válidas pelo mero fato de serem leis, elas podem ser injustas e devem ser mudadas.

6) Princípios universais de consciência: o indivíduo reconhece os princípios morais universais da consciência individual e age de acordo com eles. Se as leis injustas não puderem ser modificadas o indivíduo resiste ao invés de se conformar com o poder estabelecido e com a autoridade. A este último estágio, só uma minoria de pessoas podem atingi-lo.

Em seus últimos anos, Kohlberg postulou a existência de um sétimo estágio, voltado para questões éticas e religiosas, que poderia ir além da concepção de justiça. Este estágio estaria relacionado com a construção de um senso de identidade ou unidade com Deus, ou com a vida. Como um exemplo de estágio 7, Kohlberg apresenta Marco Aurélio, imperador romano adepto do estoicismo, como um exemplo de estágio 7. Assim Kohlberg apresenta Marco Aurélio:

O conteúdo da fé de Marco Aurélio, como o de todos os estoicos, é simples e quase duro. Começa com a crença de que o universo é ordenado, cognoscível e em evolução. Ao referir-se ao princípio último, ordenador, racional e evolutivo do universo, Marco Aurélio não tenta separar Deus da natureza. Às vezes ele chama esse princípio de Deus, às vezes de natureza. Desta crença ele deriva uma visão de lei natural que lhe dá a força de agir em termos de princípios universais de justiça em um mundo injusto. Isto também lhe dá a paz que vem de sentir-se a si mesmo como parte finita de um universo infinito (BIAGGIO, 2006, p.36).

Para Biaggio (2006) é preciso notar que a teoria de Kohlberg é estrutural e os estágios mostram maneiras de raciocinar e não os conteúdos morais. Dessa forma, um sujeito pode ser classificado em qualquer estágio, dizendo, por exemplo, que no dilema de Heinz, se deve roubar o remédio ou que não se deve. “O importante é a justificativa dada pela pessoa para sua decisão” (BIAGGIO, 2006, p.30).

Kohlberg considera que o desenvolvimento moral “não é um processo de imposição de regras e de virtudes, mas um processo que exige uma transformação das estruturas cognitivas”, o que de certa forma envolveria tanto o desenvolvimento cognitivo, como os estímulos do ambiente social (DUSKA e WHELAN, 1994, p. 19).

Não se pode negar que a teoria moral de Kohlberg ampliou os debates sobre a moralidade, principalmente na psicologia cognitiva. Buscando examinar os estágios da consciência moral, Kohlberg e seus colaboradores aperfeiçoaram a metodologia ao introduzir os dilemas morais, além de possuírem um extenso número de manuais para codificação das respostas sobre tais dilemas. Seus

resultados, frutos de inúmeras experiências empíricas, indicaram a necessidade de uma reformulação teórica do modelo psicogenético piagetiano da consciência moral, adicionando mais três estágios. Kohlberg (1992) ressalta que seus estágios são etapas de raciocínio de justiça, centrados em aspectos de justiça e não de ações ou emoções. Biaggio (2006) esclarece sobre os estágios de moralidade, Kohlberg se aproxima de Piaget ao transcorrer a dimensão de heteronomia-autonomia, e se distancia ao apresentar uma conceituação mais discriminada desses estágios.

Kohlberg, assim como Piaget, procurou validar a tese da universalidade dos estágios através de estudos longitudinais e interculturais e embora tenha obtido resultados satisfatórios, recebeu muitas críticas, dentre elas as de Carol Gilligan.

*In a Different Voice: Psychological Theory and Women's Development* (1982), após realizar estudos ao longo de vários anos sobre o desenvolvimento moral entre estudantes universitários e mulheres que frequentavam o serviço de orientação em uma clínica de aborto, Carol Gilligan identificou que o desenvolvimento psicológico moral dos homens era diferente das mulheres, pois estas possuíam uma voz moral distinta dos homens. Para a autora, as teorias sobre o desenvolvimento humano nunca ouviram a voz da mulher, ou essa foi silenciada por ser considerada, muitas vezes, como inferior a voz masculina.

Em “*In a diferente voice*” (1982), Gilligan faz uma contundente crítica à teoria de Kohlberg sobre o desenvolvimento moral. A crítica aponta para predisposições masculinas na teoria kohlbergiana, além da recusa em considerar as preocupações e experiências próprias das mulheres. A voz que as difere dos homens é a voz do cuidado. A ética do cuidado postulada pela autora, diferente da piagetiana e kohlbergiana, busca uma concepção de moralidade centrada na compreensão dos relacionamentos.

Ela aponta que assim como Kohlberg, Piaget, também classificava o desenvolvimento moral das mulheres como insatisfatório. Para Gilligan (1982) as mulheres teriam dificuldade em atingir os últimos estágios do desenvolvimento moral (classificados pelo pensamento autónomo com a capacidade de tomada de decisões referentes à justiça), por estarem sempre preocupadas e por possuírem uma maior sensibilidade com as necessidades alheias. Embora refute qualquer visão de que exista algum tipo de deficiência moral por parte das mulheres, Gilligan aceita o fato de que o gênero pode afetar a moralidade, e dessa forma, sugere uma

teoria alternativa para o desenvolvimento moral, dessa vez levando em consideração a perspectiva feminina.

Gilligan (1982) mantém as divisões morais kohlbergianas, embora as reformule de maneira diferente com a adesão de novos elementos e conceitos: o nível pré-convencional (baseado nas necessidades do sujeito) ainda continua sendo caracterizado pelo foco no próprio sujeito; já o nível convencional (baseado nos julgamentos sociais) passa a levar em conta o conceito maternal, destinado a proteção de desiguais e dependentes; e o nível pós-convencional (princípios universais) que possuem o princípio universal de condenação à exploração e de não-violência (LIMA, 2004).

Gilligan complementa sua teoria ressaltando que entre os três níveis de desenvolvimento ocorrem reformulações no “*self-concept*”, autoconceito da mulher. Do primeiro para o segundo nível, ocorre a passagem do egoísmo para o social e conseqüentemente uma valorização de si próprio (*enhancement in selfworth*). Posteriormente, o indivíduo passa a assumir responsabilidades e ter que realizar as ações da forma correta e somente assim terá o potencial para ser aceito socialmente (GILLIGAN, 1982).

Procurando romper e criticar a visão clássica da ciência, assim como buscar a multiplicidade das ações, sentimentos, e valores do sujeito, e como este se relaciona consigo mesmo e com o mundo, a Teoria dos Modelos Organizadores do Pensamento, elaborada por Montserrat Moreno, Genoveva Sastre, Aurora Leal e Magali Bovet, propõe discutir o “papel das estruturas e conteúdos no modo como o sujeito pensa a realidade, já que apenas os recursos operatórios não são suficientes para explicar o funcionamento psicológico moral” (VASCONCELOS et. al, 2010, p.210).

De acordo com Marimón (1998), os modelos organizadores buscam a descoberta de constantes nos estudos psicológicos, dando atenção especial à diversidade. Um modelo organizador é elaborado na interação do sujeito com o meio, atuando como um regulador da cognição. Essa nova forma de debate sobre a moralidade expõe uma quebra de paradigma, uma forma de rever a questão sobre a moralidade em permanente construção.

A teoria dos modelos organizadores busca considerar a forma particular de cada indivíduo ao construir sua própria realidade subjetiva e como esta se relaciona aos fenômenos da percepção e aspectos biológicos e psicológicos, assim como

suas experiências e estados emocionais. O modelo organizador, portanto, funcionaria como uma espécie de realidade subjetiva, pautando as ações do sujeito na realidade, levando em consideração a afetividade, a cultura, os sentimentos e o conhecimento social (ARANTES, SASTRE e GONZALEZ, 2010).

Assim como os autores da teoria dos modelos organizadores de pensamento, La Taille (2009), também critica as posturas inflexíveis dos pesquisadores da moralidade e propõe uma reflexão sobre uma questão contemporânea: “estaríamos vivendo tempos de crise de valores ou tempos de valores em crise”? Para o autor, a crise de valores perpassa o sentido de que os valores morais estariam doentes podendo até estarem extintos em um futuro próximo.

A crise de valores é denunciada de tempos em tempos sob as expressões: “falta de valores” ou ainda “inversão de valores”. Para alguns, os sintomas dessa crise estão representados nos índices de violência, corrupção, da perda de sensibilidade para com o outro, da irresponsabilidade, do aumento do crime organizado e do *bullying*. Outros garantem que embora existam esses inegáveis entraves sociais, a democracia ainda resiste, tendo como alicerces a liberdade, fraternidade e solidariedade, se não das instituições públicas, pelo menos das organizações não-governamentais. Já os valores em crise seriam os valores que não desaparecerão, mas que podem estar adquirindo outra interpretação, uma transformação de valores. Esse “rearranjo moral” indica o nascimento de “novas formas de relacionamento, à valorização de determinadas virtudes, a novas inquietações éticas, e não a uma volta a uma condição pré-moral” (LA TAILLE, 2009, p.11).

La Taille (2009) adota a perspectiva de que a moral não nos diz como sermos felizes, mas como merecemos a felicidade. Não se deve escolher, portanto, conteúdos para a ética, mas sim para a moral, pois esta fornece as opções da “vida boa” e a válida, proporcionando as condições para que estas possam ser consideradas como ética. Com base no imperativo categórico kantiano, onde o ser humano deve tratar o outro e a si como um fim e não como um meio, La Taille elenca as três virtudes morais necessárias na busca pela felicidade: a justiça, a generosidade e a honra. A premissa do imperativo, segundo o autor, é a da existência de “uma dignidade inerente a cada ser humano e que ela deve ser estritamente respeitada”.

Contudo, Zingano (2013) afirma que existe, atualmente, a tendência de reduzirmos todas as outras virtudes a outras poucas como a coragem, justiça, temperança e sabedoria. Essa divisão é na verdade uma herança platônica e não aristotélica. A ética das virtudes, na verdade, rejeita tal restrição e procura reconhecer o maior número de virtudes possível. A verdadeira ética das virtudes privilegia, acima de tudo, o agente moral.

### 3.6 A psicologia moral e as Intuições

Em artigo publicado no New York Times em 2008, Steven Pinker, neurocientista, psicólogo e professor da Universidade Harvard, analisa de forma breve o motivo pelo qual as reputações morais nem sempre estão em acordo com o bem praticado pelas pessoas. Steven Pinker compara três “personalidades”: Bill Gates, pai da Microsoft que usou parte de sua fortuna para combater pragas e doenças como malária, diarreia e outros parasitas; Norman Borlang, pai da Revolução Verde, que reduziu a fome mundial com sua ciência agrícola, salvando aproximadamente mais de 1 bilhão de vidas; e Madre Teresa, que ajudou os necessitados em Calcutá, dirigindo sua missões “bem financiadas” e que acabou sendo beatificada, além de receber o Prêmio Nobel da Paz.

Segundo Pinker (2008), não é difícil entender porque as reputações desses três estão em desacordo com o que praticaram. Gates é um *nerd* que se tornou o homem mais rico do mundo, muitas vezes adotando condutas duvidosas contra a concorrência, e “com a mesma probabilidade de entrar no paraíso quanto o proverbial camelo espremido no buraco da agulha”. Bourlang é um cientista agrônomo que passou boa parte da vida confinado em instituições e laboratórios sem fins lucrativos e fez raríssimas aparições em público. Já Madre Teresa se tornou a própria personificação da santidade, ao enaltecer a virtude do sofrimento, orando e pedindo orações, “vestida de branco, ascética e frequentemente fotografada com os miseráveis da Terra”.

Pinker (2008) ressalta que nossa predileção por Madre Teresa, indica que nossas mentes são muitas vezes atraídas pela aura de santidade, sem nos atermos ao objetivo “dos atos que fazem as pessoas sofrerem ou florescerem”, o que chamou de ilusões morais. “Se a moral é um mero truque do cérebro”, as bases morais que conhecemos e nas quais nos apoiamos, estariam com os dias contados. A primeira característica da moralização é que as regras invocadas são

consideradas universais. Crimes como o estupro e o assassinato, por exemplo, não são avaliadas como questões de costume, mas como algo universal e objetivamente reprovado. Outra característica se refere ao fato de que as pessoas sentem que qualquer um que cometa ato imoral deve ser punido.

Quando o “botão da moralização”, como nomeia Pinker, é acionado dentro de nós surge o “fulgor virtuoso, a ira flamejante, o ímpeto de recrutar outros para a causa”. Como exemplos de utilizadores desse mecanismo, Pinker cita as pesquisas de Paul Rozin, psicólogo da Universidade da Pensilvânia, sobre os vegetarianos divididos entre vegetarianos que evitam comer carne por razões de preservar a saúde, e os vegetarianos morais que evitam consumir carne por uma razão ética: evitar o sofrimento dos animais. Outro exemplo é o hábito de fumar e como este se tornou moralizado recentemente. Tempos atrás, ou o sujeito não gostava de fumar ou não fumava por ser prejudicial à saúde, mas, atualmente, com as descobertas dos efeitos prejudiciais do tabagismo passivo, fumar se tornou imoral. Pinker entende que a onda contra o tabagismo pode ser uma prática para eliminar um mal recém-descoberto, contudo, se alguma atividade “liga nossos botões mentais no modo moral, não é só uma questão do mal que ela faz.” Para o autor, o uso de critérios duplos indica que “as pessoas tendem a alinhar sua moralização com seus próprios estilos de vida.” Não só nossos julgamentos são questionáveis, mas também a forma com que chegamos a eles.

As teorias de Jean Piaget e Lawrence Kohlberg são antigas abordagens da psicologia moral e ambas tentaram identificar o raciocínio das pessoas para suas conclusões morais. Com base nos estudos de Jonathan Haidt, professor da Universidade da Virgínia, sugere que não há um raciocínio moral, e sim racionalização moral (PINKER, 2008).

Em *The Righteous Mind: why good people are divided by politics and religion* (2013), Haidt defende uma concepção da moralidade na qual os sistemas morais são conjuntos de virtudes, regras, práticas, instituições e mecanismos psicológicos com o propósito principal de restringir o autointeresse e possibilitar a cooperação social. Tais sistemas morais têm como base as intuições morais que brotam de modo instantâneo e automático, antes de se iniciar qualquer processo de raciocínio moral. Tal visão explicaria o motivo de pessoas provenientes das mais variadas culturas e com os mais variados graus de instrução, possuírem opiniões distorcidas e tendenciosas ao participarem de debates morais. As pesquisas mostram que ao

condenar certas atitudes, as pessoas o fazem por achar ofensivo e não porque utilizam sua razão. Se questionadas pelos motivos de tais decisões morais, as pessoas não conseguem argumentar suas decisões. A racionalização tem como função justificar nossas reações emocionais, ou seja, “não só a moralidade varia em diferentes meios, mas ela própria seria produto de sentimentos anteriores de desgosto e desrespeito relacionados ao meio em que se vive” (FANTON E SILVA, 2017, p.377).

Haidt (2013) propõe cinco fundações morais tentando explicar como a mente moralista foi organizada antes da experiência: cuidado, equidade, lealdade, autoridade e santidade. Tais fundamentos morais são separados em cinco esferas e podem ser encontradas até nas instituições morais ocidentais seculares. Contudo, como salienta Haidt, regras e virtudes específicas variam através das culturas, de modo que seria ingenuidade procurar por universalidade, embora possamos procurar por vínculos entre a teoria evolucionista e as observações antropológicas. Segundo Haidt (2013) os fundamentos podem ser assim resumidos:

1) O Cuidado/Dano evoluiu em resposta ao desafio adaptativo de cuidar de crianças vulneráveis. O que nos torna sensíveis aos sinais de sofrimento e necessidade, e nos faz desprezar a crueldade e querer cuidar daqueles que sofrem.

2) A fundação Equidade/Trapaça evoluiu em resposta ao desafio adaptativo de colher os benefícios da cooperação sem ser explorado. Isso nos torna sensível às indicações de que a outra pessoa provavelmente será uma parceira boa (ou má) para colaboração e altruísmo recíprocos. O que nos faz querer evitar ou punir os trapaceiros. A fundação Equidade começa com a psicologia do altruísmo recíproco, mas seus deveres se expandiram uma vez que os seres humanos criaram comunidades moralmente fofas e punitivas. A maioria das pessoas têm uma profunda preocupação intuitiva com a lei do karma: eles querem ver os criminosos castigados e os bons cidadãos recompensados proporcionalmente aos seus atos.

3) A fundação Lealdade/Traição evoluiu em resposta ao desafio adaptativo de formar e manter coalizões. Isso nos torna sensíveis a sinais de que a outra pessoa é (ou não) um jogador de equipe. O que nos faz confiar e recompensar essas pessoas, e ainda nos faz querer machucar, ostracizar ou mesmo matar aqueles que nos traem ou ao nosso grupo.

4) A fundação Autoridade/Subversão evoluiu em resposta ao desafio adaptativo de forjar relacionamentos que nos beneficiarão nas hierarquias sociais. O

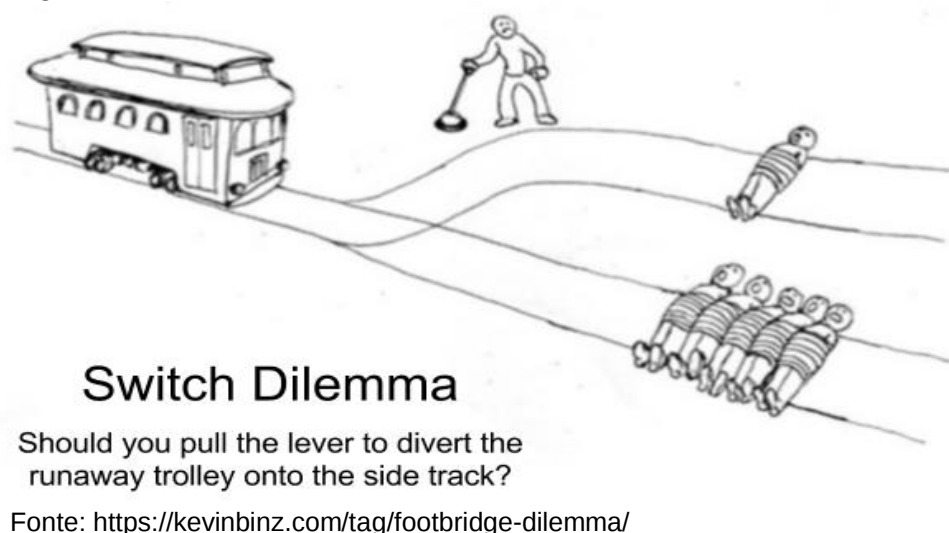
que nos torna sensíveis a sinais de classificação ou status, e aos sinais de que outras pessoas estão (ou não) comportando-se adequadamente, de acordo com a sua posição.

5) A fundação Santidade/Degradação evoluiu inicialmente em resposta ao desafio adaptativo do dilema do onívoro e, em seguida, ao desafio mais amplo de viver em um mundo de patógenos e parasitas. Inclui o sistema imunológico comportamental, que pode nos deixar cautelosos com uma variedade diversa de objetos simbólicos e ameaças. Permite que as pessoas invistam em objetos com valores irracionais e extremos – tanto positivos como negativos – que são importantes para manter os grupos unidos.

6) A sexta fundação, Liberdade/opressão, faz com que as pessoas percebam e se ressentam de qualquer sinal de tentativa de dominação. Ela desencadeia o desejo de união para resistir ou derrubar valentões e tiranos.

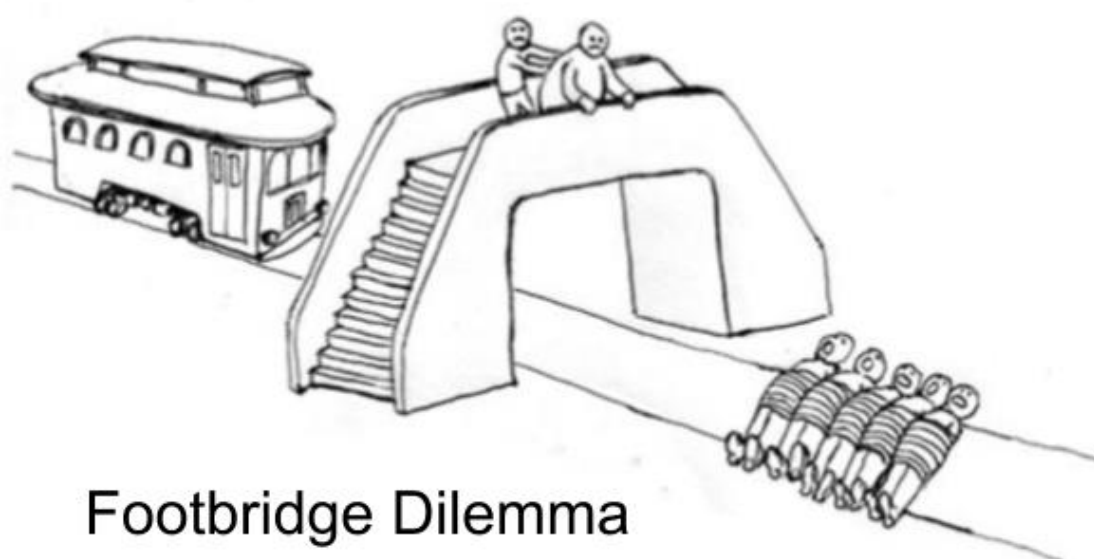
Em *Moral Tribes* (2013), Joshua Greene, filósofo e psicólogo evolutivo da Universidade Harvard, busca investigar tais instituições morais. Para tanto, ele utiliza os dilema do trem desgovernado (*trolley problem*), dividido em dois cenários:

Figura 31– Cenário 1



Cenário 1 - Um trem desgovernado, cujo maquinista desmaiou, vai matar cinco pessoas que se encontram sobre os trilhos. Um observador pode, acionando uma alavanca, desviá-lo para outro trilho sobre o qual se encontra uma pessoa, que morrerá. O observador deve acionar a alavanca?

Figura 32 – Cenário 2



## Footbridge Dilemma

Should you push the fat man to stop the runaway trolley before it kills the five people?

Fonte: <https://kevinbinz.com/tag/footbridge-dilemma/>

Cenário 2 - Um trem desgovernado, cujo maquinista desmaiou, vai matar cinco pessoas que se encontram sobre os trilhos. Um observador que se encontra sobre uma ponte acima dos trilhos percebe que, se empurrar um homem que pesa 120 kg e que se encontra a seu lado, o corpo do homem será capaz de, caindo sobre os trilhos, fazer parar o trem e salvar as cinco pessoas. O observador deve empurrar o homem?

Ambos os dilemas tem a opção de sacrificar uma vida para salvar cinco. No primeiro cenário, a grande maioria das pessoas puxaria a alavanca e salvariam as cinco pessoas. Essa é uma escolha utilitarista, baseada na doutrina de John Stuart Mill, e a atitude moral reside na consequência: salvar mais vidas. Contudo, Greene alerta para o fato de que decisões baseadas no utilitarismo já sustentaram vários regimes totalitários, com a soberania de maiorias sobre minorias.

Com relação ao Cenário 2, a maioria das pessoas, não empurraria o homem. Embora seja a mesma quantidade de pessoas sacrificadas e a mesma de salvas, Greene, através de análises neurológicas, salienta que este último dilema, tende a

provocar reações emocionais, de alta cognição, até para aqueles que empurrariam o homem para os trilhos.

Mais adiante, utilizando o mesmo dilema, Greene (2012) propõe a utilização de uma catapulta para lançar o homem nos trilhos. O resultado? A maioria das pessoas volta a querer matar o homem para salvar os demais. Conclui-se que os seres humanos estão dispostos a matar com máquinas e dispositivos, mas não o fariam com as próprias mãos.

### **3.7 A sociedade pós-moralista e a cegueira moral**

A ética está em voga nas mídias, em toda parte de entretenimento, em todos os campos de estudo. Existe uma espécie de ressurgimento dos valores e o culto pelos imperativos da responsabilidade, o que contrasta com a total liberdade reivindicada há tempos atrás pela sociedade, que classificava a moral como algo proveniente da repressão burguesa. Contudo, essa nova ascensão da ética, causou o surgimento de uma cultura que privilegia a eficácia e as regulamentações minuciosas, ao êxito concreto: “ou o século XXI será ético ou não será nada”. A sociedade contemporânea é a sociedade de extremos, onde de um lado temos o avanço da moral; de outro, temos a decadência, gerada pela criminalidade, drogas, analfabetismo, miséria, drogas, corrupção e enormes escândalos financeiros. Para Gilles Lipovetsky (2005), todo conteúdo relacionado à ética, vem crescendo de forma significativa durante a última década.

Lipovetsky (2005) nos pergunta como pode existir essa aspiração coletiva à moral em uma cultura individualista e do *self interest*? Como explicar o fato de que indivíduos voltados unicamente para si, indiferentes em relação ao próximo possam se indignar e reivindicar pela moral e os bons costumes? O autor alerta que o que se apresenta agora, não é aquela boa e velha moral, mas sim um terceiro modelo de ética, assinalada por uma significativa contraposição cultural, pois não possui inspiração nem nas formas religiosas tradicionais nem na versão moderna, a do dever laico e categórico. Essa nova concepção ética marca a era do pós-dever. O dever, um dos pilares da ética associada à religião foi totalmente desintegrado na contemporaneidade. Não só o dever, mas todos aqueles valores relacionados ao sacrifício e a salvação humana foram abolidos o que faz com que a sociedade seja guiada por direitos subjetivos e alheia àquilo que não lhe seja familiar.

A sociedade pós-moralista é designada como uma sociedade que rejeita a retórica do dever e consagra os direitos individuais à autonomia, as ambições pessoais, à felicidade. Uma sociedade que busca as formas indolores da existência ética, aliás, a ética atual, tão defendida, não exige nenhum tipo de sacrifício, nenhum esforço e nenhuma renúncia a si mesmo. Pouco importa a moralidade ou o dever heroico, pois esta é ultrapassada segundo a concepção da cultura individualista pós-moralista. Mas os antigos valores não desaparecem, eles se transformam ao substituírmos a ética desinteressada pela ética capaz de equilibrar tanto os interesses individuais quanto os da sociedade.

Lipovetsky (2005) aponta que os modernos rechaçaram a subordinação da moral à religião. O surgimento da modernidade, além de emancipar a ciência do pensamento teológico produziu uma moral independente, humana, livre das confissões religiosas e do estigma pecaminoso incorporado ao homem pela Igreja.

Embora os gregos tenham elaborado um sistema moral racional na Antiguidade, é somente na modernidade que os valores se tornam realmente laicos e universalistas. Os deveres não deixam de existir porque estes provêm de direitos fundamentais do indivíduo.

O direito à igualdade e à liberdade assegurou a felicidade como direito natural do homem dando início a uma cultura individualista na qual o prazer deixou de ser algo relacionado à miséria humana. A busca pelo prazer e a felicidade se tornou uma reivindicação legítima do homem e o pensar em si mesmo tornou-se uma diretriz da ordem social. Contudo, ao mesmo tempo em que a sociedade moderna apoiava os direitos da individualidade, ela também proclamava o dever como forma de virtude, sujeitando os indivíduos a uma religião moderna do dever, lugar que era ocupado “pelo dever imemorial da religião, e para isso se valeu de uma hipérbole: você deve”. Rousseau foi um dos precursores desse tipo de pensamento e Kant o consolidou com seus imperativos. Comte, um século depois, disse que viver para o próximo é um dever moral. A moral se torna a ciência do dever, e a virtude, a total abnegação de si.

As ligas de defesa da virtude e as sociedades filantrópicas proliferaram a partir do século XIX, todas sob a batuta da cultura do dever. Com o crescimento da população e as consequências como alcoolismo e prostituição, foram criadas diversas associações destinadas a sanear e propiciar as virtudes da ordem, higienizar e combater a “decadência moral das massas”. Se o século XIX foi a era

das ideologias nacionalistas, também foi a época em que os movimentos moralizadores se intensificaram e se internacionalizaram: “os militantes do dever moral e social”. Muitos desses movimentos eram de cunho cristão e funcionavam como forma de combate ao aumento no número de ateus.

Na era Vitoriana, eram comuns procissões e comícios em bairros pobres, bares, bordéis e outros locais tidos como impuros. Segundo Lipovetsky (2005) existia uma santa cruzada que utilizava a violência moral (interrogatórios, chantagens, panfletagens, abordagens agressivas e intimidações) para coibir qualquer tipo de “depravação”. O sistema das “sopas populares” e dos tíquetes-alimentação foi inaugurado pelas sociedades filantrópicas, porém tais atos provinham de uma política sanitária e moral com bases científicas, ou seja, apoiados em pesquisas sobre condições de existência das classes humildes, os filantropos não praticavam a caridade, pois essa poderia originar mendicância e fortalecer a “preguiça” dos menos abastados. A ajuda era destinada somente aos que merecessem, ou seja, aqueles que obedecessem aos padrões morais desejados pela aristocracia. “Graças aos modernos, a moral intradisciplinar do dever se firmou como instrumento autônomo, capaz de mudar, de melhorar o mundo profano” (LIPOVETSKY, 2005, p.23).

A partir da metade do século XX, o novo mecanismo social de avaliação moral já não se apoia no conceito base do ciclo anterior: o culto ao dever. A expressão “é preciso fazer” deu lugar à sedução da felicidade, à excitação dos sentidos, à liberdade de escolha. No lugar do dever temos as ilusões e promessas de felicidade, os conselhos *psi* e a liberdade do aqui e agora. O sacrifício do dever foi extinto.

O que se difunde é a ética, mas nunca e em nenhum lugar a ideia do dever irredutível. Assim, somos ávidos por regras justas e equilibradas, mas não de renúncia pessoal; queremos regulamentações, não imposições; “especialistas”, não fiscais da moral (...). São os direitos subjetivos, a qualidade de vida e a realização individual que impulsionam em larga escala nossa cultura, e não mais o imperativo hiperbólico da virtude (LIPOVETSKY, 2005, p.26).

Na sociedade pós-moralista a noção de sacrifício pessoal não é mais justificado socialmente, a moral não demanda devotamento a um fim superior, os direitos individuais superam os imperativos e as lições morais são superadas pelo

brilho de uma vida melhor. Na sociedade do pós-dever, o mal é algo sedutor e o ideal é desdenhado. O heroísmo do bem já não possui a mesma força. Nossos valores atuais são mais negativos (“não faça isso”) do que positivos (“você é obrigado a fazer tal coisa”). O que se esconde por detrás da revitalização da ética é a moral indolor, último estágio da cultura individualista democrática, desvinculada de conotações de moralidade ou imoralidade. Com o fim da hierarquia moralista das finalidades, o prazer se tornou um conceito independente das regras morais.

A sociedade pós-moralista não é o mesmo que sociedade pós-moral. Embora o bem-estar e os prazeres sejam exaltados, a sociedade anseia pela ordem e moderação, os direitos subjetivos dominam nossa cultura, mas nem tudo é permitido. “A dissolução do sistema moralista não conduz à devassidão ou ao extravasamento completo da libido. O indivíduo neo-individualista é hedonista, mas regulamentado, uma desordem organizadora” (LIPOVETSKY, 2005, p.28).

Bauman e Donskis (2014) relatam que vivemos em um mundo em que imperam os contrastes de riqueza e poder, um mundo em que os políticos possuem oportunidades ilimitadas de manipular a opinião pública. Tudo é permeado pela ambivalência, “não há mais atores inflexíveis no palco da história”. Tal panorama confere a impossibilidade de analisarmos o mundo em categorias de bem e do mal e outras definições maniqueístas. Embora esse mundo controle os indivíduos que não possam responder as suas próprias incertezas, ele há muito tempo deixou de controlar a si mesmo. As inúmeras inovações tecnológicas se tornaram um mecanismo indispensável para o controle social e político e tendem a varrer para as margens da sociedade os retardatários do processo de globalização, ou aqueles que não concordam com tal ideia: “se você não está disponível nas redes sociais, não está em lugar algum. O mundo não lhe perdoará essa traição” (p. 12). Se você se recusar a entrar no Facebook, você perderá a chance de ter milhares de amigos, embora encontrar um amigo para a vida inteira seja um verdadeiro milagre. Mas isso vai além da perda de amigos, sem Facebook, o indivíduo é separado do social, ele está à margem. Contudo, no panorama atual é quase impossível que alguém fique de fora, a tecnologia não permite tal desaforo: “eu posso transmuta-se em eu devo”, “posso, logo, sou obrigado a”. Os dilemas não são bem vindos, a realidade é composta de possibilidades, “não de dilemas”.

Há um vácuo moral criado pela tecnologia ao dominar a política. A tecnologia deflagra o novo mal, que está na insensibilidade ao sofrimento humano e o desejo

de colonizar a privacidade, aquilo que nunca deveria se tornar público. Acreditar que o mal não está em nós e que ele vive em outro local, em ambientes hostis, sempre à espreita, é de grande ingenuidade, uma grande ilusão. Tal ilusão foi propagada e encorajada pelas religiões e mitologias que divulgavam o mal como uma personificação, algo objetivamente existente. Embora seja um pensamento ingênuo, esse ainda resiste pelo simples motivo de que é insustentável ao ser humano viver com o pensamento de que o mal reside nele mesmo. Subverte a “lógica da vida cotidiana da pessoa comum”. Para Bauman, o mundo não é uma caverna habitada por demônios e monstros que infernizam as pessoas boas. O inferno é criado para o outro por um homem comum, bom vizinho, homem de família e visivelmente bondoso.

O pensamento de Bauman se aproxima com o de Hannah Arendt em *Eichmann in Jerusalem: A Report on the Banality of Evil* (Eichmann em Jerusalém - Um relato sobre a banalidade do mal), obra de Arendt publicada em 1963 sobre o julgamento do Adolf Eichmann, tenente coronel nazista e um dos organizadores do holocausto. Na obra, Hannah descreve Eichmann, ao contrário do que todos imaginavam, como um homem comum, sem capacidade de reflexão, um burocrata.

Todos esperavam ver um monstro insensível e patológico, mas foram desencorajados e ficaram amargamente desapontados com os psiquiatras contratados pelo tribunal, os quais garantiram que Eichmann era normal – um homem que poderia ser bom vizinho, marido gentil e leal, um modelo como homem de família e membro da comunidade (BAUMAN E DONSKIS, 2014, p.126).

O mal, na modernidade líquida, como não poderia ser diferente, é débil e disperso, e mesmo assim é muito mais perigoso do que qualquer outro tipo de monstro. Sua periculosidade está no fato de que ele está latente em todo ser humano. “Felizes eram os tempos em que havia formas evidentes do mal”.

Para Bauman, o mundo estaria seguro e aconchegante se somente os monstros fossem os responsáveis pelos feitos monstruosos.

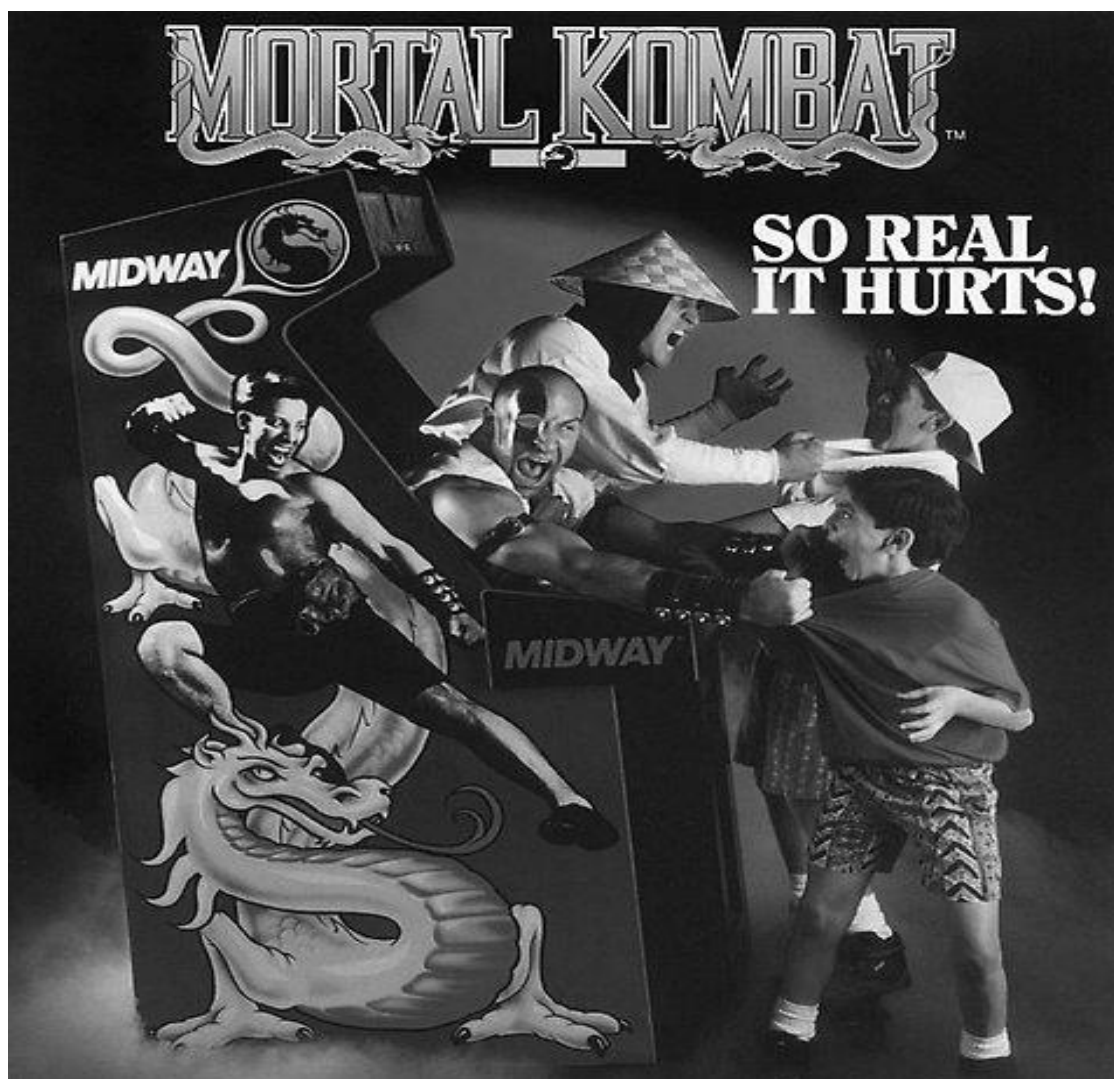
Donskis aponta para nosso esquecimento deliberado do Outro, principalmente nas redes sociais. O esquecimento está na recusa em reconhecer que um ser humano possa ser diferente de nós e em nossa capacidade em descartar outro ser humano que esteja bem ao nosso lado. Temos mais desejo em conversar com aqueles que imaginamos e construímos ideologicamente do que com

aqueles mais próximos e que sofrem em silêncio. Essa perda de sensibilidade, chamada de cegueira moral, é fruto de uma época em que a rapidez é mais valiosa do que a compreensão de sentimentos.

As novas formas de censura convivem lado a lado com a linguagem sádica e canibalesca encontrada nas redes sociais “e que corre solta nas orgias verbais do ódio sem face, nas cloacas virtuais em que se defeca sobre os outros e nas demonstrações incomparáveis de insensibilidade” (BAUMAN E DONSKIS, 2014, p.18).

## CAPÍTULO 4

### JOGOS, VIOLÊNCIA E PÂNICO MORAL



*“O moralista é como um sinal de trânsito que indica para onde se pode ir para uma cidade, mas não vai.”*

(Charles Dickens)

#### 4.1 Pânico Moral

Stanley Cohen em *Folk Devils and Moral Panics* (1987), na qual 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*. 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 à sociedade britânica. Quando um tipo de comportamento não padronizado é identificado, causando desvios da norma, tal comportamento passa a ser julgado sob forte reação coletiva. Para Cohen, o pânico moral é instalado pela mídia, opinião pública e agentes de controle como forma de reação aos rompimentos dos padrões normativos. É um fenômeno moral porque a suposta ameaça interfere na ordem social, nas instituições históricas que possuem valores até então perpetuados.

Peter Burke (2009) ilustra alguns casos de pânico moral na história:

O perigo é imaginário, como na onda de pânico relacionados a bruxas que se espalhou pela Europa nos séculos 16 e 17 e resultou na morte de milhares de pessoas inocentes. Na China, em 1768, por exemplo, surgiu um grande pânico causado por boatos de que pessoas sem moradia estariam roubando as almas das pessoas comuns, e foi necessária uma intervenção do governo para acalmar a situação. Na metade de 1789, quando a Revolução Francesa estava começando, um boato (hoje conhecido como "La Grande Peur", ou "o grande medo") se espalhou pelas regiões rurais do país. De acordo com o boato, salteadores estavam se preparando para atacar aldeias e roubar sua comida, como parte de um complô da aristocracia contra o povo. Em consequência, os camponeses se armaram e alguns deles decidiram atacar as casas dos nobres, em uma espécie de golpe preventivo (BURKE, 2009, on-line).

Nessas ocasiões, indivíduos ou grupos são culpados por situações de fragilidades de sistemas econômicos e políticos sociais. Durante episódios de pânico as histórias sobre complôs são recorrentes e em muitos casos, os grupos que tramam pela suposta desordem são descritos como “demônios folclóricos”, ou seja, pessoas que são alvos em determinadas culturas como os católicos para os protestantes, maçons, judeus, jesuítas e comunistas em um episódio mais recente. Miskolci (2007) relata que “no início da década de 1980, com o surgimento da AIDS, propostas mais profundas e radicais de transformação social perderam apelo diante

do problema da epidemia que reavivou antigos pânicos sexuais. A própria síndrome chegou a ser denominada “peste gay” (MISKOLCI, 2007,p.108).

Para Burke (2009), diante destes contextos, não é absurdo algum relatarmos tais episódios como surtos de paranoia coletiva, sem descartar a ideia de pânicos irracionais, patológicos e absurdos. O pânico moral pode indicar uma reação excessiva, mas são reações a um problema real. As bruxas podem não existir, mas o pavor delas demonstra 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 em 1789 (BURKE, 2009).

Segundo Thompson (1998), o processo que leva ao surgimento de um pânico moral pode ser apresentado em cinco etapas: primeiro, algo ou alguém é classificado como um perigo para interesses ou valores; esse perigo é interpretado em uma forma facilmente reconhecível pela mídia; a seguir, se instaura uma rápida e forte preocupação pública; logo há uma resposta das autoridades ou dos criadores de opinião, conclamando por sanções; finalmente, o pânico termina ou resulta em algum tipo de mudança social.

Khaled Jr (2018) aponta que o pânico moral em torno dos jogos eletrônicos surge na segunda metade dos anos 1970 e acabou disseminando nas décadas posteriores. Uma das consequências desse pânico seria o senso comum de que os jogos e a violência estão sempre relacionados. Com o estabelecimento dos games como uma das formas de entretenimento mais importantes e rentáveis, diversos grupos de interesses surgiram para difundir os aspectos nocivos dos jogos, como advogados em busca de projeção, organizações religiosas, setores contrários ao controle sobre a venda de armas e principalmente, a imprensa. Aliás, a cobertura jornalística sensacionalista sempre procura criar e acentuar os efeitos negativos dos jogos como elemento central de qualquer incidente envolvendo jogadores. Uma das razões do sensacionalismo exacerbado é o retorno comercial, pois notícias ruins com teor extremista e alarmante rendem bem mais do que boas notícias.

Os jogos eletrônicos tendem a refletir a época em que são desenvolvidos. Embora os primeiros jogos tenham surgido no final da década de 50, foi no final dos anos 60 que despontaram como forma de entretenimento, em uma época em que os ideais hippies de paz e amor estavam se afogando em um mar de drogas e incertezas. O *flower power* dava lugar ao nacionalismo e ao militarismo, culminando

na Guerra do Vietnã e na instalação de regimes militares e conflitos bélicos por todos os lugares. As músicas e bandas de protesto estavam sendo deixadas de lado. Emergia um cenário mais agressivo, de desencanto e hedonismo. Era o fim do slogan saturado de “paz e amor”. É nesse contexto de desencanto com a realidade que surgem, de forma significativa, os jogos eletrônicos.

Muitos afirmam que os jogos violentos e imorais começaram a despontar a partir da década de 1990. Essa afirmação não está totalmente correta, pois, na verdade, o que temos na década de 1990 é uma grande melhora em termos gráficos. Claro que as temáticas do jogo se tornaram cada vez mais sérias e voltadas para o consumo adulto, mas o fato é que com a capacidade gráfica dos jogos, a violência proveniente dos mais variados tipos de combates e batalhas ficou cada vez mais visível, ou, mais definida. Somado a isso, ainda temos os jogos eletrônicos transformados crescentemente em um produto de consumo de massas.

Khaled Jr (2018) discute a ligação entre videogame e violência baseado na relação causa efeito e a propagação do pânico moral. Para o autor, não existe nenhuma evidência concreta de que os jogos eletrônicos provocam violência, ou seja, não existe relação causa e efeito entre violência e jogos eletrônicos. Essa conexão entre os jogos e violência é na verdade um discurso elaborado pela imprensa, aceito pelos políticos e outros grupos de interesses, como falsos pesquisadores. Tal conexão, difusora de pânico moral, acaba por resultar na criminalização cultural dos jogos eletrônicos, dos criadores e também dos jogadores.

Tendo em vista que a primeira geração dos jogos eletrônicos possuía softwares e hardwares extremamente simples, além de diversas limitações técnicas, não fornecendo elementos para nossa discussão, começaremos a partir das gerações posteriores.

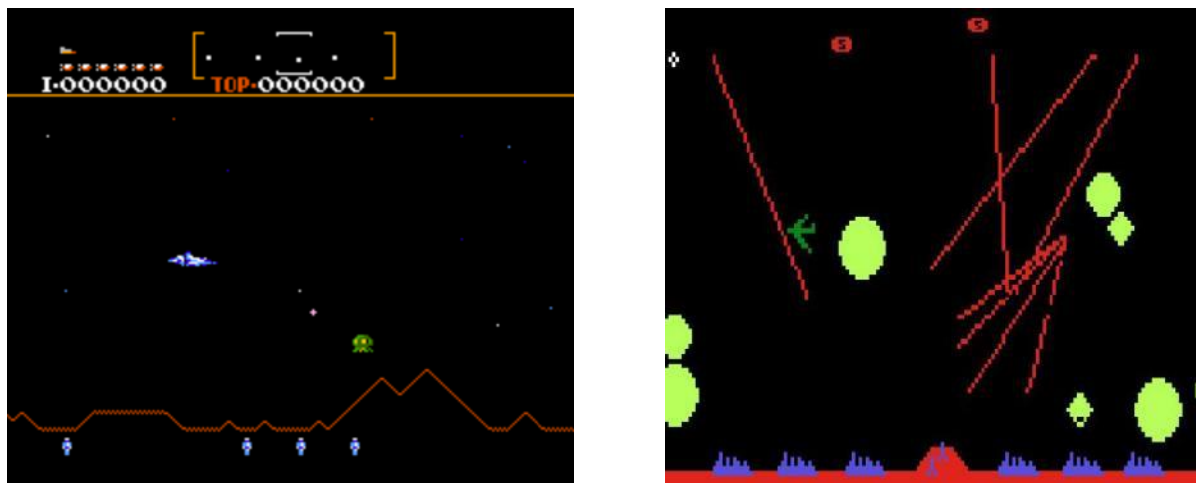
## **4.2 Segunda e Terceira Geração**

Retornamos, então, a década de 1970 e 1980, onde os jogos eletrônicos são vistos como inocentes. Segundo Turkle (1997) os primeiros jogos, como *Space Invader* lançado em 1978 e *Asteroids* em 1979, colocavam o jogador em espaços computacionais nos quais as regras eram claras e inequívocas. Para terem sucesso e se familiarizarem, 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, o que facilitava ao jogador medir força com a máquina e com a prática, os movimentos se tornavam semiautomáticos. A fim de alcançar êxito nesses jogos, era mister mergulhar em um estado em que o real deveria ser deixado para trás. 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.

A temática, na maioria dos jogos não era nada além do que providenciar uma matança de seres alienígenas. Já citamos o caso do jogo *Death Race* de 1976, cujos alienígenas que deveriam ser atropelados possuíam a silhueta de humanos, sendo o jogo censurado, criticado pelas autoridades e acusado de promover a violência. Outras temáticas bastante corriqueiras eram a da Guerra Fria e da Corrida Espacial. Mísseis, aviões, helicópteros, naves e invasões eram recorrentes em jogos que poderiam ser muito bem uma extensão de todo o clima paranoico existente na época.

Figura 33 – *Missile Comand* e *SpaceWar*



Fonte: <http://www.egmnow.com/articles/news/classic-atari-games-missile-command-and-centipede-headed-to-the-big-screen/>

Segundo Khaled Jr (2018), a polêmica envolvendo *Death Race* desencadeou, além de ser o primeiro episódio de pânico moral envolvendo games, uma preocupação moral com os fliperamas sendo rotulados como ambientes inadequados para crianças e adolescentes. *Death Race* “acabou se tornando elemento central de um deslocamento de sentido, que fez com que as restrições ao

ambiente dos fliperamas fossem reorganizadas discursivamente como receio moralista diante do potencial maléfico dos games” (KHALED JR, 2018, p.45).

Um pouco mais adiante, na década de 1980, temos mais alguns títulos bastante polêmicos. Em *Custer's Revenge*, de 1982, o jogador deve controlar o próprio General Custer, nu, com objetivo de evitar várias flechas, até chegar a uma índia amarrada e estuprá-la. Essa era vingança doentia do General Custer, personagem histórico, famoso por ter conduzido o Sétimo Regimento de Cavalaria norte-americano em 1876, na batalha de Little Big Horn, em um ataque praticamente suicida contra uma enorme concentração de índios liderados por Touro Sentado e Cavalo Louco. Na batalha de Big Horn, Custer teve seu Game Over. No manual do jogo ainda existia a seguinte “dica”: “*If the kids catch you and should ask, tell them Custer and the maiden are just dancing*”. Traduzindo seria algo como: “Se as crianças pegarem você no flagra e perguntarem algo, diga que Custer e a dama estão somente dançando”.

Figura 34 – *Custer's Revenge*

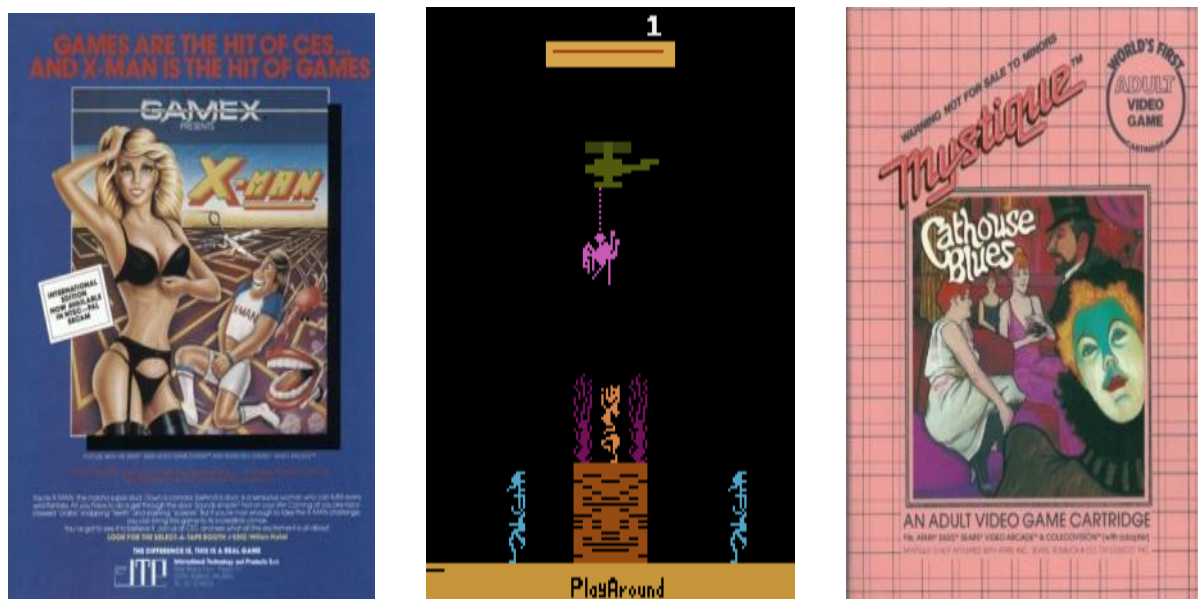


Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/Custer%27s\\_Revenge](https://en.wikipedia.org/wiki/Custer%27s_Revenge)

Em 1983, foi lançado *X-Man*, que em nada tinha a ver com os heróis da Marvel. O jogo consistia em direcionar um homem, sem roupas e com o pênis visivelmente ereto, por vários labirintos, fugindo de tesouras e caranguejos até encontrar uma porta bônus. Isso mesmo, tesouras e caranguejos. Chegando a

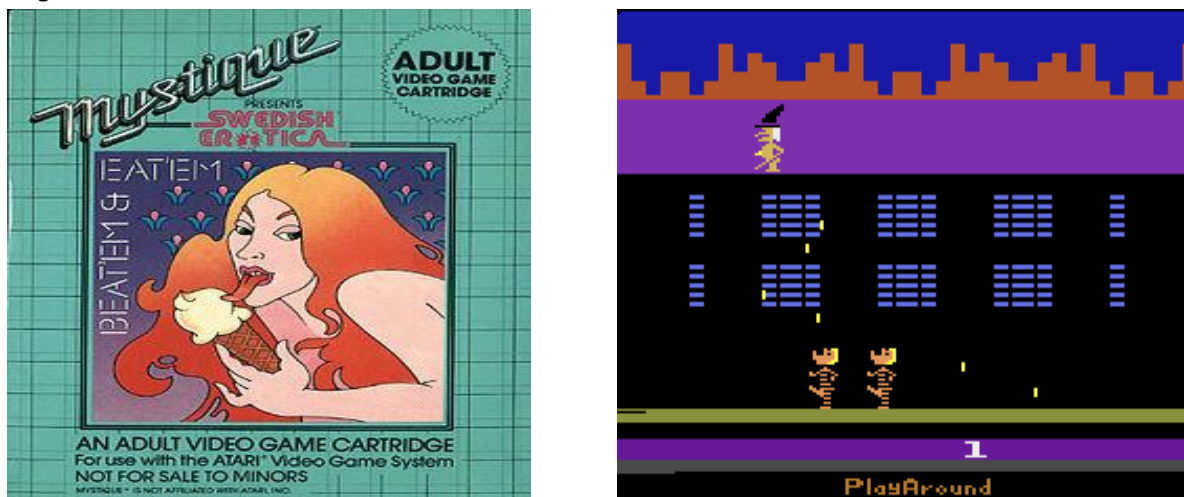
porta, o jogador é levado a um simulador de sexo. Ambos os jogos foram fortemente criticados por grupos feministas e apenas recomendados para jogadores maiores de 18 anos. Dentre inúmeros títulos adultos, mas que eram de fácil acesso para jogadores de qualquer idade, destacam-se *Burning Desire*, no qual o jogador deve apagar uma fogueira em torno de uma mulher nua e ajudá-la escapar utilizando seus genitais para obter a recompensa de mais uma lamentável cena de sexo em 8 bits; e *Cathouse Blues*, em que você deve memorizar casas habitadas por prostitutas e visitá-las, evitando ser capturado por policiais e cafetões. Como podemos observar o problema dos jogos eletrônicos com a prostituição não começou com os jogos da série *Grand Theft Auto*.

Figura 35 – *X-Man*, *Burnig Desire* e *Cathouse Blues*



Fonte: <http://atariage.com/forums/topic/267616-wanted-vcs-erotic-games/>

Mas em termos de jogos eróticos e mau gosto, talvez nada supere *Beat'em and Eat'em*, jogo lançado para Atari 2600 em 1982. Nesse jogo, mundialmente conhecido, os jogadores devem controlar duas mulheres nuas e suas respectivas bocas abertas com o intuito de engolir espermatozoides que caem do terraço de um prédio, onde um homem se masturba. Dentre as dicas presentes no encarte do jogo estão “não erre a pontaria, pois pode gerar advogados ou médicos de sucesso”. Não é preciso dizer que o jogo foi duramente criticado e retirado do mercado em vários países.

Figura 36 – *Beat'em and Eat'em*

Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/Beat\\_%27Em\\_%26\\_Eat\\_%27Em](https://en.wikipedia.org/wiki/Beat_%27Em_%26_Eat_%27Em)

O jogo *Massacre da Serra Elétrica* de 1984, inspirado no filme homônimo, também causou grandes protestos e recusas em comercializá-lo. Nele o jogador deveria assumir o papel de *Leatherface*, o vilão da história, e assassinar o maior número de pessoas que conseguisse usando somente uma serra elétrica. Mas talvez, nenhum seja tão bizarro e violento quanto o jogo *Chiller*, lançado em 1986. Nele, você é um torturador em primeira pessoa, e tem como missão cometer vários atos de sadismo como esfolar, mutilar e atirar pessoas acorrentadas. Quanto mais ações sádicas cometer em menos tempo, mais pontos você obterá. Mesmo com essa terrível temática o jogo foi comercializado, com poucas vendas nos EUA, devido à recusa dos revendedores, banido na Inglaterra, mas com satisfatório sucesso em outros países.

*Chiller* pode ser considerado o primeiro jogo em que reproduz violência de maneira relativamente realística, em quatro telas diferentes que correspondem aos estágios nos quais se desenrola a galeria de tiro. (...) Não apresenta nenhum contexto de justificação: é violência gratuita, simplesmente. Não há dúvida de que *Chiller* atingiu um patamar até então inédito. Nenhum game havia retratado tortura e violência de maneira tão intensa: as “vítimas” gritam de dor quando seus membros são decepados. A ousadia da fase “câmara de tortura” provavelmente não foi superada até hoje por um produto comercial interativo de grande escala (KHALED JR, 2018, p.78).

Por incrível que pareça, embora muito mais “chocante”, *Chiller* não causou tanta comoção ou tanta atenção negativa quanto *Death Race*. Uma das hipóteses seria o fato de que o cenário de *Chiller* não remetia nada contemporâneo, mas a

temas sobrenaturais, algo distante do contexto familiar e muito menos um alvo social como acontecia em *Custer's Revenge*. Outra hipótese reside no fato da impopularidade do jogo, pois os proprietários dos fliperamas se negavam a trabalhar com tal jogo (KHALED JR, 2018).

Figura 37 – *Leatherface* e *Chiller*



Fonte: <http://blog.retinadesgastada.com.br/2013/10/nsfw.html/>  
<http://www.defunctgames.com/review/1203/the-texas-chainsaw-massacre>

Contudo, durante a década de 1980, com exceção dos jogos já citados, poucos mereceram destaques negativos quanto à violência ou conteúdos imorais. Jogos como *Bonanza Bros*, *Lock n' Chase* e *Splatterhouse*, embora com temáticas de crimes, roubos e sobrenaturais, não se tornaram alvos da mídia moralista. O principal motivo do pouco alarde recai sobre os inúmeros jogos lançados com baixa qualidade e a saturação do mercado de consoles, somado a popularização dos computadores pessoais, o que ocasionou o *Crash* da década de 1980. Dessa forma, as poucas empresas de jogos passaram o resto da década tentando se recuperar.

#### 4.3 Década de 1990: “Moral Kombat”

*Mortal Kombat*, lançado em 1992, talvez seja um dos jogos de luta mais lembrados e “amados” pelos jogadores, pelo fato dos personagens do jogo serem digitalizados com base em atores reais e principalmente pelas *Fatalities*, violentos golpes que consistiam em arrancar e explodir cabeças, corações, queimar o adversário e até jogá-lo em um abismo cheio de espinhos, tudo isso, regado à muito sangue. O jogo se tornou um fenômeno e em 1995 já havia arrecadado mais de um bilhão de dólares.

Além da revolução gráfica na época e pela inclusão de novos elementos de jogabilidade, *Mortal Kombat* cativou milhares de adolescentes e adultos, pela violência, que sem dúvida, era o verdadeiro motivo da fascinação.

Algumas versões de consoles tinham códigos para ativar e desativar o sangue que emanava dos jogadores. Mas comparados aos jogos atuais da série, as antigas *Fatalities* chegam a ser engraçadas.

As inovações da edição mais recente da série são significativas: representações virtuais de violência extrema, com modelos em 3D renderizados no aspecto ósseo e muscular. A fidelidade gráfica atingiu um patamar jamais visto até então. Não foram poucos os críticos especializados que manifestaram desconforto diante da intensidade e brutalidade das execuções, demonstrando que a série parece ter ultrapassado até mesmo as expectativas de violência decorrentes do histórico de *fatalities* sangrentas que sempre as caracterizou. E isso em 2013. Imagine o impacto que o jogo causou em 1992 (KHALED JR, 2018, p.89).

Figura 38 – A evolução dos *Fatalities*



Fonte: <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/04/top-10-fatalities-do-mortal-kombat.html>

Enquanto ficou restrito aos fliperamas, *Mortal Kombat* não atraiu as atenções, mas tudo começou a mudar com lançamento dos jogos nos consoles pela empresa Acclaim em 1993, como já discutimos no segundo capítulo, tendo a discussão sobre jogos violentos chegado ao congresso norte-americano, culminando na criação da

*Entertainment Software Ratings Board* (ESRB), órgão que classifica os jogos eletrônicos por faixa etária nos Estados Unidos.

O jogo *Night Trap*, lançado em 1993, também contribuiu para a criação da ESRB. Com uma trama de filme de terror nível B (jovens mulheres, trajando camisolas, se reúnem para uma festa do pijama e acabam sendo atacadas por vampiros *hightechs*), o jogo apresentava a tecnologia de *Full Motion Vídeo* (FMV), bastante utilizada em jogos de CD-Rom. Ao jogador, restava controlar câmeras de monitoramento espalhadas pela casa com o intuito de organizar armadilhas para evitar o ataque dos vampiros. Em uma das cenas criticadas pelos moralistas de plantão, uma das jovens era atacada por vários vampiros, o que “poderia” induzir e encorajar pessoas a atacarem mulheres indefesas. Mas é exatamente para evitar essa violência que os jogadores estão monitorando as câmeras, o jogador é o herói, ele não comete nenhuma violência. Estranhamente, o jogo acabou fazendo parte das discussões sobre jogos no Senado norte-americano. O jogo, aliás, é tão ruim que nem figura entre os “1001 videogames para jogar antes de morrer” (2013) de Tony Mott. E o pior: o jogo vai ganhar uma reedição comemorativa de 25 anos.

A fundação da ESRB se tornou importante para os jogos eletrônicos por retirar o controle do poder estatal do conteúdo e também estabeleceu parâmetros para que os jogos não sejam vistos apenas como produtos destinados às crianças e adolescentes, deixando aos pais a possibilidade de decisão sobre o acesso de seus filhos aos games. Outro benefício foi tornar possível que os consumidores tenham informações sobre o conteúdo, recaindo a decisão de compra sob os responsáveis. Mas o problema está justamente na postura dos pais que não realizam o controle do conteúdo que os filhos acessam (KENT, 2001).

Segundo Khaled Jr (2018) nem todos os jogos são apropriados para qualquer idade, pois alguns possuem conteúdos controversos que ultrapassam as convenções sociais, portanto, cabe aos pais participarem da escolha dos jogos junto aos filhos. O sistema de classificação torna essa atividade muito mais fácil. Tal sistema, contudo, não fica a salvo de críticas. A primeira crítica é feita sobre o controle da ESRB, que é gerenciado pelas próprias empresas de jogos eletrônicos, e a segunda recaí sobre a relutância em classificar um jogo como AO (*Adults Only*).

Durante a década de 1990, os consoles tiveram a concorrência dos computadores pessoais, muitos munidos com processadores Pentium da Intel e o famoso sistema operacional Microsoft Windows. Contudo, foi com o DOS (*Disk*

*Operating System*) que alguns dos jogos mais polêmicos funcionaram: *Wolfenstein 3D* (1992), *Doom* (1993), *Duke Nukem 3D* (1996) e *Carmageddon* (1997). Embora já tenhamos descrito estes jogos no capítulo anterior, faremos aqui algumas breves considerações.

É interessante notarmos *Wolfenstein 3D*, que inaugura o estilo *first person shooter* (jogo de tiro em primeira pessoa) também chamado de “simulador de assassinato”, só não sofreu restrições porque o foco estava todo em *Mortal Kombat*. Outro fato que contribui para que *Wolfenstein* saísse ileso de algum tipo de processo, foi o fato de que os inimigos existentes no jogo eram todos nazistas, vilões consagrados no imaginário popular. Com as adaptações para os consoles foram retiradas as suásticas, o chefe final Hitler foi substituído, o sangue virou suor e os cachorros se tornaram espécies mutantes. Era moralmente mais aceitável atirar em pessoas do que em cachorros.

*Doom* levou os jogos em primeira pessoa a um novo patamar com dinamismo, gráficos tridimensionais, seres bizarros, portais do inferno, humanos possuídos, sons ameaçadores, plataformas, jogos cooperativos e gritos horripilantes ao longo das fases. Embora o jogo fosse recheado de violência e sangue com uso de armas de fogo como bazucas, metralhadoras e motosserras, a violência foi vista como justificada e praticada em defesa própria, segundo o *Software Advisory Council*, ficando o jogo com uma classificação nível 3, em uma escala de 1 até 4 para violência (KHALED JR, 2018). Ironicamente, *Doom*, anos mais tarde, seria associado ao Massacre de Columbine.

#### **4.4 Massacres e mais pânico moral**

Em 20 de Abril de 1999, Eric Harris de 18 anos e Dylan Klebold de 17 anos entraram fortemente armados na escola Columbine High no Colorado, assassinaram treze pessoas e deixaram outras vinte e quatro feridas. Após o massacre, ambos se suicidaram. Inicialmente o plano dos atiradores era explodir a cafeteria e matar mais de 250 pessoas, contudo dois dispositivos preparados pela dupla, posicionados na cafeteria, não funcionaram, o que os obrigou a entrarem atirando na escola. Logo, *Doom*, jogado por ambos os jovens, foi associado ao massacre.

A tragédia de Columbine teve seu significado construído pelo que facilmente pode ser definido como imprensa marrom. Com o massacre, foram abertas as comportas de uma tensão que até então estava represada: o discurso moral de condenação dos jogos eletrônicos foi elevado a níveis até então inimagináveis, explodindo com toda força nas manchetes de jornais e nos noticiários da televisão, assim como na internet, que começava a ganhar cada vez mais corpo na época (KHALED JR, 2018, p.154).

Embora as discussões e acusações estivessem se espalhado por todos os órgãos da sociedade americana, nenhuma alegação sobre a responsabilidade dos jogos foi comprovada.

Dez anos após o massacre, o FBI relatou que a motivação dos atiradores era uma combinação de depressão e psicopatologias. Tanto Harris quanto Klebold estavam cientes de seus atos, tendo os planejados muito tempo antes. Ao contrário do que foi divulgado na época, os jovens não projetaram fases de *Doom* baseadas nos corredores da escola ou tampouco treinaram o atentado nelas.

Para Khaled Jr (2018), o primeiro episódio envolvendo o pânico moral nos games no Brasil foi com o jogo *Carmageddon* e aconteceu em 1997, quando o Ministério da Justiça proibiu sua comercialização a partir de uma denúncia do DENATRAN (Departamento Nacional de Trânsito). Foi alegado que o jogo incitava à violência e oferecia riscos à saúde. *Carmageddon* era visto como um “simulador de atropelamento”. Para o autor, *Carmageddon* é um jogo de violência simples, desprovido de sentido e inconsequente e as medidas moralistas acabaram por gerar mais publicidade do que o jogo realmente merecia. Nenhum atropelamento real foi registrado tendo o jogo como causa. Com a cruzada da censura, o jogo acabou por aumentar seus usuários com jogadores não habituais indo conferir o famigerado game.

O segundo episódio envolvendo pânico moral no Brasil, ocorreu em 3 de Novembro de 1999. Nesta data, como já relatamos no capítulo anterior, Mateus da Costa Meira, estudante de medicina, entrou atirando com uma submetralhadora em uma sala de cinema do Morumbi Shopping, ferindo 5 pessoas e matando outras três. Rapidamente, um dos jogos favoritos de Mateus foi relacionado ao episódio: o jogo Duke Nuken 3D.

*Duke Nuken 3D* é um jogo em primeira pessoa no estilo FPS lançado em 1996. Sua história é baseada em *Duke Nuken*, um “herói” falastrão, machista e usuário de anabolizantes (uma sátira aos protagonistas de filmes de ação dos anos

80) cuja missão é combater uma invasão alienígena. Além da violência e do sangue, *Nuken* portava as mais variadas armas, algumas até engraçadas, como as que encolhiam os inimigos, o que contribuiu para sua classificação norte-americana como Mature. Durante as fases, *Nuken* podia acabar em uma boate com *strippers* e dar-lhes dinheiro para mostrarem os seios, ou atirar nelas e descobrir que se tratavam na verdade de alienígenas disfarçados e bem armados. O jogo foi bastante criticado por conter tais atos de violência contra mulheres e acabou banido na Alemanha e Austrália.

Após verificarem que Mateus era jogador de *Duke Nukem* e que o ataque era bem parecido com uma das fases iniciais, o jogo acabou sendo condenado juntamente com Mateus que primeiro admitiu ouvir vozes no meio da plateia e essa era a razão dos disparos. Pouco tempo depois, orientado por seu advogado, mudou seu depoimento dizendo ter pensado que as pessoas no cinema eram alienígenas, ficando mais parecido com a fase do jogo. Não tardou e o Ministério Público Federal pediu a retirada do mercado e o banimento não só de *Duken*, mas de *Blood*, *Requiem*, *Postal*, *Quake*, *Doom* e *Mortal Kombat*. Ninguém sequer indagou sobre os problemas psiquiátricos de Mateus ou seu histórico de violência, até mesmo contra sua própria família. Quando ele tentou matar seu parceiro de cela em 2009, não houve ninguém relacionando a tentativa de homicídio aos jogos (KHALED JR, 2018).

Em *Lessons from Columbine: virtual and real rage*, o psiquiatra Jerald Block (2007) ressalta que os jogos não produziram o massacre de Columbine. Na verdade o jogo *Doom* funcionava como uma forma de canalizar a agressividade de Harris e Klebold. Eles se tornavam muito mais agressivos quando eram proibidos de jogá-lo. Com a proibição, eles foram transferidos para o mundo real pelo qual não nutriam e nem recebiam nenhuma simpatia. Isso pode sugerir uma preocupação com o excesso de imersão de jovens em realidades virtuais.

Estudos passaram a ser realizados pelo Departamento de Educação dos Estados Unidos e o Serviço Secreto após o caso de Columbine. Um dos estudos investigou 37 massacres em escolas entre 1974 e 2000, reunindo dados sobre saúde mental, relatórios policiais e escolares e entrevistas com atiradores sobreviventes. Os resultados apontaram um perfil muito amplo de atiradores. “Alguns eram bom estudantes, outros, ruins; alguns eram *bullies*, ao passo que outros eram vítimas de *bullying*. Alguns jogam videogame, mas a maioria não”

(KHALED JR, 2018, p.156). Segundo a pesquisa, 59% dos agressores demonstram interesse em conteúdos relacionados à violência. O interesse em jogos eletrônicos é de apenas 12%.

Como exemplos mais recentes do pânico moral no Brasil, Khaled Jr (2018) aponta o Massacre do Realengo e a criminalização do jogo *Assassin's Creed* após o caso Pesseghini.

O caso conhecido como Massacre do Realengo ocorreu em 2011 no Rio de Janeiro e teve como protagonista Wellington Menezes de Oliveira, de 23 anos, que invadiu uma escola municipal munido com dois revólveres, matou doze alunos, deixou treze feridos e após confronto com policiais, cometeu suicídio. A princípio, noticiaram que Wellington havia deixado uma carta confusa manifestando conteúdo fundamentalista islâmico. A hipótese de que Wellington poderia ter cometido um ataque extremista foi logo descartada, embora o mesmo sustentasse admiração por ataques terroristas, ganhando o apelido Al Qaeda. Wellington apresentava um histórico de *bullying*, sofrendo constantes abusos dos demais estudantes e de total isolamento após a morte de seus pais.

Mesmo após o inquérito policial concluir que ele possuía um quadro severo de perturbação mental, que fora acometido por um surto psicótico, e que sua personalidade se aproximava do perfil de outros protagonistas de massacres, a mídia resolveu explorar o fato de que Wellington tinha preferências por jogos como *GTA* e *Counter-Strike*. Várias matérias sensacionalistas e moralistas, sem nenhum tipo de fundamentação científica ou contraponto, foram exibidas em diversos telejornais e programas nas semanas seguintes ao massacre associando-o aos jogos. O interesse de Wellington por jogos violentos é um pequeno elemento frente aos transtornos mentais, e as circunstâncias do contexto pessoal e social.

É lógico que é preciso discutir quais jogos são apropriados para adolescentes e crianças, e isso deve motivar um debate responsável que permita aos pais o exercício de um controle familiar sadio. A eventual quantidade de horas excessiva também deve ser observada. Mas isso é muito diferente de uma reportagem que incorretamente identifica o público-alvo de jogos adultos e elogia equivocados banimentos de jogos no Brasil, como se fossem produtos nocivos à saúde de seus potenciais consumidores. (KHALED JR, 2018, p.425).

O Caso Pesseghini ocorreu em 2013 em São Paulo e consiste na morte de cinco pessoas da mesma família. As investigações assumiram que Marcelo, de 13

anos, seria o responsável pelo assassinato do pai e da mãe (ambos policiais militares), da tia e da avó. Segundo a linha de raciocínio dos investigadores, Marcelo, portando uma pistola calibre 40, teria matado todos com tiros na cabeça, dirigido o veículo da família até a escola, e dormido no veículo. Logo pela manhã, foi à escola, contou aos amigos que tinha matado a família, retornou a sua casa e se matou.

Com incríveis controversas e reviravoltas nas investigações e inconsistências nos laudos, a mídia e os próprios investigadores decidiram vincular a tragédia ao jogo *Assassin's Creed*, após notarem que Marcelo usava a foto do protagonista em seu perfil no Facebook. “Cerca de dois anos após o massacre do Realengo, mais uma vez os games eram submetidos ao processo de criminalização cultural pela grande mídia brasileira” (KHALED JR, 2018, p.427). Novamente os programas e redes sociais transbordavam acusações infundadas sobre os “perigos dos games”.

Até hoje o caso se encontra indefinido, com os avós paternos ainda buscando inocentar Marcelo das acusações tendo em vista as inúmeras inconsistências do inquérito, entre elas um laudo de “Exame de insanidade mental póstumo retrospectivo” realizado por peritos na tentativa de recriar a personalidade do acusado, culminando em uma personalidade confusa e perturbada, bem diferente daquela relatada pelos que conviveram com Marcelo.

Os dois casos relatados, se juntam ao caso do estudante Mateus da Costa Meira, conhecido como o “Atirador do Shopping”, que exploramos no capítulo anterior. Segundo Khaled Jr (2018), os três casos ilustram o chamado pânico moral. O caso de Mateus, primeira onda moral, culminou na proibição de vários jogos como *Carmageddon* e *Duke Nuken 3D*; a segunda foi ocasionada por ativistas judiciais em 2008 proibindo jogos como *Bully*, *EverQuest*, *The Crims* e *Counter Strike* que foram acusados de incitar a violência a professores, humilhação e ser nocivo para crianças e adolescentes”; a terceira e última onda, fruto da criminalização cultural promovida pela imprensa foi ocasionada pelo Massacre do Realengo e o Caso Pesseghini. Como efeito desta terceira onda, há um projeto de lei elaborado em 2015, ainda não aprovado, pelo deputado Herculano Anghinetti que proíbe a fabricação, importação e comercialização de jogos eletrônicos com conteúdo violento ou obsceno. O argumento, pouco fundamentado, recaí sobre a capacidade dos jogos de induzir a prática de crimes e atos de violência.

Inúmeras causas foram suscitadas para os massacres em escolas: influências de filmes e games, rejeição de colegas, depressão e pensamentos suicidas, acessibilidade de armas, efeitos colaterais de medicação ou abstinência dela, *bullying*, solidão e muitos outros. Está mais do que comprovado que uma explicação universal para o fenômeno é absolutamente impossível. Cada massacre é produto de circunstâncias pessoais e sociais muito complexas e absolutamente impossíveis de se repetir, por mais que a experiência permita identificar algumas características em comum. 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, como estopim ou motivação para tragédias reais (KHALED JR, 2018, p. 158).

Não podemos deixar de ressaltar o papel dos meios de comunicação em deflagrar uma cruzada moral contra os jogos eletrônicos e a criação de um estigma relacionado não só aos envolvidos nas tragédias acima citadas, mas também a todos os jogadores, propagando a visão dos jogos como uma perigosa ameaça à “moral e aos bons costumes”.

#### **4.5 Grand Theft Auto e outras polêmicas**

*Grand Theft Auto* é um termo policial utilizado nos Estados Unidos para identificar roubos significativos de automóveis. Lançado em 1997, o jogo já contém onze títulos e mais quatro expansões. A aura polêmica sempre esteve presente nessa série de jogos da empresa Rockstar, mas cresceu enormemente conforme aumentava o poderio dos processadores dos consoles, possibilitando a adição de inúmeros elementos ao jogo. Roubar carros é o menor dos delitos, tão banal quanto necessário para se jogar GTA.

Segundo Kushner (2014) GTA é uma das franquias mais bem-sucedidas de todos os tempos. Até 2014, cerca de 114 milhões de cópias já haviam sido vendidas.

GTA revolucionou uma indústria, definiu uma geração e deixou outra enfurecida, ao transformar uma mídia considerada infantil por tanto tempo, em algo culturalmente relevante, divertido, provocativo e livre ao extremo. Ele coloca o jogador no centro do universo criminoso de cada um (KUSHNER, 2014, p. 18).

Para o diretor de arte de GTA, Aaron Garbut, o objetivo do jogo era levar o jogador a acreditar ser um protagonista louco e alucinado em um desenho animado

dirigido pelo diretor Martin Scorsese, com todos os elementos possíveis referentes a sexo, drogas, crimes, violência e dinheiro. Para que o jogador pudesse ter essa sensação ele deveria realizar missões para mafiosos como roubar carros, espancar e matar inimigos e vender drogas. “A melhor parte? Não era preciso seguir nenhuma regra. GTA era brilhante por ser um universo amplo e aberto a ser explorado. Nada de placar a se batido ou princesa a ser salva” (KUSHNER, 2014, p.18). Contudo, a possibilidade de contratar prostitutas e matar policiais fez do jogo algo extremamente controverso e polêmico.

Para Khaled Jr (2018), GTA III, Vice City, San Andreas, GTA IV e GTA V, tem o crime “transformado em produto interativo desprovido de contexto moral de justificação e retratado sob a perspectiva de um criminoso estetizado como anti-herói, que protagoniza uma ácida narrativa de sátira social” (p.201).

As prostitutas aparecem a partir de GTA III e para receber seus serviços, o jogador deve chegar perto com um carro e buzinar. Fazer um programa aumenta a saúde do protagonista em até 100%. Um dos grandes aspectos criticados com relação aos jogos da série é a possibilidade do jogador, após realizar um programa com uma prostituta, ter a possibilidade de matá-la e recuperar o dinheiro. O *meme* abaixo se refere a essa polêmica e foi publicado na página dos Jogos Antigos, no Facebook. Alguns dos comentários ilustram bem o comportamento de alguns jogadores:

Figura 39 – Meme de GTA San Andreas



Fonte: <https://www.facebook.com/JogosAntigoseNerdices/posts/720932458031526>

- 1- *Só tem maníaco virtual... kkkkk.*
- 2- *Eu sempre pagava e ia fazer uma missão de igreja.*
- 3- *Fico feliz em saber que não fui o único que matava elas e pegava minha grana de volta.*
- 4- *Bate nela e pega o dinheiro, mas só depois de balançar no carro*
- 5- *Bala nela kkk*
- 6- *Atropelo... Kkkkk*
- 7- *Eu digo obrigado e dps tchau*
- 8- *Mato sem dó*
- 9- *Não da pra explicar, todo mundo faz hahahaha*
- 10- *No gta sa nem pegava elas pq a animação de sexo delas era horrivel,elas n se mexiam,somente o carro se mexia,eu comecei a fazer isso a partir do gta 4,mas nem matava elas pq so fazia isso quando pegava full money praticamente no jogo,no gta 5 melhoraram isso pra caralho,strip club ta maravilhoso,e a sapphire e uma dlc,uma das unicas garotas que te leva pra casa pra fazer sexo,ela e a juliet,pq o resto sempre fala "nao posso me relacionar com estranhos" :P*
- 11- *Euu matava essa putas rsrs*
- 12- *Quem nunca*

Em sua defesa, a produtora Rockstar alega que a escolha é unicamente do jogador, já que ele pode realizar todas as missões do jogo sem tocar em uma única prostituta, assim como não roubar carros, não usar drogas ou ficar bêbado, respeitar os sinais de trânsito, não matar policiais, não explodir veículos, ficar sem incendiar casas ou sequer decapitar civis pelas ruas com uma *katana*. Resumindo os produtores: não utilize as possibilidades que o jogo lhe oferece, ou como nos alerta a metáfora: “tudo lhe é permitido, mas nem tudo lhe convêm”.

A organização *Sex Workers Outreach Project* (SWOP), dedicada a promover melhorias para as profissionais do sexo, alegou que o game incentivava o jogador a estuprar e assassinar prostitutas. A organização promoveu um boicote ao jogo clamando aos pais norte-americanos para retirarem GTA San Andreas de circulação.

Em 2004, houve uma grande polêmica em torno de GTA: *San Andreas*. Um minigame chamado *Hot Coffee* foi escondido nos arquivos do jogo e acabou sendo

descoberto por um *hacker*. O minigame permitia ao personagem Carl Johnson praticar sexo explícito com uma de suas namoradas. Ao jogador era permitido controlar o personagem, mudando as posições sexuais e o grau de excitação. A Rockstar negou durante muito tempo que o café picante estava servido no cd que continha o jogo GTA: San Andreas, direcionando toda a culpa aos hackers e desenvolvedores de *mods*. Como punição, houve a mudança da faixa etária do jogo de 17 anos para somente adultos, após ficar provado que o minigame realmente estava inserido na mídia do jogo. Até o ano de 2012, Grand Theft Auto San Andreas tinha vendido aproximadamente 27,5 milhões de cópias, sem mencionarmos o fato de que o jogo foi amplamente pirateado e vendido a esmo em qualquer ponto de revenda de produtos não autorizados.

Figura 40 – *Hot Coffee*



Fonte: <http://buzzcredenar.gq/1104991-gta-san-andreas-android-hot-coffee-mod.pl>

Praticamente, todos os jogos da série a partir de GTA III se envolveram em algum tipo de polêmica. GTA *Vice City* foi acusado pela comunidade haitiano-

americana de manifestação de cunho racista em uma missão cujo objetivo é eliminar haitianos em uma guerra de gangues contra cubanos. Já GTA IV sofreu tentativa de proibição de autoridades por retratar a cidade de Nova York como cenário do jogo, mesmo os produtores usando o nome fictício de *Liberty City*. Segundo o prefeito e o comissário de Nova York não era aceitável que um jogo retratasse a cidade como um império de violência. Algo parecido ocorreu com o jogo *Counter-Strike* no Brasil, onde o jogo acabou tendo a venda proibida após uma de suas fases retratar o Rio de Janeiro com favelas, tiroteios e assassinato de policiais, tudo ao som de músicas funks proibidas.

O último jogo da série, GTA V, lançado em 2013, vendeu, somente no primeiro dia de lançamento, 11,21 milhões de cópias. Uma das polêmicas se refere a uma cena de tortura na qual o jogador deve utilizar diversos meios como alicates e choques para obter as informações. A missão foi duramente criticada por diversos órgãos como a organização *Freedom From Torture* que repudiou totalmente o jogo. No Japão, a cena acabou sendo censurada.

Casos mais sérios envolveram a franquia de games. Em 2002 Dustin Lynch de 16 anos, matou Jolynn Mishne, com também 16 anos com pauladas e alegou insanidade além de afirmar que *Grand Theft Auto III* o induziu ao crime. Tempo depois, o próprio Lynch alegou que seu advogado o sugeriu a culpar o jogo e que havia matado por satisfação pessoal.

Em 2003, um jovem de 18 anos, chamado Devin Moore, assassinou três pessoas, sendo duas policiais. O advogado Jack Thompson, famoso por processos contra empresas de games, alegou que Moore fora treinado para cometer tais crimes através de GTA, que ele denominou de “simulador de assassinato”.

Outro incidente envolvendo dois irmãos, Willian e Joshua Buckner, com 16 e 14 anos, foi defendido por Jack Thompson. Os irmãos acusaram GTA III de os inspirarem a atirar em veículos em uma estrada, causando a morte de uma pessoa e ferindo outra.

O pânico moral se disseminou tanto que passou a ser reproduzido até mesmo pela polícia. Um policial entrevistado declarou que seu trabalho já era suficientemente difícil sem que garotos cresçam jogando “esse tipo de jogo” e desenvolvendo ideias como “vamos matar um policial”. Para ele “é praticamente como colocar um alvo em nossas costas” (KHALED JR, 2018, p. 240).

As ações movidas por Thompson nunca conseguiram culpar GTA III ou qualquer outro jogo da Rockstar, sendo os irmãos Buckner considerados culpados por homicídio culposo, culpa e agressão e conduzidos ao centro de detenção. Tempos após o incidente, um dos irmãos, Will, disse que o jogo não os fez fazer aquilo, e embora quisessem reencenar o jogo, o jogo não programou suas mentes para tal desfecho.

A empresa Rockstar coleciona jogos polêmicos. *Manhunt*, lançado em 2003, é um dos títulos mais controversos já lançados. Em *Manhunt* o jogador assume o papel de James Earl Cash, um assassino condenado que acaba sendo libertado para, cometer mais crimes, mas dessa vez sob a supervisão de Lionel Starkweather, diretor de filmes do tipo *snuff* (filmes que mostram mortes ou assassinatos reais) prometendo liberdade a James, caso este sobreviva. Para sobreviver, James deverá usar qualquer objeto, como sacos plásticos, martelos e estilhaços de vidro, até facas e serras elétricas. O jogo fornece ao jogador inúmeras possibilidades de se matar alguém.

Em 2004, na Inglaterra, o jogo foi acusado de influenciar o assassinato de Stefan Pakeerah, de 14 anos por seu amigo Warren Leblanc, de 17 anos. Stefan foi assassinado com facadas e marteladas e, segundo os pais, ambos os envolvidos eram jogadores de *Manhunt*. As investigações, contudo, apontaram o uso de drogas por parte de Warren como influência no crime, além do fato de não terem encontrado cópia do jogo no quarto de Warren, mas somente no quarto de Stefan.

O jogo *Bully* (2006) retrata as aventuras de Jimmy Hopkins em uma escola preparatória chamada *Bullworth Academy*. Mais do que estudar, Jimmy tinha a missão de sobreviver aos valentões, fugir de inspetores e enfrentar professores. O jogo foi acusado de ser violento, além de apresentar humilhações físicas e morais e estereótipos de alunos de diferentes grupos sociais.

Em *Bully* o jogador pode praticar diversas formas de *bullying* com outros personagens ou apenas assistir tais cenas, fatos que aumentaram as críticas para com o jogo. O jogo chegou a ser proibido no Brasil em 2008, pois, segundo a decisão do ministério público, o jogo era nocivo à formação de crianças e adolescentes e ao público em geral. Contudo, mais uma vez, com a ajuda da pirataria, o jogo acabou sendo amplamente difundido e hoje é tido como um dos melhores jogos da época, juntamente com *Grand Theft Auto: San Andreas*.

Figura 41 – Os jogos *Bully* e *Manhunt*



Fonte: <http://www.the13thfloor.tv/2015/10/22/the-10-goriest-video-games-ever-made/>

Jogos no estilo *first person shooter* ou tiro em primeira pessoa, sempre estiveram entre os favoritos dos jogadores. Os jogos em primeira pessoa seriam aqueles em que o jogador possui controle direto no jogo, ou seja, tem a impressão de estar no jogo através de um tipo de “câmera”, na qual “a visão do jogador corresponde exatamente àquela que ele teria com o ponto de vista do seu próprio olho” (ALVES, 2004, p. 37).

Desde os anos 90 com sucessos como *Doom* e *Duke Nukem*, os jogos do gênero tiveram um grande avanço com o surgimento dos consoles das últimas gerações. Dentre os jogos mais requisitados estão os das séries *Call of Duty*, *Medal of Honor*, *Counter Strike* e *Crossfire*.

Em uma das missões de *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009), *No Russian*, o jogador deve invadir um aeroporto russo e metralhar centenas e centenas de civis. Contudo, a missão era opcional e o jogador poderia pulá-la mediante o aviso, ou se preferisse fazê-la, ainda haveria a opção de não atirar nos civis, embora estivessem presente no massacre. O jogo foi duramente criticado pela missão, pelo incentivo e banalização de ataques terroristas, sendo que na Rússia, o jogo acabou banido. Matanças a parte, o jogo teve um ótimo êxito comercial, vendendo aproximadamente 29 milhões de cópias.

No fórum do site GameVício, um dos usuários mostrou sua indignação com a missão *No Russian*, mas muitos jogadores não compartilharam do mesmo pensamento:

**1- Quem mata os civis na missão do aeroporto?**

***Eu estava pensando na missão do aeroporto (no Russian) porque eu naum mato os civis e até prefiro pular a missão mas meu irmão mata os civis e acho que é errado e queria saber o que vocês fazem nessa missão!***

*2- Kra eu Matei os civis nas duas vezes q zerei,mas tipo porque eh um jogo neh!!!!!! Vlw*

*3- Haushaushausha Eu passo na frente do Makarov so pra matar 1º que ele hehe frescura issu so é um jogo agora fala issu praquele doido la no EUA que saiu atirando numa galera dentro da Universidade hehe*

*4- Putz mano nao existe nada de errado em fazer nada num jogo,agora vc nao vai entrar num cinema e mete bala nos outros ne....pelo amor de deus nao acredito que exista alguém com a cabeça tao fraca a esse ponto....entao faça o seguinte vai na missao e mete o pipoco em todo mundo que vc nao vai virar um assassino, a naos er que vc seja tao filhino de papai playboi boiolinha que vai ficar chocado com uma besteira dessa.....kra devia ficar chocado com a corrupçao no brasil e com a fome nao com um jogo JOGO!!!!!!*

*5- Falo tud, poh, é um jogo, eu tb saio na frente de todo mundoo pra chegar primeiro, é so chegar e esvaziar os cartuchos de bala! Agora tem que ser muito demetne pra fazer isso na vida real!*

*6- Ih mano que frescura! errado? é só um jogo! eu so o 1º a atirar! mato mais que Makarov e os cara! até as pessoas rastejanto pra morrer do tiro ou facada!*

*7- Eu mando bala...eh o unico jogo que eu posso matar os civis sem tomar game over ou punição! XD*

*8- Eu via alguma coisa se mexer, e metia bala. Atirava até no Makarov sem querer (querendo).*

*9- Que cara noob esse, isso é so um jogo, pode pode matar quem vc quiser se sentir em liberdade tipo gta( prefiro o gta iv, eu tenho gta iv) em gta iv eu saio matando todo mundo, idai, isso é apenas um jogo entao entre lá e sai metendo bala em todos!!!!!!!*

Figura 42 – *No Russian*

Fonte: <https://www.egamers.com/2011/01/25/atentado-terrorista-en-aeropuerto-de-moscu-revive-controversia-de-modern-warfare-2/3299/>

Em *Rapelay*, jogo japonês do tipo erótico da empresa *Illusion*, lançado em 2006, o jogador assume o asqueroso papel de um molestatador de mulheres e adolescentes em um metrô. É permitido ao jogador levantar as roupas e tocar em várias partes do corpo, e no desenrolar da história, o jogador violenta a vítima e mais duas mulheres da mesma família. Não bastasse o jogo em si, o jogador ainda tem a possibilidade de escolher diferentes posições sexuais, diferentes tipos de práticas abusivas e ainda as roupas das personagens violentadas. O jogo causou grande polêmica por todo o mundo, sendo acusado de estimular o estupro e pedofilia. Muitos jogadores alegaram em defesa que o estupro é um crime menor que o assassinato, e que a maioria dos jogos legalizados tinham esse objetivo. A *Illusion* alegou que o jogo não era comercializado fora do Japão, mas decidiu interromper sua distribuição. Contudo, após a proibição o jogo ganhou imensa notoriedade em vários países e mesmo com sua proibição é possível encontrar diversos tutoriais e vídeos disponíveis no *Youtube*, assim como diversos links para o download do jogo.

Figura 43 – Rapelay



Fonte: <http://www.mobygames.com/game/windows/rapelay/screenshots/gameShotId,241438/>

Em 2011, no site Nerdice Total, é feita uma discussão sobre o jogo *Rapelay*.

1- este jogo independente do conteúdo é FICTÍCIO. Se matar nos jogos é "Normal" e bem também ter muita nudez (mesmo que parcial), porque não realizar os sonhos de quem sempre quis pegar uma mulher dos jogos?

2- o jogo não incita a pedofilia e o estupro, vejo ele mais como uma válvula de escape do que um estímulo a fazer o que é reproduzido no jogo. Se uma pessoa tem tendência a ser um assassino, estuprador, pedófilo ou corrupto dentre muitos outros, não vai ser um jogo que irá desencadear isto dentro dele.

3- Concordo com VC, isso não tem nada a ver, pq se esse jogo estimula a pedofilia e o estupro como dizem, os jogos de morte estimula a matar, se for assim, ambos deveriam ser proibidos ora... E vamos combinar, é mais fácil uma mulher escapar de um estupro, do que de uma bala..

4- já joguei esse jogo....adoro jogar esse game....muito foda quando tu põem a mão dentro da calcinha da japonesinha...e fica esfregando o dedo na bucetinha virgem das garotinhas...

5- so pq eu jogo um game de estupro não significa que eu vá estuprar. Do mesmo jeito que eu não saio por ai tirando racha e nem matando pessoas na rua!

6- não posso falar nada do jogo porque nao joguei Mas se essas foram asss Lixo de Gráfico hein '-'

7- eu jogava esse jogo, acho super normal, nunca estuprei alguém.

8- Merdice total feita para doentes mentais.

9- Respeito sua opinião amigo mas discordo de você, creio que games possam ter sim essa tendencia citada, porém em casos muito mas muito raros, isso já aconteceu, porém em todos os casos as pessoas que cometiam crimes sofriam de problemas psicológicos, ou seja qualquer coisa desencadearia os crimes, filmes, series e até mesmo musicas.

10- O que importa não é o gráfico é o conteúdo haushau ^^

11- Eu acho que isso vai da cabeça de cada um, eu por exemplo joguei muito gta san andreas que roubava carro atropelava matava , mais eu estou ciente do que é real e irreal .

12- Joguei não vi nada demais, esse jogo não fere a conduta nem a moral de ninguém, afinal só vê quem joga e só joga quem quer, ninguém é obrigado.

#### 4.6 Modificações - Mods

Os *mods* nada mais são do que uma maneira do jogador trazer para o jogo particularidades mais familiares, mais próximos, ou às vezes, adicionar elementos que trazem a ele algum tipo de satisfação, ou meramente por diversão, que complemente ou que não esteja presente no jogo. Quanto mais próximo do real, melhor.

Programadores de *mods* colaboravam on-line, na maioria dos casos, sem nunca se encontrar pessoalmente e distribuía os programas pela internet. Eles faziam isso por amor e ego, mas raramente por dinheiro (...). Embora permitir que consumidores alterassem o produto pudesse parecer problemático para muita gente, criadores de jogos vanguardistas aliavam-se à comunidade de *mods* por uma razão bem esperta: *mods* vendiam jogos. Para jogar o *mod*, o jogador ainda precisava ter o cd original e isso era sinônimo de maior sobrevida na prateleira. Além disso, criadores de *mods* faziam as vezes a melhor fonte de marketing viral da época. Como eram os primeiros jogadores e fanáticos por uma franquia, desenvolvedores de *mods* tinham um papel fundamental na divulgação dos novos jogos na rede. Por essa razão, as empresas mais espertas não apenas os respeitavam, mas os apoiavam – essencialmente plantando a própria base de fãs tarja preta. (KUSHNER, 2014, p.216)

Dentre os inúmeros *mods* bizarros feitos para GTA: San Andreas estão o de transformar o personagem Carl Johnson em Superman, The Flash, Goku, Super Mario, Harry Potter, ou ainda o *Mod* Torcidas de times de futebol, no modo online, em que o objetivo principal de seu personagem, caracterizado pela camisa de seu time, é tentar eliminar o torcedor adversário com todas as armas disponíveis no jogo. Há também várias versões como GTA: São Paulo, GTA Rio de Janeiro que recriam as cidades, com elementos incrivelmente característicos.

The Sims, um jogo de simulação da vida real, lançado em 2000, que já teve várias sequências lhe dá a possibilidade de criar e controlar a vida de pessoas virtuais ("Sims" provém de *simulators*). Dentre os diversos *mods* criados para The Sims, os de sexo estão entre os mais acessados pelos jogadores. Com os *mods* é possível que o jogador coloque camisinha, ejacule no parceiro, pratique os mais variados tipos de sexo e diversos fetiches e até, se preferir, ter uma relação com um boneco Sims já falecido. A lista de *mods* disponíveis envolvendo sexo em The Sims é gigantesca e os desenvolvedores desses materiais possuem diversos patrocinadores, além de salários milionários.

O jogo já está em sua quarta edição, e os Sims atuais podem manifestar, pela primeira vez, emoções, sendo estas influenciadas por outros Sims, por ações, lembranças ou até mesmo pelas vestimentas. Um dos pontos polêmicos do lançamento de The Sims 4, foi a extinção das famosas piscinas. O motivo, para muitos jogadores, estava na possibilidade de prender e matar os Sims em uma piscina, ao retirar a escada da piscina. O pobre Sims nadava até a completa exaustão. Não demorou muito e a Eletronic Arts, empresa distribuidora do jogo, lançou uma atualização com os mais variados tipos de piscinas. Aliás, a morte é algo bastante "natural" em *The Sims*, e jogador pode adicioná-la à família ou até mesmo casar com a mesma, além de ter a possibilidade de participar de uma partida de xadrez com a própria ceifadora.

Figura 44 – The Sims



Fonte: <http://www.failwars.blog.br/nerd-feelings/24-motivos-provam-sims-jogo-para-pessoas-normais/>

A seguir, listamos algumas opiniões de jogadores sobre “5 Coisas que aprendi com *The Sims*”, matéria do site Indiretas do Bem em 2014, e “22 Coisas Inesquecíveis sobre *The Sims*” disponível no site Mundo Geek/Cultura Nerd em 2013, e “24 motivos que provam que *The Sims* não é o jogo para pessoas normais”, publicado pelo site *FailWars* em 2013.

1- Eu jogava muuuuito esse joguinho, ficava horas e horas até o dia amanhecer jogando.. fazia varias casas, adorava decorar e tudo mais.. mas tb fiz umas maldades.. arrancava a escada de propósito pra alguns sims morrerem, montei praticamente um cemitério no jardim, e colocava outros sims pra ir até o túmulo “lamentar” hahaha que horror. mas infelizmente o jogo era limitado, chega a um certo ponto que não tinha mais novidade, então eu tinha que inventar

2- Exatamente, mas faltou também a parte da vingança... Se quer matar alguém, crie esse alguém no The Simms e mate. Pesado, eu sei... kkkkk Mas vale a pena.

3- como assim não falou de como matar seu sim no the sims 1??? era um maximo tirar a escada da piscina (diversão que exterminaram no 3 q fez com q o sim aprendesse a subir pela borda :() ou construir um comodo e tirar a porta, fazia isso direto

4- Eu botei meu sim para cozinhar, o que tava do lado ( mulher com um bebe no colo) pegou fogo e o bebe também, a mulher morreu e tipo, eu tinha salvado o jogo, voltei a jogar na parte salva, mas a mulher sempre morria ( na segunda vez foi de susto, na outra ela se afogou)

5- *Eu mato elas (crianças) só pra ficar com os fantasmas pq gosto deles*

6- *faltou colocar a gravides masculina de alienígenas*

7- *Por que varrer bebês é muito divertido!! UAHUAHUHA*

8- *já fui viciada, e acho q um bebê só pega fogo se tu deixar né, assim tbm como na vida real, e fora que no jogo tu que tem q decidir algo, no caso bom ou ruim.*

9- *Não que eu queria dizer, mas dizer que esse jogo não é para pessoas normais é difamação, isto são apenas bugs a serem consertados '-'*

10- *Trair a minha esposa com uma Alienígena, ter um filho verde, e a minha esposa nem notar? que isso, totalmente normal*

Para Turkle (1997), criticar a série Sim, com base em seus pressupostos ocultos, é tarefa muito fácil. O mais importante é atermos para o fato de que tais jogos representam uma situação na qual a arte imita a vida. Esse estilo de jogo nos confronta com nossa dependência de simulações opacas que aceitamos no mundo real. “Os jogos de simulação não são apenas objetos que nos fazem pensar acerca do mundo real, levam-nos também a refletir no modo como o mundo real se converteu ele próprio num jogo de simulação” (p.105).

*Minecraft*, lançado em 2011, é um jogo sem objetivos específicos, de mundo aberto, e cabe ao jogador construir qualquer coisa a partir de blocos, como numa espécie de lego digital. Todo instrumento a ser utilizado no jogo, deve ser criado a partir da extração de madeira ou pedras, e somente com instrumentos específicos o jogador poderá progredir e realizar outras construções e adquirir outros utensílios. A ênfase na imaginação do jogador, fez com que o jogo fosse visto por muitos como uma ferramenta criativa e o jogo acabou se tornando também uma ferramenta de aprendizado.

A própria empresa Microsoft, detentora dos direitos, oferece uma edição educacional do jogo para escolas em mais de 40 países, por meio da qual os professores podem ensinar matemática, história e até noções básicas de programação para alunos do Ensino Fundamental.

Contudo, o jogo acabou se envolvendo em uma grande polêmica, pois alguns jogadores, mantenedores de canais disponíveis no Youtube, acabaram criando diversas utilidades duvidosas e modos para *Minecraft*, com conteúdos com sexo,

violência e machismo. Os vídeos apresentam as mais variadas temáticas, desde bonecos pelados, traições, orgias até cenas de bestialismo. Tudo criado no próprio universo de *Minecraft*.

Em 2016, o site de vídeos pornográficos Pornhub informou que as buscas pelo termo *Minecraft* cresceram 326% desde janeiro de 2014. As novelinhas baseadas no jogo se tornaram famosas entre os usuários. Alguns nomes dessas aventuras já sugerem o conteúdo: "Fui estuprado por um mendigo" e "Professor tarado fazendo e ensinando sexo". Abaixo, alguns comentários sobre as Novelinhas Minecraft, após uma reportagem do site G1:

*1- Primeiro, minecraft já é de retardado por si só, mas deixa assim. Segundo, os caras criarem historias dentro do jogo envolvendo sexo e drogas, é claro que é um caso de sociopatia. Vão se tratar amigos!*

2- essa notícia é irrelevante até pras crianças e jovens que jogam. E para os "pais" que estão preocupados com a "notícia", só estão interessados para depois culparem os games por erros de criação.

3- O que se faz nos games, não se faz nada vida real.

4- vocês mães do Brasil não deixem seus filhos Assistirem o que quiserem, Rezende Evil posta um bom conteudo para crianças, porem ele tenta puxar um publico velho para o canal dele oque prejudica crianças que não são supervisionadas pelos pais. a culpa não é dos youtubers e sim dos pais que não olham oque seu filho ve .

5- Uma pessoa que cria esses vídeos é um psicopata. Não. Poderia chamar uma pessoa dessas de normal

6- E tem gente preocupada com isso kkkkkkkkkkkk  
 Não vejo novelas e jamais permitiria que meu filho olhasse. Contudo, esses vídeos do youtube e principalmente desse Minecraft são febre entre a gurizada. Acompanho o máximo possível as coisas das quais ele tem acesso, contudo sei da importância de permitir que ele aprenda a ter a individualidade e privacidade dele. Já olhei diversas vezes com ele esses vídeos, e não fazia ideia de alguns era assim. As pessoas gostam muito de julgar os pais, mas é IMPOSSÍVEL que estejamos presentes o tempo todo. A matéria foi sim, muito relevante pra quem tem filhos.

7- Mlk fazer as coisas da nisso, nada de responsabilidade. É pensar q meu filho de 8 anos assistia esse caras.

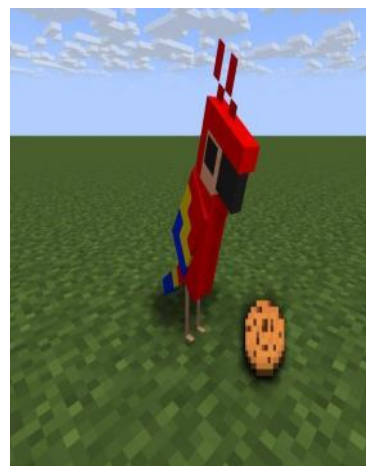
8- a 5 anos a tras quando eu tinha 15 anos eu jogava com minha irma, e nunca imaginei que o jogo poderia chegar a esse nivel, para mim que sempre gostei de Lego era legar botar minha criatividade neste jogo gigantesco! esses Youtubers sujam o nome de um otimo jogo!

*9- O jogo em si tem muitas qualidades e ajuda a criança e até os adultos a desenvolverem algumas técnicas sim... Não vamos condenar um jogo por causa de alguns retardados mentais que ficam o usando mal. Pra mim este tipo de atitude é doentia e deveria ser proibido, mas aqui no Brasil tudo é relativo né?*

*10- Complicado.. Muito Complicado. Existe uma restrição indicativa, se o jogo for violento que os pais das crianças proíbam o jogo. Totalmente desnecessário isso*

Mas nem tudo é “devassidão” em *Minecraft*. Após uma reclamação feita por fóruns, os produtores resolveram alterar a alimentação dos papagaios existentes no jogo. O motivo da alteração: os papagaios do jogo se alimentam de biscoitos, mas biscoitos na vida real podem fazer muito mal aos papagaios reais. A empresa Majong, desenvolvedora do jogo, realizou a alteração com medo de que crianças pudessem imitar o gesto com seus pássaros. Sexo, tudo bem, mas biscoitos, aí já é demais.

Figura 45 – *MineCraft*



Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=M\\_OV8h60jb8](https://www.youtube.com/watch?v=M_OV8h60jb8)

Claro que o poderio gráfico deu asas à imaginação, muitas vezes contraditória, dos desenvolvedores e principalmente da indústria de entretenimento, mas não podemos deixar de assinalar que os jogos eletrônicos, desde sua origem, sempre possuíram temas polêmicos. Com o advento da alta capacidade de processamento gráfico, as ações polêmicas, violentas e intolerantes se tornaram cada vez mais nítidas.

De acordo com a socióloga Fátima Cabral (2004), os jogos tendem a satisfazer desejos inconfessos na realidade, 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. Para a autora os jogos eletrônicos possibilitam ao jogador sentir, mesmo que virtualmente, emoções que dificilmente poderão ser vivenciadas no mundo real. Ao jogador é oferecida a oportunidade de se afirmar frente a obstáculos, às limitações das capacidades e aos desejos, atingindo dessa forma a plenitude, artificialmente, de sentido na vida real. Trata-se, portanto, de encontrar uma forma de escape, uma oportunidade de distração e evasão.

Segundo Braga (2012) a catarse possibilitaria ao jogador atingir um estado interno em que a natureza humana ficaria exposta, “assim como um relâmpago ilumina uma paisagem, as emoções mostrariam a nós mesmos nossa própria natureza”. Dessa forma, os jogos eletrônicos não podem ser vistos como simples passatempo, pois estes representam uma atividade lúdica voltada para a socialização, direcionando o jogador para diversas experiências.

O ponto de vista do moralista sempre é o de vítima. Qualquer tipo de dano sofrido por ele é visto com terror e reverência, segundo Pinker (2013). Sobre a violência, o autor nos diz que ela se encontra e difunde-se em toda nossa história e também na pré-história de nossa espécie. Todos nós temos demônios interiores, embora a intelectualidade moderna possua resistência em confirmar as inclinações humanas para a violência, perpetuando a falsa afirmação de que a violência é “perpetrada por umas poucas maçãs estragadas”. Contudo, isso não indica que teremos uma vida terminada em violência, ou que confrontos não possam ser definidos de outra forma a não ser pelo uso da mesma.

Como exemplo, Pinker aponta um estudo entre universitários em que 70% e 90% dos homens e 50% e 80% das mulheres admitiam ter tido pelo menos uma fantasia homicida no ano anterior. Mesmo que não tenhamos fantasias de matar, podemos extrair um significativo prazer de experiências substitutivas de assisti-lo ou até mesmo fazê-lo, investindo tempo e dinheiro em alguns inúmeros gêneros de realidade virtual sanguinária. “O prazer universal que a recreação violenta produz, sempre a despeito das censuras e denúncias moralistas, sugere que a mente anseia por informação sobre a prática da violência” (PINKER, 2013, p.654).

La Taille (2001), ao analisar a suposta influência das mídias em comportamentos agressivos, propõe que ao analisar um fenômeno dessa

magnitude, devemos levar em consideração, em primeiro lugar, a agressividade natural dos seres humanos, destruindo o mito de que o homem nasce bom e que sua violência surgiria da interação com os demais membros de uma sociedade adulta perversa, cuja função seria destruir a inocência das crianças. Um dos papéis da educação é elaborar formas de limitar os comportamentos agressivos de forma a canalizá-los para comportamentos pessoais e socialmente produtivos. Dessa forma, seria errado afirmar que exemplos de violência provenientes de filmes, jogos ou televisão, possam tornar violentas crianças ou adolescentes, e que sem tais exemplos, seriam seres totalmente pacíficos. Contudo, também é errado afirmar que estes mesmos exemplos só endossam uma natureza agressiva e imutável.

Em segundo lugar, o autor sugere que devemos lembrar que a infância e a adolescência são fases de construção da identidade, uma fase em que tentamos decidir a resposta para a pergunta “quem sou eu?”. A resposta é sempre valorativa e remete a categorias, como por exemplo, de desejável, indesejável, certo, errado, bom ou mal. “Ser é ser valor”, nos diz La Taille. Durante esse processo de construção identitária, os valores prezados e promovidos pela sociedade adulta tem grande influência. Portanto, a questão não é sobre a existência ou não da violência nas manifestações culturais, mas como ela é interpretada sob a perspectiva dos valores.

Se ocorrer além da presença, a associação da violência ou outros tipos de comportamentos inadequados a valores positivos, existe a possibilidade de que, principalmente as crianças, construam uma identidade na qual os padrões violentos ocupem o lugar principal. É nesse contexto que podemos discutir a influência dos jogos em comportamentos de crianças e adolescentes.

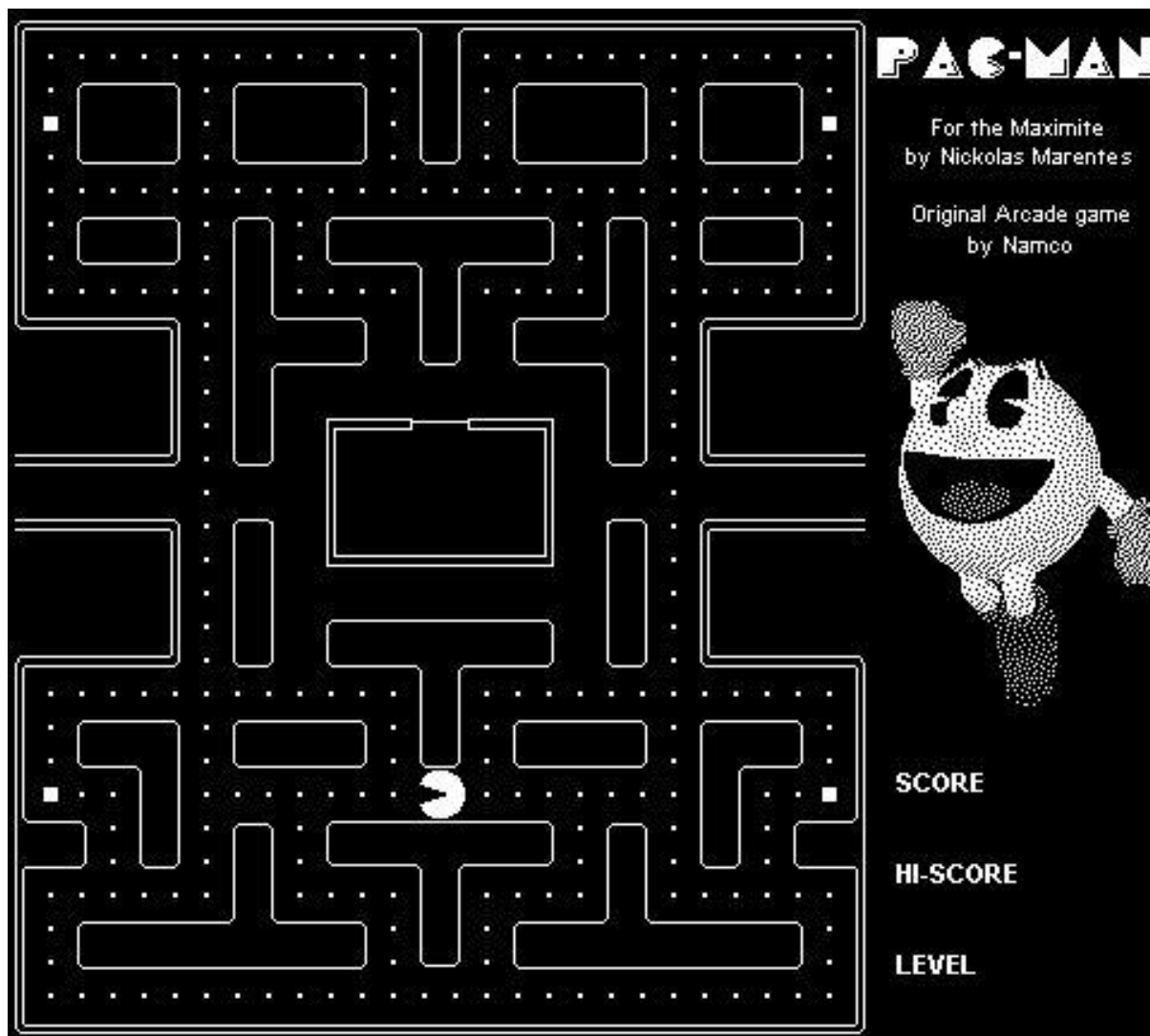
Atualmente, em alguns meios, a violência tornou-se sacramentada, onde muitas vezes é apresentada como recurso único e legítimo na resolução de conflitos, uma forma de prover poder e glória, como um recurso superior ao da inteligência, levando jovens a construírem sua identidade em torno da violência, quando na verdade, ela poderia ser encenada com um significado moral diferente, estabelecida num conjunto de valores que a transcendem.

O que temos hoje é a violência injustificada, a busca da aniquilação do outro não pela justiça, mas porque o “inimigo” fere meus interesses pessoais. Principalmente nos jogos, podemos notar a violência traduzida como armas e músculos, não como forma de neutralizar, mas como força destruidora.

Podemos pensar, então, que a questão principal não está na presença ou ausência da violência, mas como ela é tratada, e qual o tratamento ético dado a ela. Não são os videogames que produzem a violência, mas eles podem ser partes de um processo que a legitima e a sacraliza. Trata-se de um fenômeno cultural de grandes proporções, e os meios de entretenimento são apenas uma parte desse fenômeno, o que não os redime, e se a violência está a cada dia mais em evidência, não se pode culpar somente as condições sociais, mas também o fato de que grande parte da sociedade associou a violência à sua identidade e autoestima.

# CAPÍTULO 5

## PERCURSOS METODOLÓGICOS



“- Poderia me dizer, por favor, que caminho devo tomar?

- Isso depende muito do lugar aonde você quiser chegar - disse o gato.

- Para mim é indiferente onde - disse Alice.

- Então, não importa o caminho que você tomar.”

(Lewis Carroll)

## 5.1 Tipo de pesquisa

A presente pesquisa utilizou a abordagem quanti-qualitativa. Confiamos que ambas as abordagens, qualitativa e quantitativa, se complementam neste trabalho, e acreditamos também que as relações aqui identificadas puderam ser analisadas e aprofundadas graças à abordagem escolhida.

Kirschbaum (2013) aponta que a escolha de entre métodos quali e quanti está subordinada a uma longínqua discussão entre paradigmas de construção de conhecimento nas ciências sociais, ocasionando amiúde dogmatismos. Muitas vezes, de modo simplista, enquanto as quali são associadas às pesquisas subjetivas, as quanti estão vinculadas ao paradigma positivista.

Os métodos quali, buscam a construção de estruturas causais para auxiliar e ampliar o alcance das pesquisas quanti, principalmente quando estas obtêm resultados que se tornam ambíguos ou necessitam de maiores interpretações. São adequadas para uma abordagem que preze pela investigação do ponto de vista subjetivo do indivíduo, assim como as formas de interpretação do meio onde os indivíduos estão inseridos. Já as pesquisas quanti se constituem pela análise e dedução de hipóteses, em que os dados coletados são mensurados e condensados em variáveis. Tais variáveis permitem que o pesquisador estabeleça leis gerais sobre o comportamento social. Para muitos autores, a dicotomia quanti e quali é ilusória, sugerindo que as abordagens não são excludentes e que cabe ao pesquisador adotar uma postura de flexibilidade e considerar a significativa possibilidade de integração entre as pesquisas quali e quanti (BORDIEU, CHAMBOREDON & PASSERON, 2004; MINAYO, SANCHES, 1993). Ao combinar as abordagens quali e quanti, os pesquisadores poderiam anular algumas fragilidades pertencentes a cada método (KIRSCHBAUM, 2013).

Afirmar, portanto, que se quer trabalhar sobre a quantidade, que se quer desenvolver o aspecto “corpóreo” do real, não significa que se pretenda esquecer a “qualidade”, mas, ao contrário, que se deseja colocar o problema qualitativo da maneira mais concreta e realista, isto é, deseja-se desenvolver a qualidade pelo único modo no qual tal desenvolvimento é controlável e mensurável (GRAMSCI, 1995, p. 50).

Alguns dos benefícios dessa abordagem são destacados por Paschoarelli, Medola e Bonfim (2015): a probabilidade de controle de vieses (pela abordagem quantitativa) e compreensão dos agentes presentes no fenômeno (pela abordagem

qualitativa); identificação de algumas variáveis particulares (pela abordagem quantitativa) e visão plena do fenômeno (pela abordagem qualitativa); complementação de um conjunto de fatos e causas derivados da abordagem quantitativa com um prisma da natureza dinâmica da realidade; melhora das constatações obtidas em condições controladas com dados obtidos no contexto natural.

## **5.2 Sujeitos da pesquisa**

Embora nossa abordagem seja quanti-qualitativa, o critério de amostragem seguiu a abordagem qualitativa, na qual, segundo Minayo (1999), a amostragem eficiente é aquela que permite abranger a totalidade do problema a ser investigado, em todas as suas dimensões. Para a autora, a amostra de uma pesquisa deve ser relacionada à dimensão do objeto, que por sua vez, articula com o grupo pesquisado. Fontanella Ricas e Turato (2008) relatam que o que há "de mais significativo nas amostras intencionais ou propositais não se encontra na quantidade final de seus elementos, mas na maneira como se concebe a representatividade desses elementos e na qualidade das informações obtidas deles" (p.10).

Concordamos com Minayo (2017) que ressalta que o processo de amostragem deve dar corpo ao trabalho e torná-lo defensável, fazendo com que o pesquisador possa se preocupar mais com a abrangência, aprofundamento e compreensão dos grupos estudados do que com generalizações ou generalidades. "O que precisa prevalecer é a certeza do pesquisador de que, mesmo provisoriamente, encontrou a lógica interna do seu objeto de estudo – que também é sujeito – em todas as suas conexões e interconexões" (MINAYO, 2017, p.9).

Participaram da presente pesquisa 30 jogadores com idade entre 12 e 30 anos e de ambos os sexos. Os sujeitos foram recrutados em comunidades online sobre jogos no Facebook e em universidades regionais (UNESP Bauru, Assis e Marília). A princípio, com significativa abrangência da idade dos participantes, tínhamos a pretensão de igualar os números de participantes pela faixa etária para análises e comparações posteriores, contudo, recrutar participantes com idade abaixo de 16 anos se mostrou uma tarefa muito árdua, primeiro porque muitos dos menores omitem a idade real para participarem das comunidades, segundo porque os pais, mesmo com nossas garantias de anonimato, relataram que não se sentiriam confortáveis sobre as respostas dos filhos sendo publicadas ou alegavam

pouca disponibilidade para irem ao encontro ou até mesmo receber o pesquisador em suas residências.

Sendo assim, foram realizadas apenas cinco entrevistas com jogadores menores de 18 anos e vinte e cinco entrevistas com maiores de 18 anos.

### **5.3 Critérios de Inclusão**

O participante deveria jogar por mais de uma hora diária em videogames, tablets, computadores, smartphones ou LAN houses e estar disponível para a realização da entrevista.

### **5.4 Critérios de Exclusão**

Não jogar por mais de uma hora diária ou não possuir disponibilidade para participar da entrevista.

### **5.5 Procedimentos e Instrumentos para a pesquisa**

O tempo médio de duração do encontro foi de aproximadamente 40 minutos para cada entrevistado. Os encontros foram realizados nas residências dos participantes e nas dependências da Faculdade de Ciências e Letras de Assis – UNESP.

O primeiro procedimento realizado foi a entrevista semiestruturada, acompanhado do autopreenchimento da escala. Em seguida, apresentamos os videodilemas seguidos dos inquéritos dos mesmos. As entrevistas foram individuais e presenciais, as respostas foram gravadas e depois transcritas.

Os entrevistados participantes se mostraram bastante receptivos quanto à realização da entrevista, não relatando nenhum tipo de incômodo ou insatisfação durante o procedimento.

### **5.6 Entrevista**

A preparação da entrevista é um dos passos mais importantes da pesquisa e alguns cuidados devem ser tomados como: planejamento da entrevista, tendo em vista o objetivo a ser obtido; a escolha dos entrevistados, que devem possuir familiaridade com o tema pesquisado; a disponibilidade do entrevistado em conceder a entrevista; as condições favoráveis que garantam ao entrevistado o

anonimato de seu relato e de sua identidade e, a organização e preparação do roteiro e suas questões (LAKATOS; MARCONI, 2006).

Já as questões, não devem ser tendenciosas, ambíguas ou arbitrárias. As perguntas devem levar em conta o pensamento do entrevistado, sempre dando continuidade à conversação. Ao obter uma narrativa natural não é conveniente fazer uma pergunta direta, mas sim fazer, provocando a memória, com que o entrevistado possa relembrar parte de sua trajetória de vida, importante à pesquisa (BOURDIEU, 1999).

Na presente pesquisa, adotamos a Entrevista Semiestruturada, pois entendemos que esse tipo de entrevista funciona como atividade científica que permite ao pesquisador conhecer melhor a realidade do entrevistado, além de permitir a aproximação dos fatos relatados com a teoria existente (DEMO, 1985; MINAYO, 1999).

Boni e Quaresma (2005) ressaltam que as entrevistas semiestruturadas, ao combinar perguntas abertas e fechadas, permitem que o informante tenha a possibilidade de discorrer sobre a temática pesquisada. Essa técnica possui também a vantagem de aumentar ou diminuir a duração da entrevista, assim como criar uma maior interação entre o entrevistador e o entrevistado, favorecendo respostas mais espontâneas.

Desse modo, estes tipos de entrevista colaboram muito na investigação dos aspectos afetivos e valorativos dos informantes que determinam significados pessoais de suas atitudes e comportamentos. As respostas espontâneas dos entrevistados e a maior liberdade que estes têm podem fazer surgir questões inesperadas ao entrevistador que poderão ser de grande utilidade em sua pesquisa (BONI E QUARESMA, 2005, p.75).

O roteiro de entrevista consiste de dezesseis itens mesclando questões abertas e fechadas. As questões abrangem dados sociodemográficos, formas de acesso aos jogos, escolha de avatares, predileções, motivações e comportamentos durante os jogos. (APÊNDICE 1).

### **5.7 Game Addiction Scale (GAS)**

Complementar à entrevista, como forma de ampliar o conhecimento sobre os comportamentos dos jogadores, decidimos por aplicar a *Game Addiction Scale*

(GAS), uma escala de autopreenchimento utilizada para mensurar a dependência de jogos eletrônicos on-line e/ou off-line. A escala foi elaborada por Lemmens, Valkenburg e Peters (2009) e traduzida e adaptada para o português por Lemos, Conti e Sougey (2015).

GAS é uma escala com 21 itens, que apresenta os seguintes componentes: saliência (p. ex.: “Você pensou em jogar o dia todo?”), tolerância (p. ex.: “Você jogou por mais tempo do que pretendia?”), modificação do humor (p. ex.: “Você tem jogado para aliviar o estresse?”), retrocesso (p. ex.: “Você foi incapaz de reduzir o seu tempo de jogo?”), recaída (p. ex.: “Você tem se sentido mal quando não consegue jogar?”), conflito (p. ex.: “Você teve brigas com outras pessoas – p. ex.: familiares e/ou amigos – por conta do seu tempo gasto com jogos eletrônicos?”) e problemas (p. ex.: “Você deixou de dormir para jogar?”) (todos com três itens). As possíveis respostas que compõem a GAS são medidas por uma escala de cinco pontos: (1) Nunca; (2) Raramente; (3) Algumas vezes; (4) Frequentemente; (5) Muito frequentemente (APÊNDICE 2).

## 5.8 Videodilemas

Na primeira metade da década de 1970, Moshe Blatt e Kohlberg elaboraram a técnica de discussão de dilemas morais visando à promoção do desenvolvimento moral. A eficiência dessa técnica estava confronto de opiniões dos participantes, o que poderia gerar um conflito cognitivo e conseqüentemente, uma maturidade no julgamento moral (BIAGGIO, 2006).

O método de discussão de dilemas morais se tornou popular entre as pesquisas envolvendo a moralidade, primeiro por não usar de relativismo nem doutrinação, e segundo, por envolver a crítica às maneiras de formulação de julgamentos morais sem estabelecer respostas corretas. Biaggio (2006) ressalta a importância de se adequar os dilemas ao contexto em que os indivíduos estão inseridos, pois a moralidade é essencialmente social.

A aplicação da técnica de debates de dilemas morais hipotéticos é referida por muitos autores como uma forma eficaz de vivenciar os conflitos morais e éticos (BIAGGIO, 2006; LIND, 2005), mas para isso, entendemos que é necessário que exista uma aproximação com o contexto do entrevistado.

Para Lind (2005) um dilema necessita dos seguintes aspectos: não aceita todas as alternativas de ação possíveis para resolvê-lo; implica ações que violam

princípios morais; possui história que desperta curiosidade, empatia, tensão e/ou outras emoções morais. Segundo Queiróz e Lima (2012) os dilemas morais apresentam situações nas quais se proporciona a oportunidade de escolha, seguido de um inquérito que deve levantar as razões das escolhas feitas.

A princípio, visando adequar os dilemas ao contexto na qual os jogadores estavam inseridos, decidimos por elaborar dilemas baseados nos jogos eletrônicos. Contudo, para torná-los ainda mais atraentes aos jogadores, optamos por elaborar videodilemas, ou seja, dilemas apresentados no formato vídeo, construídos a partir de imagens e sons dos próprios jogos escolhidos.

As etapas para o desenvolvimento dos videodilemas foram as seguintes:

1) Escolha dos jogos: por uma questão de acessibilidade, escolhemos adotar jogos da sétima geração de consoles, pois a possibilidade de que os jogadores já tivessem conhecimento de tais jogos seria maior, propiciando uma melhor desenvoltura, ou até mesmo uma nova visão sobre o dilema apresentado. Inicialmente, foram escolhidos sete jogos bem conceituados em sites especializados (Metacritic, IGN, ARKADE), e que apresentavam uma narrativa com elementos moralmente conflitantes. Foram escolhidos: *GTA V*, *Watchdogs*, *Red Dead Redemption*, *Last of Us*, *The Walking Dead – Gun episode*, *Bioshock* e *The Walking Dead – Food episode*;

2) Edição: os videodilemas foram construídos e editados a partir das próprias imagens, vídeos e narrativas dos jogos escolhidos. Tal processo demonstrou-se trabalhoso e bastante minucioso, pois o dilema deveria, além de prender a atenção do entrevistado, se mostrar de fácil compreensão e dinâmico, e ao mesmo tempo não ser longo para não comprometer o andamento da entrevista nem o bem-estar do entrevistado. O processo de construção envolveu o uso de programas de editoração de vídeos e também a modificação e criação de legendas em português para todos os dilemas. Foram utilizados os programas Camtasia Studio 8.6.0 – versão em português para produzir e editar vídeos, Subtitle Workshop 6.0 para criação edição de legendas e Adobe Photoshop Cs6 na edição de imagens.

3) Piloto: em uma espécie de pré-teste, realizado pelo pesquisador responsável, foram entrevistados cinco jogadores. Os dilemas foram muito bem

aceitos por parte dos entrevistados e se mostraram uma metodologia muito eficaz. Contudo, o número de dilemas iniciais (sete) demandou uma grande quantidade de tempo para serem aplicados, e somando ao inquérito posterior mais a parte inicial da entrevista, identificamos alguns desconfortos, como impaciência e desconcentração nos últimos dilemas por parte dos entrevistados e também do entrevistador.

Dessa forma, optamos por apenas três dilemas baseados nos seguintes jogos: *Red Dead Redemption* (jogo eletrônico de ação-aventura desenvolvido pela Rockstar San Diego e publicado pela Rockstar Games, lançado em maio de 2010), *The Walking Dead* (um jogo episódico de: Ação, Aventura, *Survival horror* e Drama Interativo, desenvolvido e publicado pela Telltale Games, baseado na HQ de Robert Kirkman, *The Walking Dead*, o jogo consiste de 5 episódios e uma DLC lançados originalmente entre abril e novembro de 2012), e *The Last of Us* (jogo eletrônico de ação-aventura e sobrevivência desenvolvido pela Naughty Dog e publicado pela Sony Computer Entertainment. Ele foi lançado exclusivamente para PlayStation 3 em 14 de junho de 2013). Tais dilemas foram, segundo os entrevistados no piloto, os mais difíceis quanto à resolução das questões morais suscitadas. Cada dilema possui em média aproximadamente 5 minutos.

Os instrumentos que utilizam os dilemas morais baseados na teoria de Kohlberg (*Moral Judgment Interview*, *Defining Issues Test* e *Moral Judgment Test*) permitem que o avaliado possa selecionar hierarquicamente alternativas que considere mais importantes para a solução dos dilemas. As respostas permitem avaliar o juízo moral (MJI e DIT) e a competência moral (MJT) dos entrevistados.

Como o objetivo de nossa pesquisa não é avaliar os jogadores, mas compreender como estes se relacionam com os aspectos morais apresentados, após a apresentação dos videodilemas, optamos por deixar as opções de solução em aberto ao entrevistado. As únicas perguntas realizadas foram “o que deve fazer”, e “por quê”. Acreditamos que tais perguntas, embora simples, reforçam o entrevistado a justificar e pensar sobre a ação dos protagonistas envolvidos nas narrativas, sem estabelecer respostas como corretas ou incorretas.

## 5.9 Análise dos dados

Segundo Minayo (1999), a fase de análise de dados é onde se faz o tratamento, por inferências e interpretações, dos dados coletados. Como método de

análise, utilizamos duas abordagens. A primeira foi a análise de conteúdo das questões abertas da entrevista semiestruturada.

Para Bardin (2011) a análise de conteúdo permite o conhecimento de variáveis de ordem psicológica, histórica e sociológica, por meio de um mecanismo de dedução com base em indicadores reconstruídos a partir de uma amostra de mensagens particulares.

Fazer uma abordagem do método de análise de conteúdo, significa demonstrar sua versatilidade, mas também seus limites enquanto técnicas. Vislumbramos assim, que o desenvolvimento deste método passa invariavelmente pela criatividade e pela capacidade do pesquisador qualitativo em lidar com situações que, muitas vezes, não podem ser alcançadas de outra forma. De qualquer maneira é uma importante ferramenta na condução da análise dos dados qualitativos, mas deve ser valorizado enquanto meio e não confundido como finalidade em um trabalho científico (CAMPOS, 2004, p.614).

Conforme aponta Minayo,(1999), foram realizadas as seguintes etapas: 1) Pré-análise com a leitura do material produzido pela entrevista, escolha dos documentos a serem analisados e retomada dos objetivos e hipóteses da pesquisa; 2) Exploração do material com nova releitura, identificação de núcleos temáticos e categorização das respostas; 4) Tratamento dos resultados obtidos e interpretação.

As análises foram realizadas com o auxílio do NVivo 11 (QSR *International*), é um software que suporta métodos qualitativos e variados de pesquisa. Ele é projetado para organizar, analisar e encontrar informações em dados não estruturados ou qualitativos. Dentre os recursos disponíveis, foram utilizados:

- Categorização e codificação (*nods, attributes, links, relationships*): servem para comparar casos com base em variáveis demográficas. O NVivo opera com o conceito de nós, que direciona aos materiais agrupados em uma categoria com base no seu tópico, tema ou caso. Esses nós possibilitam a busca por padrões e conceitos emergentes.

- Nuvens de palavras (NP): são imagens apresentadas como forma de ilustração à leitura superficial do senso comum. O tamanho de cada palavra sugere sua frequência, admitida como *proxy* da relevância de determinada temática na

totalidade de hipertextos. As NP foram utilizadas como suporte à análise de conteúdo.

- Árvore de Palavras (AP): criação de uma árvore de palavras destacando os principais termos que estão ligados ao tema formando períodos.

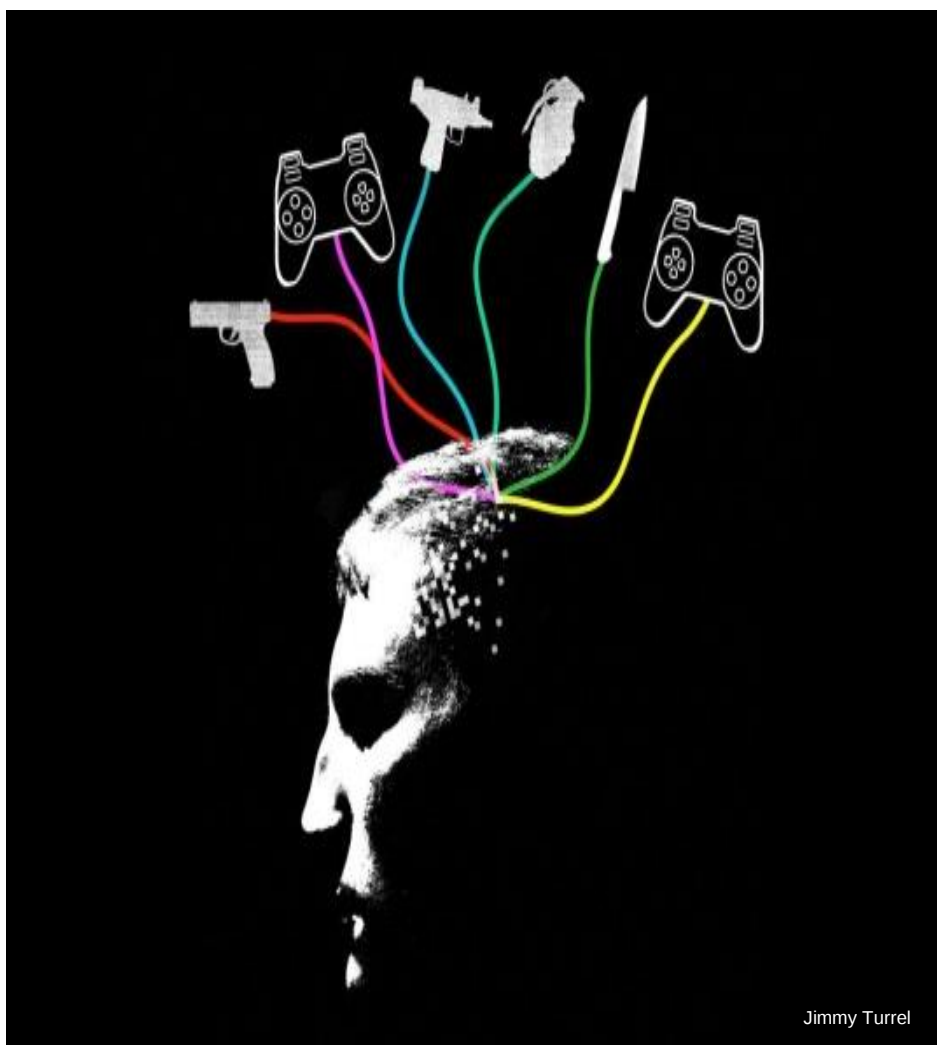
A segunda etapa ocorreu em torno dos dados quantitativos que foram analisados por meio de medidas descritivas (cálculos de frequências, cruzamento de variáveis, cálculos de porcentagem, média e desvio-padrão) com o uso do programa Statistica 6.1 (StatSoft, Inc.) e do editor de planilhas Microsoft Office Excel.

### **5.10 Aspectos éticos**

A presente pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética da Faculdade de Ciências e Letras – UNESP/ Câmpus de Assis na data de 04 de Novembro de 2015, parecer 48627715.6.0000.540 (APÊNDICE 3). Foram realizadas cinco entrevistas com menores de 18 anos, totalizando cinco termos de assentimento para adolescentes e cinco termos de consentimento para pais e responsáveis. Já com maiores de 18 anos foram vinte e cinco entrevistas realizadas, em um total de vinte e cinco termos de consentimento (APÊNDICE 4). Durante e após as entrevistas, não ocorreram quaisquer episódios envolvendo desconforto físico, emocional ou moral.

# CAPÍTULO 6

## RESULTADOS E DISCUSSÃO DOS DADOS



*“Sem divergência, progresso não é possível.”*  
(Frank Zappa)

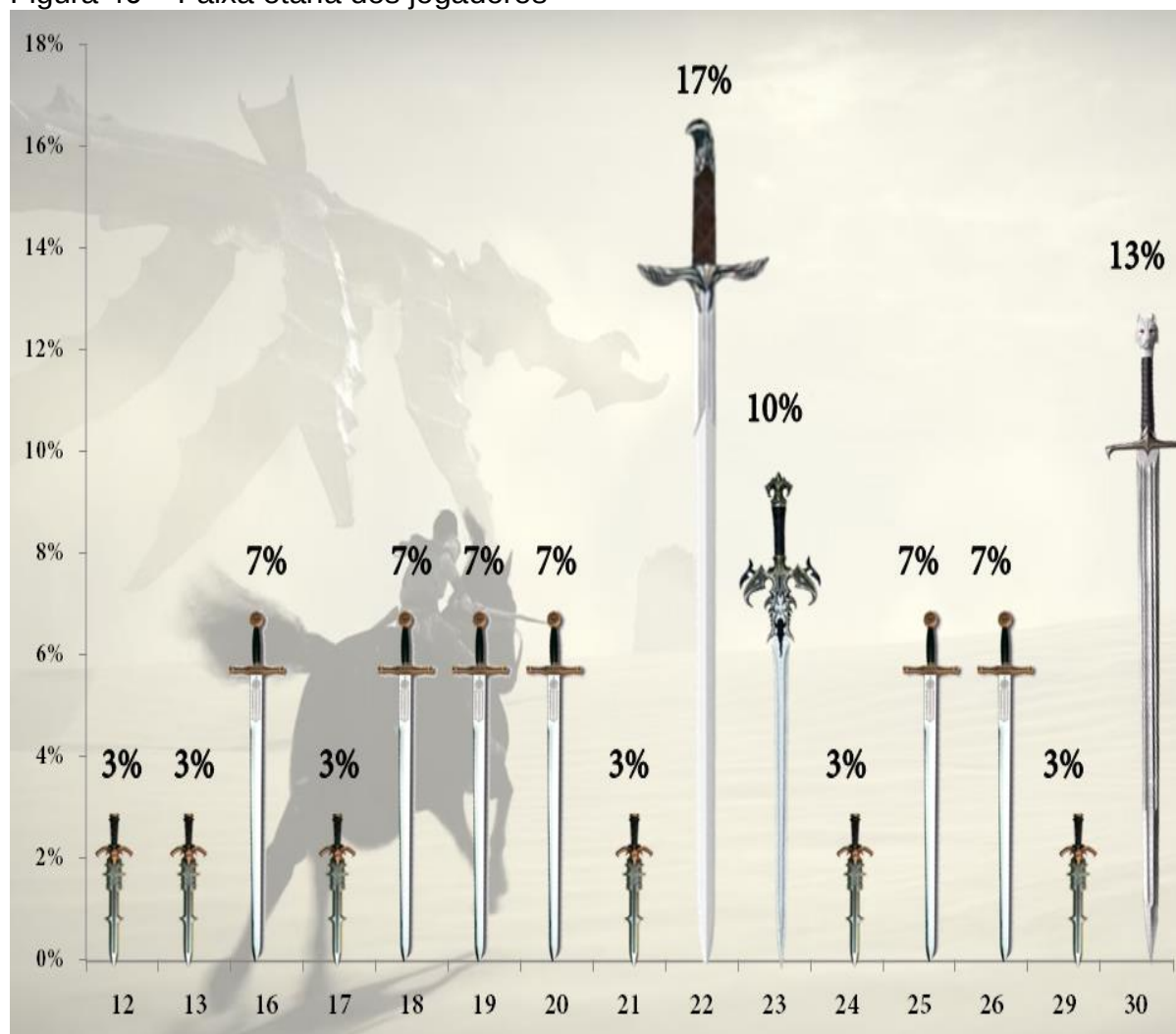
Neste capítulo apresentamos os resultados e realizamos a discussão dos mesmos à luz dos referenciais teóricos sobre a psicologia moral apontados nos capítulos anteriores. Para melhor ilustrá-lo o presente capítulo será dividido em:

- 1) Perfil dos jogadores e dados sociodemográficos;
- 2) Escala de Dependência de Jogos Eletrônicos;
- 3) Escolha de Avatares;
- 4) Práticas e percepções dos jogadores;
- 5) Videodilemas.

### 6.1 Perfil dos jogadores e dados sociodemográficos.

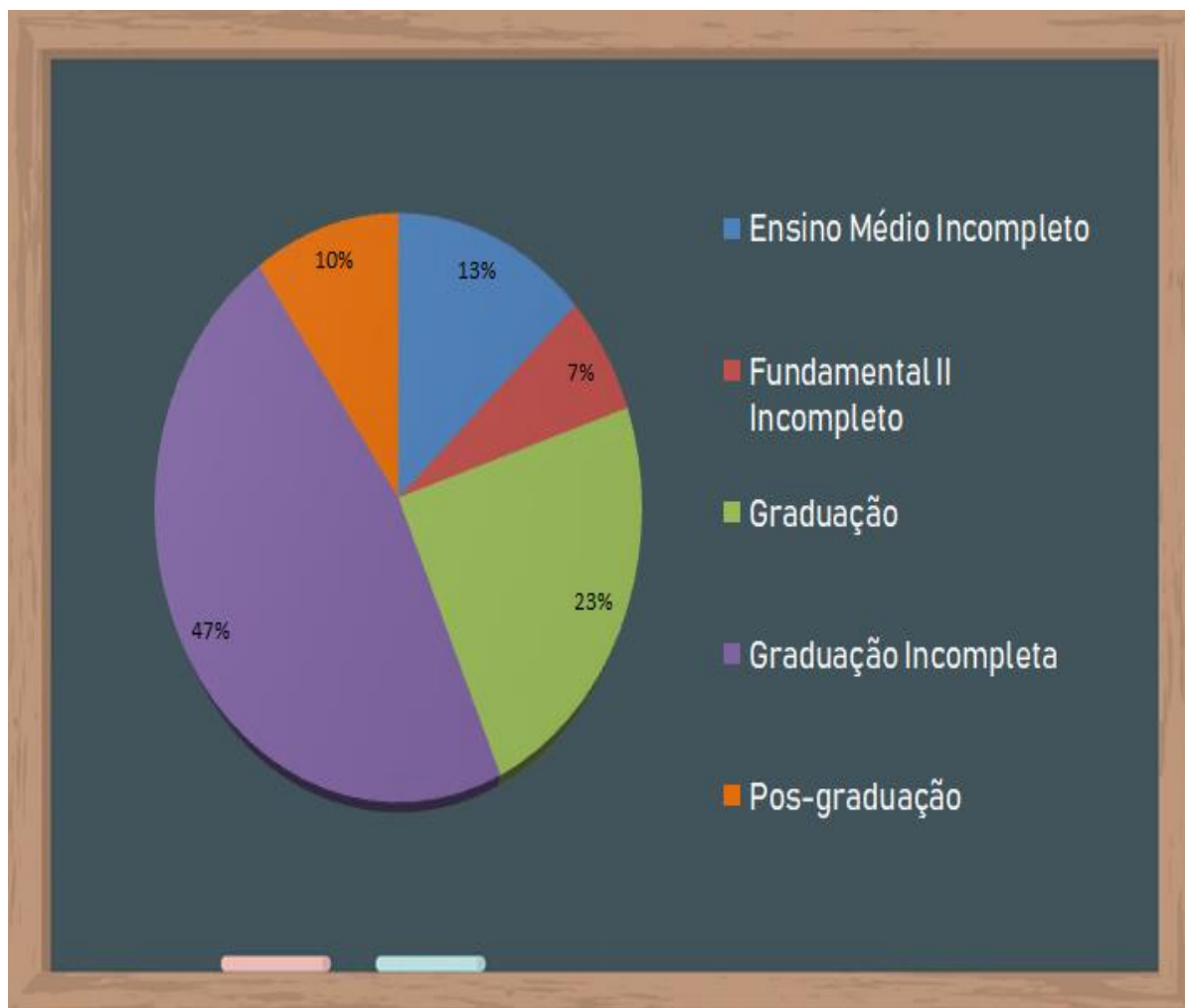
A idade média dos jogadores respondentes corresponde a 22 anos, sendo a idade mínima 12 anos e a máxima 30 anos (Figura 46).

Figura 46 – Faixa etária dos jogadores



Sobre o grau de instrução, 47% dos jogadores possuem graduação incompleta, 23,3% possuem graduação, 13% possuem ensino médio incompleto, 10% apresentam pós-graduação e 7% tem fundamental II incompleto (Figura 47).

Figura 47 – Grau de Instrução dos jogadores



A figura 48 ilustra o perfil dos jogadores. Quanto ao sexo dos participantes, foram entrevistados 15 participantes do sexo masculino e 15 do sexo feminino.

Sobre possuir acesso aos jogos, 56,7% jogam em computador, 36,6%, possuem consoles, enquanto 6,7% não possuem videogames ou computadores. Todos os jogadores jogam em *smartphones*.

Metade dos jogadores entrevistados joga até 8 horas por dia (50,0%), 43,3% jogam até 3 horas e apenas 6,7% costumam jogar de 8 a 12 horas por dia. Os dados indicam uma quantidade bastante alta de horas de jogo praticadas pelos

participantes da pesquisa. Lembramos que não há nenhum tipo de consenso sobre um número recomendado de horas aos jogadores.

Um estudo realizado em 2015, também por Przybylski e Mishkin, em Oxford e publicado na revista *Psychology of Popular Media Culture*, indicou que não há associação entre jogar games violentos e praticar agressões reais e violência física. A pesquisa analisou os efeitos de diferentes jogos e o tempo gasto sobre o comportamento social e acadêmico em 200 crianças entre 10 e 11 anos. O tempo gasto influencia mais no comportamento social do que o tipo de jogo praticado, e as crianças que costumam jogar mais que 3 horas diárias tem mais probabilidade de desenvolverem hiperatividade, perder rendimento acadêmico ou se envolverem em brigas. Já jogar em pequenas doses, até 1 hora por dia, pode ser benéfico para o comportamento social das crianças. A pesquisa aponta que as consequências de se jogar videogames são pequenas se comparadas a outros fatores que podem influenciar o comportamento de uma criança.

Com relação ao local de jogo, 66,7% costumam jogar em suas residências, 23,3% jogam na casa de amigos e 10% em *Lan Houses*. Mais da metade dos participantes preferem jogar sozinho (56,7%) e 3% preferem jogar com os amigos. Já 33,3% disseram que preferem ambos os jeitos de jogar, sozinho ou com amigos.

O baixo percentual para uso de *Lan Houses*, indica o declínio desses locais como espaços destinados aos jogos eletrônicos. Tendo seu ápice na primeira década do século atual, seguindo o modelo sul coreano para jogos *online*, as *Lans* acabaram perdendo espaço com o advento dos *smartphones* e da internet móvel. Para termos uma noção do antigo poderio das *Lans*, segundo o Comitê Gestor da Internet, em 2008, 47% dos brasileiros usavam a web em *lan houses*, ante 43% que acessavam na própria casa (PORTINARI, 2017). O fenômeno das *Lan Houses* se assemelha muito ao fenômeno de crescimento dos fliperamas na década de 1980 e meados de 1990, na qual ambos tiveram um crescimento significativo, mas que também acabaram praticamente extintos frente às novas tecnologias. Se os fliperamas deram lugar aos computadores domésticos, as *lan houses* sucumbiram aos smartphones.

Podemos analisar, conforme os dados apresentados e a massiva utilização de *smartphones* para jogos, uma tendência relacionada ao jogar sozinho. Contudo o ato de jogar sozinho, atualmente, é muito relativo. Pode-se estar sozinho, mas, ao mesmo tempo, conectado a milhares de pessoas. A possibilidade e a preferência

por jogar *online*, graças ao advento da Internet, permitiu a substituição das interações lúdicas cara a cara como enunciado por Turkle (1997) e a transformação das redes on-line em comunidades especializadas, produzidas conforme os interesses e predileções específicas de seus usuários, conforme analisou Castells (2013).

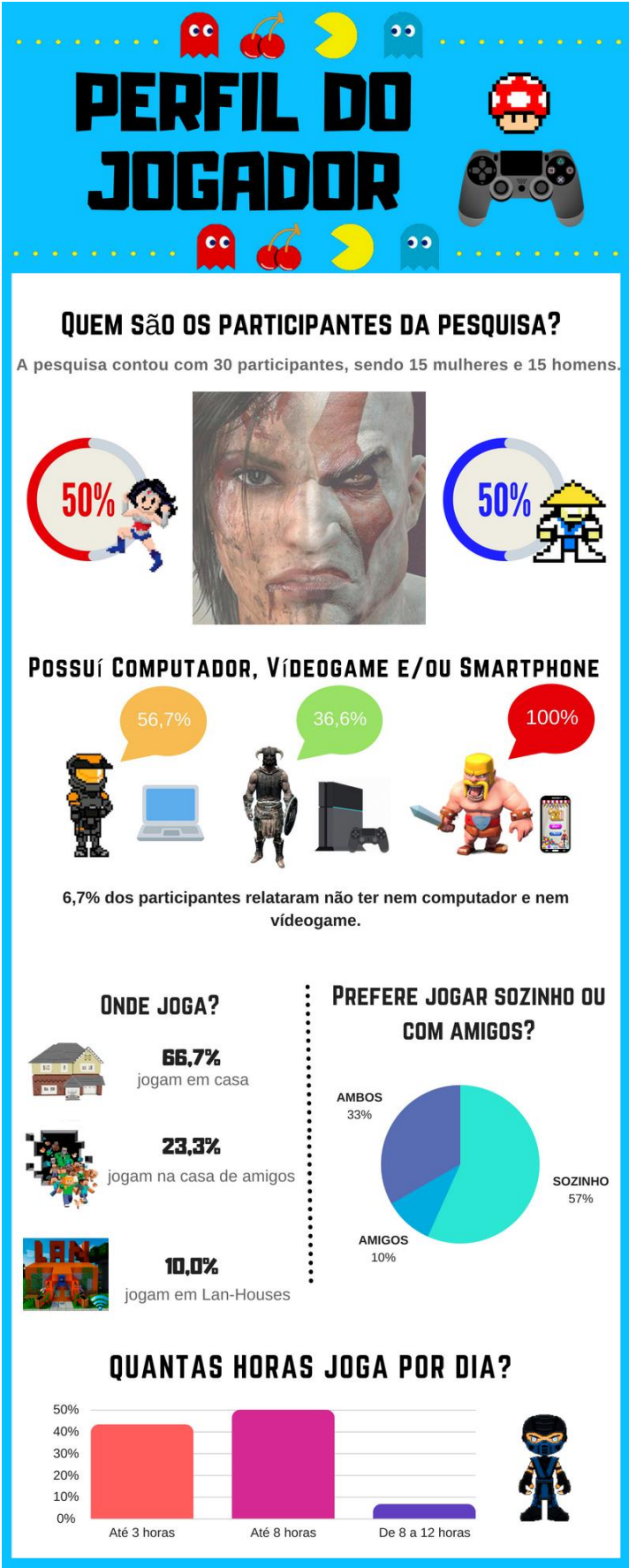
Essas características podem ser encontradas em outro fenômeno interessante: o surgimento do *Steam*. O *Steam*, embora tenha sido apresentado em 2002, não possui uma data de criação definitiva. Trata-se de um software composto por plataformas digitais como jogos e aplicativos cujo objetivo é fornecer fácil acesso aos produtos e preços mais acessíveis que as mídias físicas. Estima-se que o *Steam* conta com aproximadamente 65 milhões de usuários.

Com essa nova forma de consumo, os espaços físicos destinados à compra, locação ou até mesmo a prática de jogos se tornaram obsoletos, assim como as *lans* e os fliperamas. O catálogo do *Steam* conta com aproximadamente 9.000 jogos. Poucas locadoras de games, um fenômeno na década de 1990, resistiram à investida dessa sedutora proposta de consumo virtual.

Além da facilidade de consumo aliado ao nosso desejo insaciável de consumir, estamos diante de um processo de deslocamento de ambientes físicos para o virtual, que transporta também as relações sociais existentes nestes ambientes para o contexto do simulacro.

Tais processos apresentam características apontadas por Giddens (1991) como a superação das barreiras geográficas e temporais que instaurou o virtual como nova forma de socialização, sem a necessidade do lugar ou presença para o estabelecimento de uma relação social. Tal característica é parte essencial de uma sociedade individualista e direcionada ao consumo.

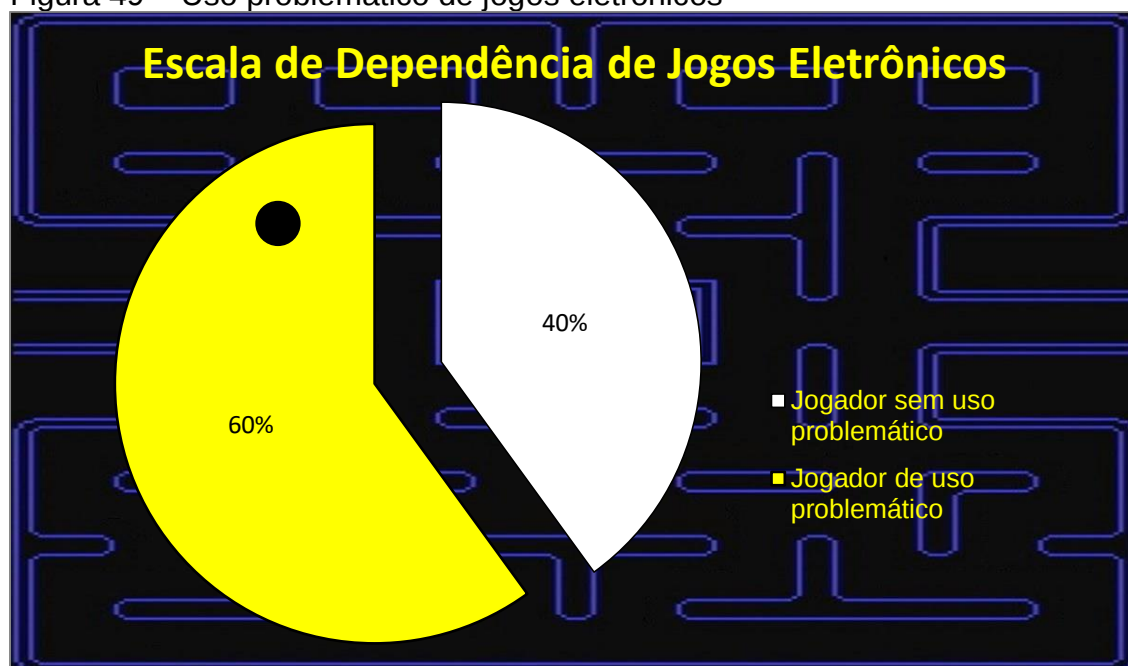
Figura 48 – Perfil dos jogadores



## 6.2 Escala de dependência de jogos eletrônicos

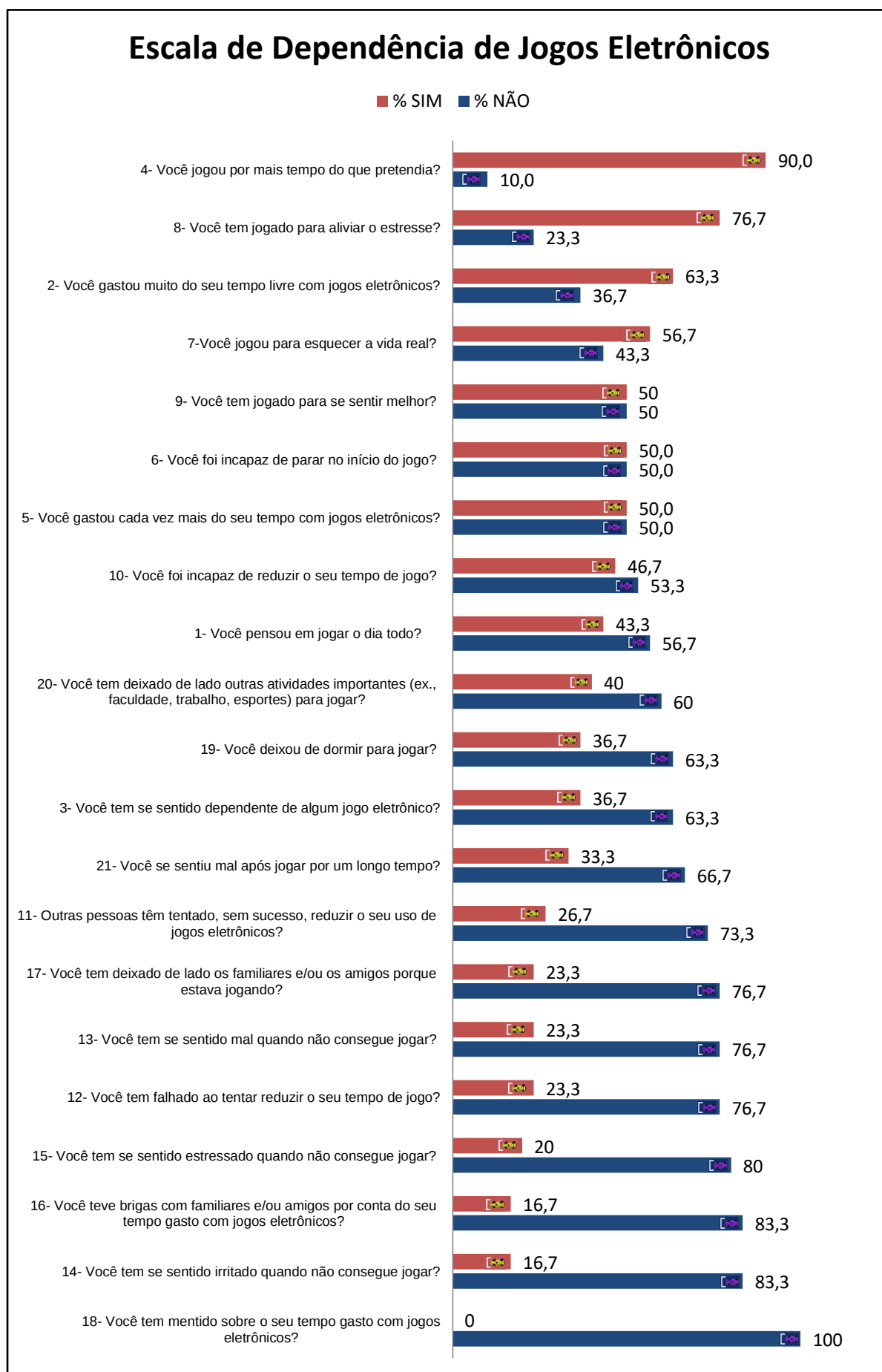
Como forma complementar a entrevista, realizamos a aplicação da *Game Addiction Scale* (GAS). O instrumento teve boa compreensão por parte dos entrevistados e nos trouxe alguns elementos importantíssimos para nossa discussão. Os resultados mostraram que 60% dos entrevistados apresentaram uso problemático (Figura 49). Podemos dizer que os resultados surpreenderam, pois com exceção de dois jogadores, os demais ressaltaram, antes da aplicação da escala, que não se sentiam dependentes com relação aos jogos eletrônicos. Os resultados demonstraram outro panorama.

Figura 49 – Uso problemático de jogos eletrônicos



Uma das razões pela qual foi utilizado esse instrumento, era a possibilidade de analisar diversas situações relacionadas ao uso de jogos. Dentre as situações mais assinaladas pelos jogadores estão: jogar por mais tempo que pretendia (90%), jogar para aliviar o estresse (76,7%), gastar muito tempo livre com jogos eletrônicos (63,3%), jogar para esquecer a vida real (56,7%) e jogou para se sentir melhor (50%) (Figura 50).

Figura 50 – Análise da Escala de Dependência de Jogos Eletrônicos



Segundo análises dos componentes (Figura 51), os entrevistados apresentaram um índice de Tolerância aos jogos de 93,3% (Q4- Você jogou por mais tempo do que pretendia? Q5- Você gastou cada vez mais do seu tempo com jogos eletrônicos? Q6- Você foi incapaz de parar no início do jogo para com os jogos).

80% dos jogadores relataram Modificações de humor (Q7- Você jogou para esquecer a vida real? Q8- Você tem jogado para aliviar o estresse? Q9- Você tem jogado para se sentir melhor?).

O índice de Saliência dos jogadores ficou em 70% (Q1- Você pensou em jogar o dia todo? Q2- Você gastou muito do seu tempo livre com jogos eletrônicos? Q3- Você tem se sentido dependente de algum jogo eletrônico?).

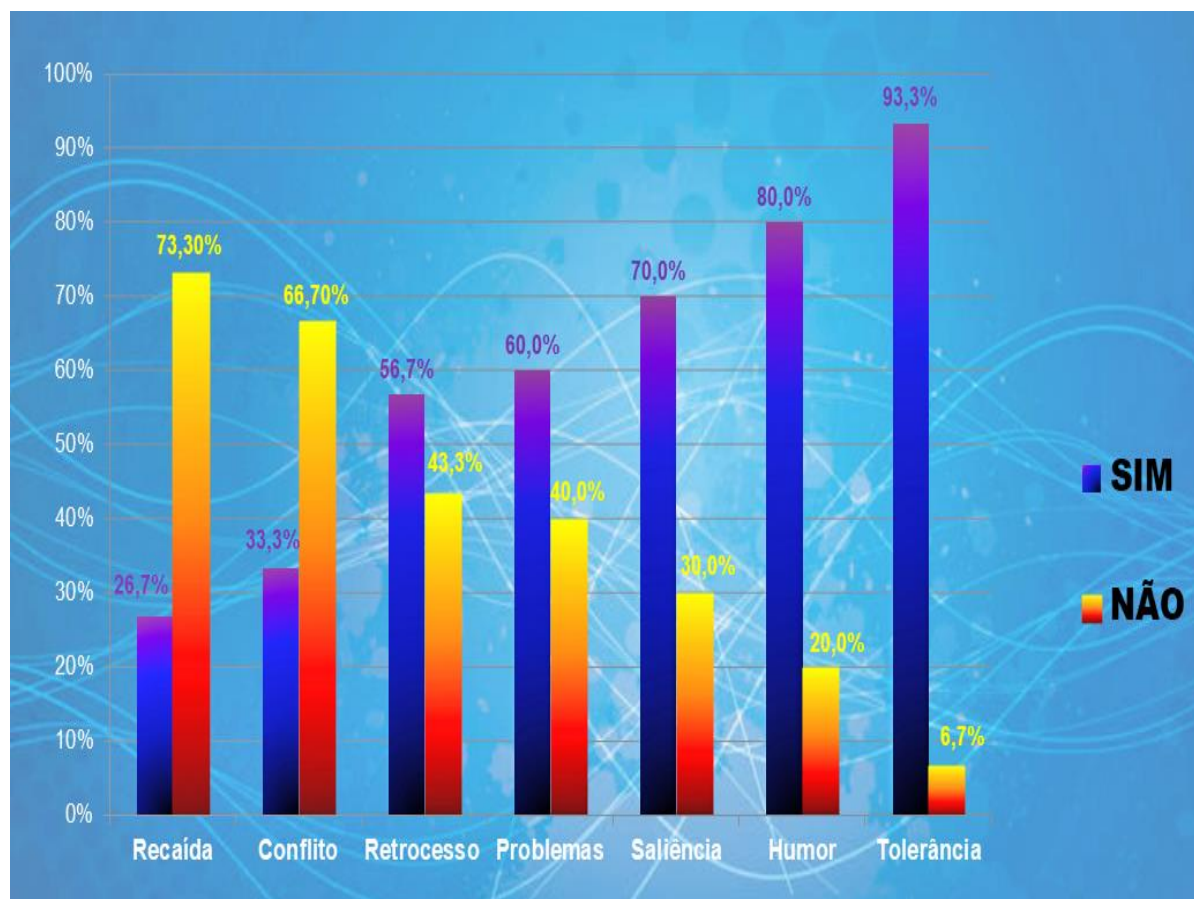
Com relação aos Problemas relacionados ao uso de jogos, 60% afirmaram algum tipo de dificuldade (Q19- Você deixou de dormir para jogar? Q20- Você tem deixado de lado outras atividades importantes (ex., faculdade, trabalho, esportes) para jogar? Q21- Você se sentiu mal após jogar por um longo tempo?).

Em Retrocesso, 56,7% dos entrevistados relataram insucesso ao tentar diminuir o tempo de jogo (Q10- Você foi incapaz de reduzir o seu tempo de jogo? Q11- Outras pessoas têm tentado, sem sucesso, reduzir o seu uso de jogos eletrônicos? Q12- Você tem falhado ao tentar reduzir o seu tempo de jogo?).

Com respeito a Conflitos, 33,3% afirmaram já terem participado de algum tipo de situação conflitante (Q16- Você teve brigas com familiares e/ou amigos por conta do seu tempo gasto com jogos eletrônicos? Q17- Você tem deixado de lado os familiares e/ou os amigos porque estava jogando? Q18- Você tem mentido sobre o seu tempo gasto com jogos eletrônicos?).

Já a porcentagem de situações de Recaída aos jogos foi de 26,7% (Q13- Você tem se sentido mal quando não consegue jogar? Q14- Você tem se sentido irritado quando não consegue jogar? Q15- Você tem se sentido estressado quando não consegue jogar?).

Figura 51 – Análise por componentes da Escala de Dependência de Jogos



Ao identificarmos as questões com índices mais significativos (“Você jogou por mais tempo do que pretendia?” - 90%, “Você tem jogado para aliviar o estresse?” - 76,7%, “Você gastou muito do seu tempo livre com jogos eletrônicos?” - 63,3% e “Você jogou para esquecer a vida real?” - 56,7%), percebemos alguns pontos interessantes: o primeiro se refere a uma noção do jogo eletrônico já bastante discutida, a do jogo como forma de catarse, alívio e forma de amenização das mazelas da vida real; já o segundo aspecto é jogo como forma de ocupar o tempo livre e superar as ansiedades e frustrações contemporâneas. A análise global dos componentes “Tolerância”, “Saliência” e “Modificações de Humor” confirma os aspectos acima discutidos.

Outro fato curioso consiste que 53,3% dos entrevistados relataram não se sentirem dependentes com relação a nenhum jogo, mas 60% dos nossos entrevistados possuem uso classificado como problemático. Podemos discutir se o fato de estarmos tão conectados ao virtual, condição que não se restringe somente

aos jogadores, pode influenciar em nossa percepção de dependência não só dos jogos, mas também de outras tecnologias recentes.

Nos resultados de nossa pesquisa, o que poderia corroborar com esse fato são os baixos índices nos componentes “Conflito” e “Recaídas”, com 33,3% e 26,7% respectivamente. Sem conflitos, sem cobranças, sem “abstinência”, sem culpa, pois o hábito de jogar já se encontra normatizado em uma sociedade cujo contexto nos remete ao virtual.

### 6.3 Escolha de avatares

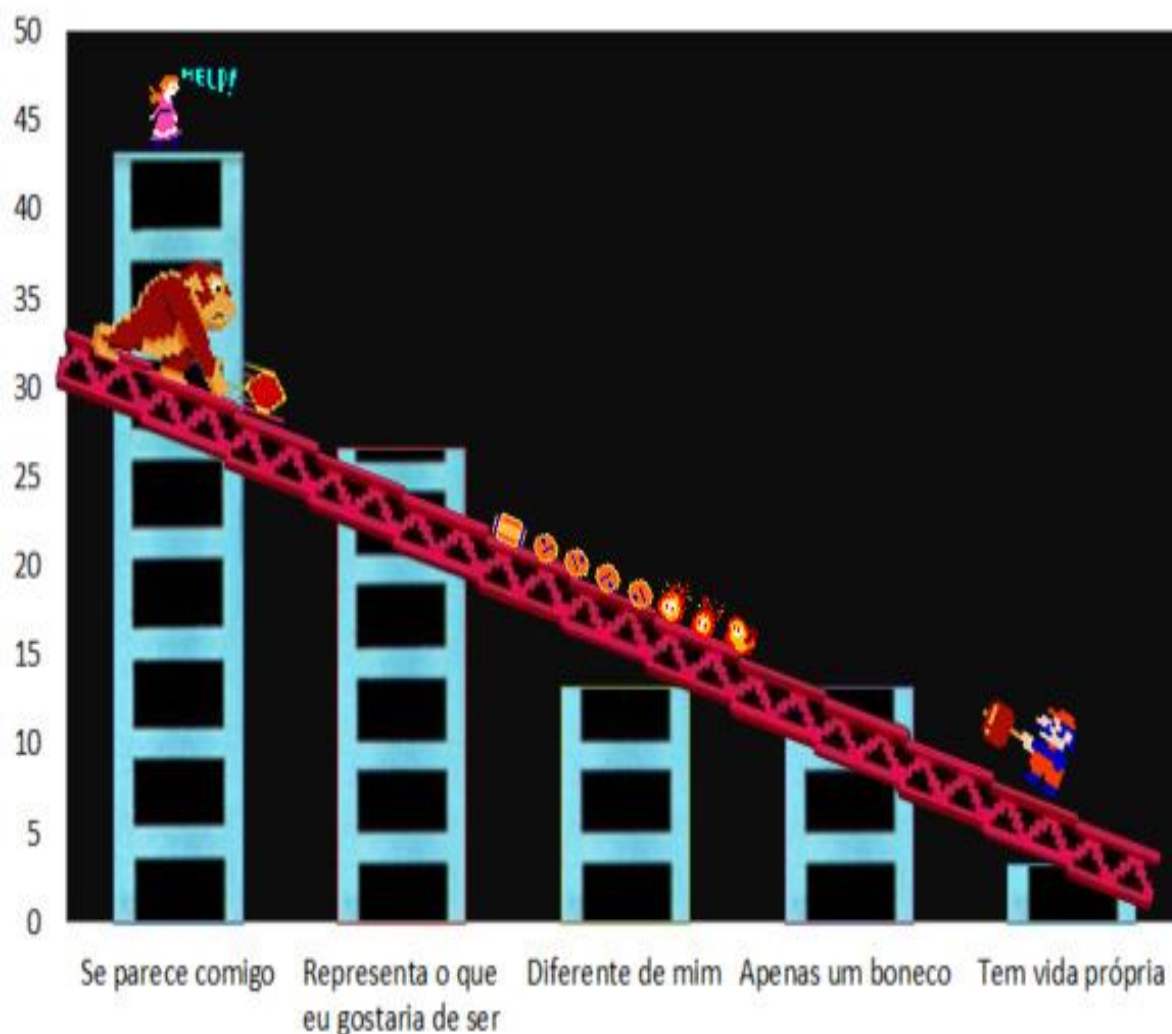
Os jogos proporcionam mundos para interação social nos quais o jogador pode interpretar um personagem próximo ou distante de sua verdadeira identidade. Para muitos jogadores, a oportunidade de ter uma personagem a viver no mundo virtual pode se tornar uma atividade importante na vida cotidiana.

O termo Avatar deriva do sânscrito *Avatāra*, cujo significado é Descida de Deus ou Encarnação e era relacionado as encarnações de *Vishnu*, deus hindu, responsável pela manutenção do universo.

Rodrigues (2016) aponta que as experiências digitais imersivas, como games e mundos virtuais, emprestaram o termo Avatar como forma de representação projetada do usuário em um ambiente imersivo. Nessa conjuntura, o avatar pode ser uma representação íntegra do jogador no ambiente virtual ou extrapolá-la com a criação de personagens imaginários e/ou antropomórficos.

Em nossa entrevista, realizamos duas questões sobre o uso de avatares: “Como você escolhe seu avatar?” e “Fale um pouco sobre como seria esse avatar”. Ambas as questões foram adaptadas de um estudo de Medeiros (2013) sobre jogos virtuais e identidade. Sobre a questão “Como você escolhe seu Avatar?”, 43,3% dos entrevistados escolhem “aquele que se parece comigo”, 26,7% relatam que seu avatar “representa o que eu gostaria de ser” e 13,3 decidiram que o avatar deve ser “completamente diferente de mim”. 13,3% dos jogadores disseram que o avatar “é apenas um boneco” e somente 3,3% disseram que o avatar “possui vida própria” (Figura 52).

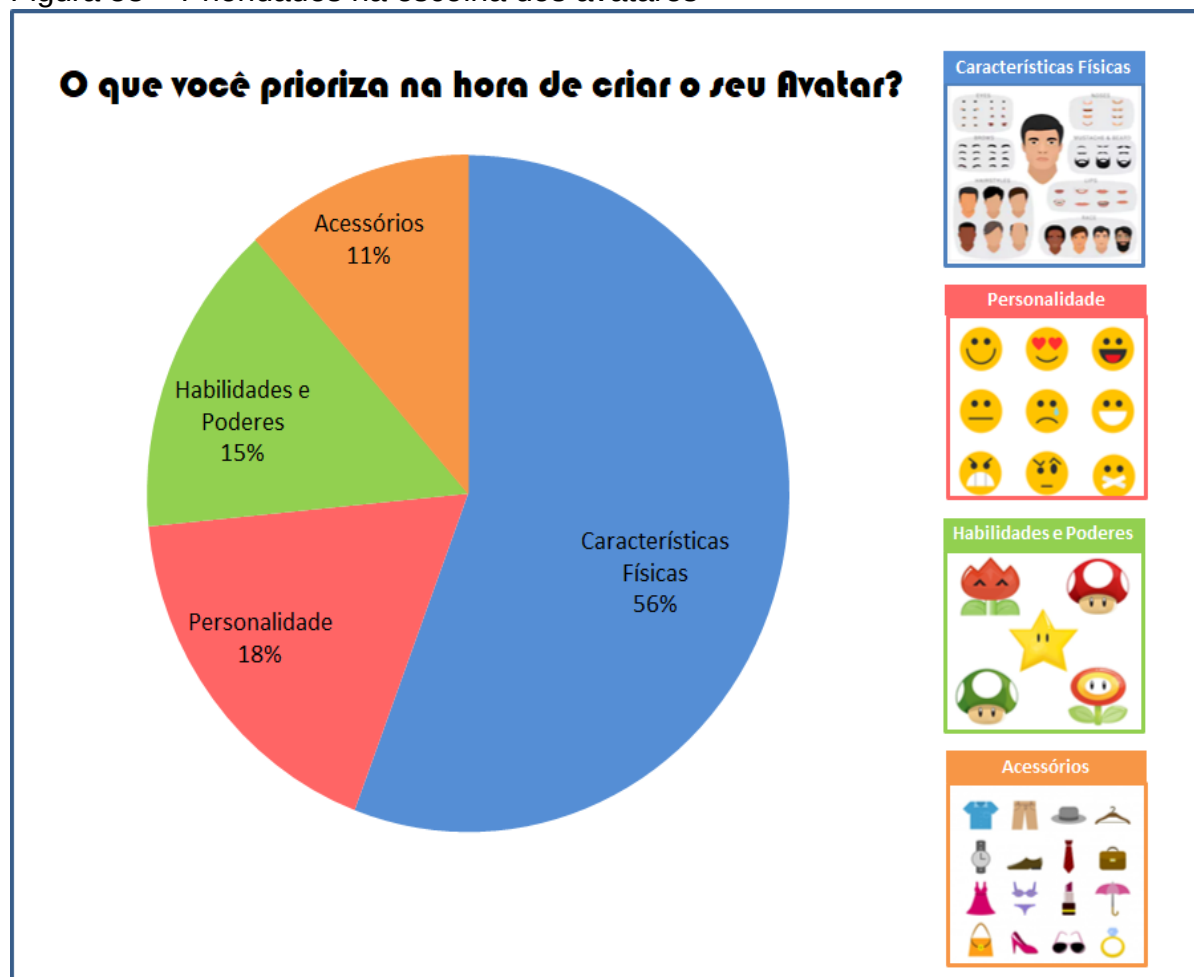
Figura 52 – Como você escolhe seu Avatar?



Analisamos as resposta dos jogadores sobre seus avatares e detectamos quatro categorias referentes à preferência dos jogadores ao criar seus avatares: características físicas (cabelos, olhos, pele, sexo), personalidade (calmo, tranquilo, sorridente, agressivo), habilidades e poderes (guerreiro, atirador, poderes mágicos) e acessórios (tipos de roupas).

Os dados apontam que 56% dos entrevistados elaboram seus avatares ressaltando as Características Físicas, enquanto 18% preferem a Personalidade. Já 15% destacam as Habilidades e Poderes, e apenas 11% apontam os Acessórios como importante.

Figura 53 – Prioridades na escolha dos avatares



Ao serem indagados sobre as características de seus avatares, os entrevistados apresentaram diferenças. Os entrevistados do sexo masculino possuem a tendência de elaborar seu avatar de acordo com as exigências do jogo, tendo como base o estereótipo do soldado atirador ou guerreiro, ressaltando as funções e benefícios inerentes a tais personalidades. Poderes e habilidades dos personagens também são relatados como cruciais à escolha (Figura 54).

Já os entrevistados do sexo feminino constroem seu avatar com base em características físicas como cabelos, olhos e itens como roupas e acessórios. Dentre as qualidades mais citadas estão a inteligência, calma, solicitude e amparo (Figura 55).





Em um jogo é possível construir ambientes e personagens e viver no domínio da interação lúdica. Pode ser também uma forma de descobrirmos quem desejamos ser e quem realmente somos. Para Turkle (1997), quando atravessamos o ecrã para entrarmos em ambientes virtuais a nossa identidade é deixada do outro lado do espelho.

Na realidade virtual, moldamo-nos e criamo-nos a nós mesmos. A Internet contribuiu para a multiplicidade da identidade. Com seu surgimento, as pessoas tem a possibilidade de construir uma personalidade e ainda assim, transitar entre muitas personalidades diferentes. A multiplicidade, flexibilidade, heterogeneidade e fragmentação são características dominantes quanto à identidade humana. As possibilidades de construções e reconstruções do eu são características pós-modernas.

Bauman (2001), parafraseando Albert Camus, observa que as pessoas do nosso tempo sofrem por nunca possuírem o mundo de uma maneira completa, para elas toda a realidade é incompleta, assim como Tântalo, mitológico rei da Frígia, que após desafiar a onisciência dos deuses, acabou sentenciado a nunca saciar sua sede e fome mesmo tendo ao seu redor água e alimentos em abundância. Tão perto, tão longe.

A identidade é uma busca interminável de tornar o fluxo de todas as coisas que nos faltam mais lento e dar forma àquilo que é disforme:

As identidades parecem fixas e sólidas apenas quando de relance, de fora. A eventual solidez que podem ter quando contempladas de dentro da própria existência biográfica parece frágil, vulnerável e constantemente dilacerada por forças que expõem sua fluidez e por contracorrentes que ameaçam fazê-la em pedaços e desmanchar qualquer forma que possa ter adquirido. Nas palavras de Deleuze e Guattari, “o desejo constantemente une o fluxo contínuo de objetos parciais que são por natureza fragmentários e fragmentados”. (BAUMAN, 2001, p.107).

A identidade vivida, experimentada, só é conseguida pelo intermédio da fantasia e do sonhar. Se a liberdade é uma das condições para se construir a identidade, na sociedade de consumo, a dependência das compras é a condição *sine qua non* de toda liberdade individual. É a liberdade fundada na escolha do consumidor, especialmente a liberdade de autoidentificação pelo uso de objetos

produzidos e comercializados em massa. O ato de escolher do consumidor é hoje algo mais importante do que a coisa escolhida.

Já Lipovetsky (2005) ressalta que jogos que são reais e virtuais ao mesmo tempo possuem imenso sucesso atualmente, sobretudo porque colocam o indivíduo em competição para se mostrar ou ganhar. Tal sucesso deriva do fato de que os jogos colocam as pessoas em relação. “Por meio deles, consumimos relações: o que acontece entre os jogadores, nesses casos, espelha nossas vidas em comum” (p.115).

Na pós-modernidade as identidades múltiplas perderam grande parte de seu caráter marginal herdados na modernidade. Na modernidade os indivíduos assumiam distintos papéis e máscaras sociais, mas esta alternância entre comunidades passava sobre um controle rigoroso. Quando ocorria a falha do controle, surgiam os papéis à margem da sociedade.

Na realidade virtual, moldamo-nos e criamo-nos a nós mesmos.

Um jogador pode ser um elfo, um guerreiro, uma prostituta, um político, um curandeiro, um vidente, ou vários destes ao mesmo tempo. Metido na pele dessa personagem ou conjunto de personagens, um jogador estabelece relações com outros jogadores, também eles encarnando personagens (TURKLE, 1997, p. 268).

Przybylski, Weinstein, Murayama, Lynch e Ryan (2012) testaram a hipótese de que o engajamento em jogos de videogames pode permitir que os jogadores experimentem seus ideais de self. Os resultados indicaram que os jogadores tornam-se mais motivados e emocionados quando os jogos transmitiam experiências vivenciadas pelos próprios jogadores. Outro fator importante é que quanto mais o jogo era congruente com as concepções dos jogadores sobre o ideal de self, mais altos eram os graus de imersão nos jogos.

Concordamos com Mendes (2006) que indaga: se ao nos envolvermos tanto com uma narrativa, com personagens, termos taquicardias e sudorese durante o jogo, realmente sabemos quem somos ao jogar? Sou o “eu jogador”, o “eu personagem”, ou o “eu máquina”?

Ao participar dos jogos, compartilhamos, constituímos e construímos relações. Somos convencidos pelas histórias, narrativas, pelos prazeres de correr, voar, matar, de sermos imortais. O que prende o jogador ao jogo é o interesse em colocar seu personagem em ação e interagir com outros personagens.

A partir do momento em que cada jogador tem a possibilidade de criar um número grande de personagens e participar de muitos jogos diferentes, o eu é não apenas descentrado, mas também multiplicado sem limites.

Mendes (2006) relata que maioria dos personagens heroicos dos jogos possuem características masculinas, sendo que grande parte das femininas são moldadas segundo os estigmas sociais e culturais atribuídos à mulher. Quando não estão em posição de dependência, possuem corpos literalmente projetados para seduzir.

Segundo Kerr (2003), as jogadoras não se sentem tão atraídas pelos jogos porque estes são desenvolvidos, em sua maioria, tendo como base fantasias machistas. Contudo, com o crescimento de personagens femininas em jogos de ação e aventura as mulheres passaram a ser mais atraídas, pois existe a possibilidade de identificação com tais personagens.

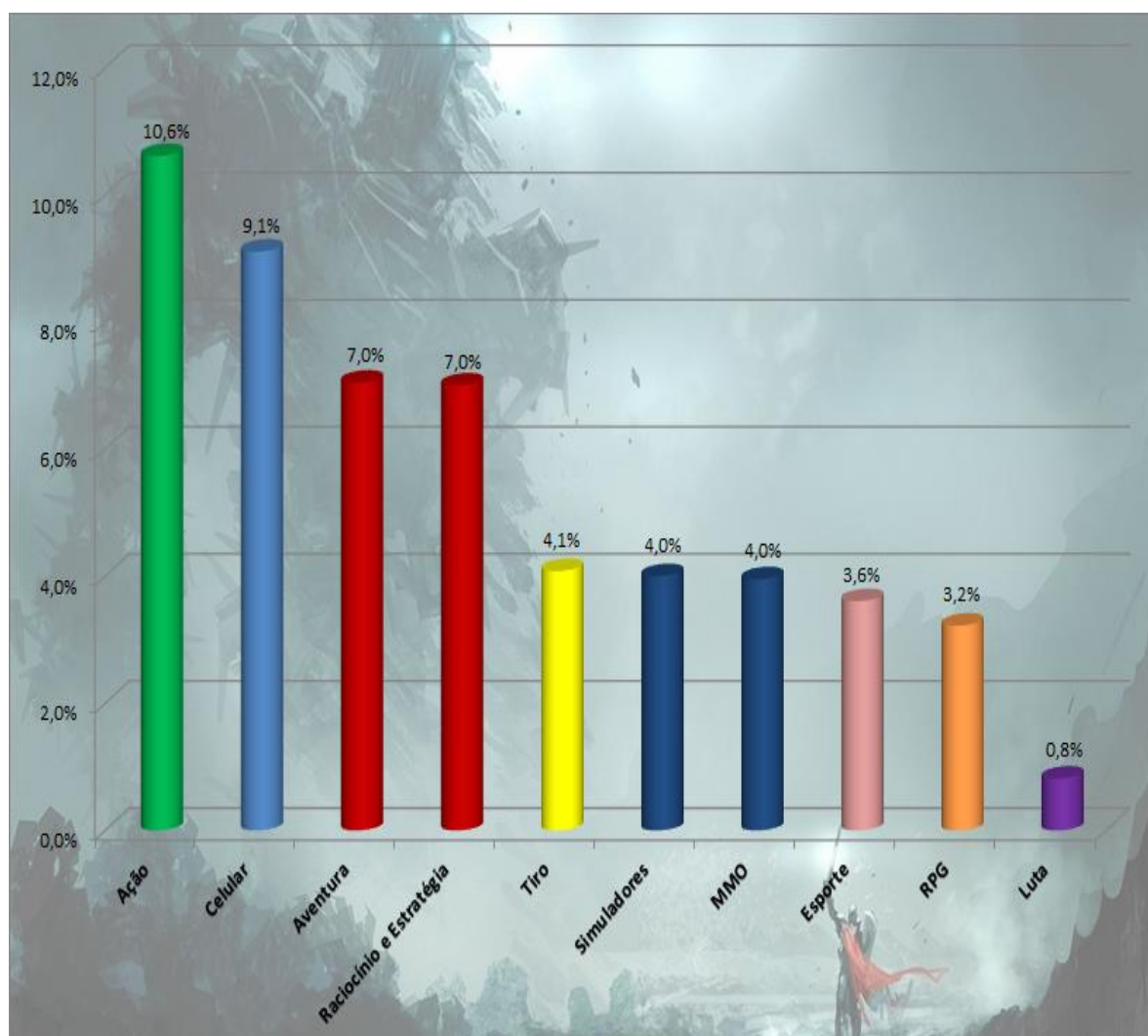
Dados da Pesquisa Games Brasil 2017, realizada pela agência de tecnologia interativa Sioux, relataram que as mulheres são maioria no mundo dos games, aproximadamente 53,6%. Contudo, a mesma pesquisa relata que o público feminino não trata os jogos como algo prioritário quando o assunto é entretenimento. As jogadoras preferem sair com os amigos, ir ao cinema e acessar as redes sociais ao invés de jogar. Por se declararem jogadoras casuais, as mulheres não são público-alvo das desenvolvedoras de games. A Pesquisa Games Brasil também apresentou dados que condizem com as preferências de nossos entrevistados quanto à forma de acesso aos jogos, sendo o smartphone a plataforma mais utilizada, seguido dos consoles e do computador.

No caso das personagens femininas, a economia estratégica que as constrói está baseada em marcas de proveniência que as deixam humanizadas, com traços sociais e culturais de sensualidade, força, inteligência, agilidade, beleza e intelectualidade. Trata-se de tipos muito especiais de seres humanos. Essas marcas, que as tornam seres únicos, além de serem largamente empregadas pelos elaboradores e projetistas, são também utilizadas por empresas interessadas em vender softwares (MENDES, 2006, p.124).

#### **6.4 Práticas e percepções dos jogadores**

Os resultados a seguir, referem-se às questões abertas e envolvem as predileções, percepções e opiniões dos jogadores a respeito de suas práticas de jogo.

Figura 56 – Categorias de jogos preferidos



De maneira geral os entrevistados relataram a preferência pelas seguintes categorias de jogos: Ação (10,6%), Jogos de celular (9,1%) e Aventura (7%). Raciocínio e Estratégia (7%), Jogos de Tiro ou *First Person Shooter* (4,1%), Simuladores e Massive Multiplayer Online (4%), Esportes (3,6%), RPG (3,2%) e jogos de Luta (0,8%) (Figura 56).

Dentre os títulos mais citados estão: The Sims, GTA, Candy Crush, Candy Crush Soda, Pro Evolution Soccer (PES), Battlefield, Last of Us e FIFA.

Além disso, os estilos mais escolhidos demonstraram o uso das três plataformas de games (smartphones, consoles e computadores).

Figura 57 – Os favoritos: *The Sims*, *GTA V* e *PES*



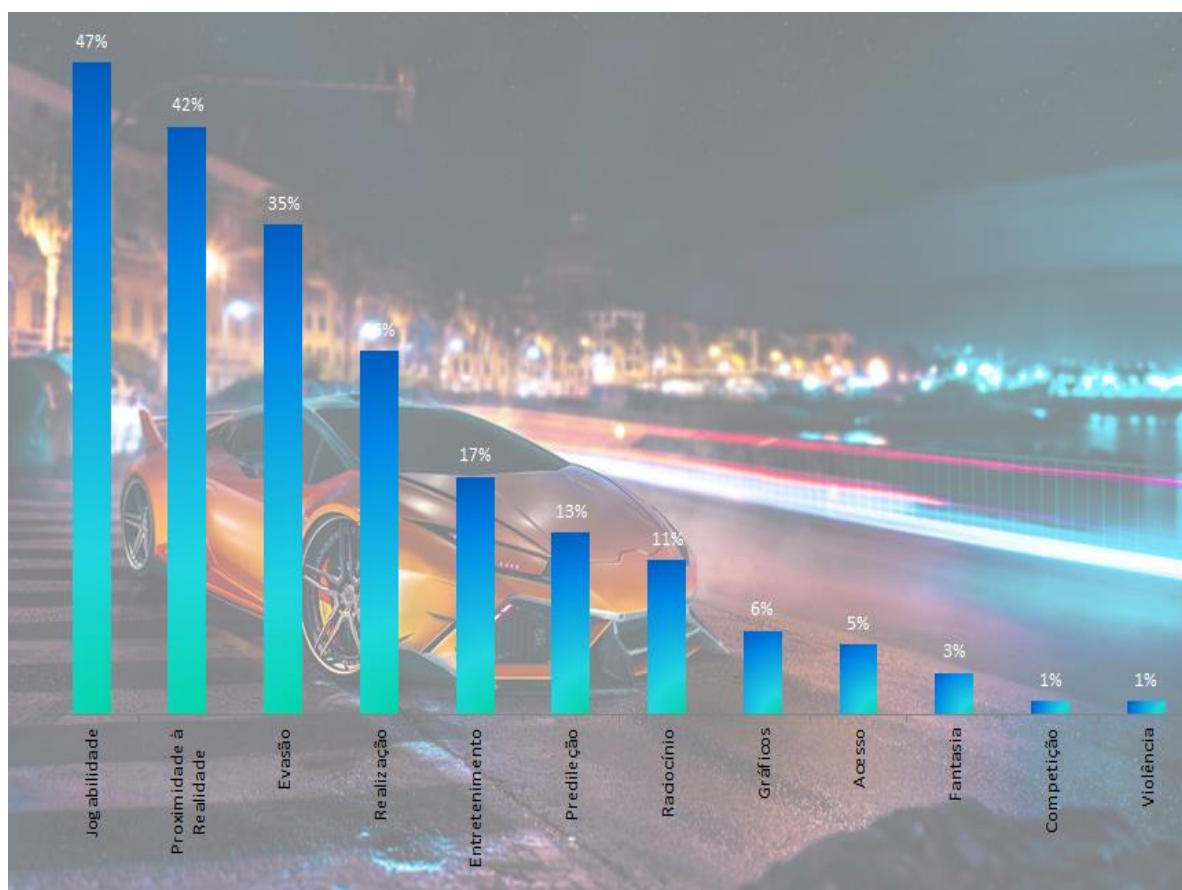
Fonte: <https://www.tecmundo.com.br/jogos>

Os jogadores apontam vários motivos que os influenciam na hora de eleger os seus jogos preferidos. Os elementos citados foram: Jogabilidade (46,6%), Proximidade à Realidade (42,3%), Evasão (34,9%), Realização (26,2%), Entretenimento (17,0%), Predileção (13,0%), Raciocínio (11,5%), Gráficos (5,8%), Acesso (4,9%), Fantasia (2,7%), Competição (1,2%) e Violência (1,0%) (Figura 58).

Notamos que alguns escolhem os jogos que lhes proporcione diversão, entretenimento e passatempo, enquanto outros buscam aqueles que os estimulem a pensar ou desafiem o seu intelecto.

Há ainda aqueles que balizam as suas escolhas de acordo com detalhes técnicos e de jogabilidade do game, portanto, levam em conta a definição gráfica, a história, os efeitos sonoros e toda a experiência de interação com a interface que o jogo fornece. Além de todos esses quesitos, muitos disseram que é muito importante que o jogo se aproxime da realidade, de modo a propiciar uma experiência de realização e evasiva, com autonomia e controle dos atos ou ações praticados pelos personagens.

Figura 58 – Motivos de preferência

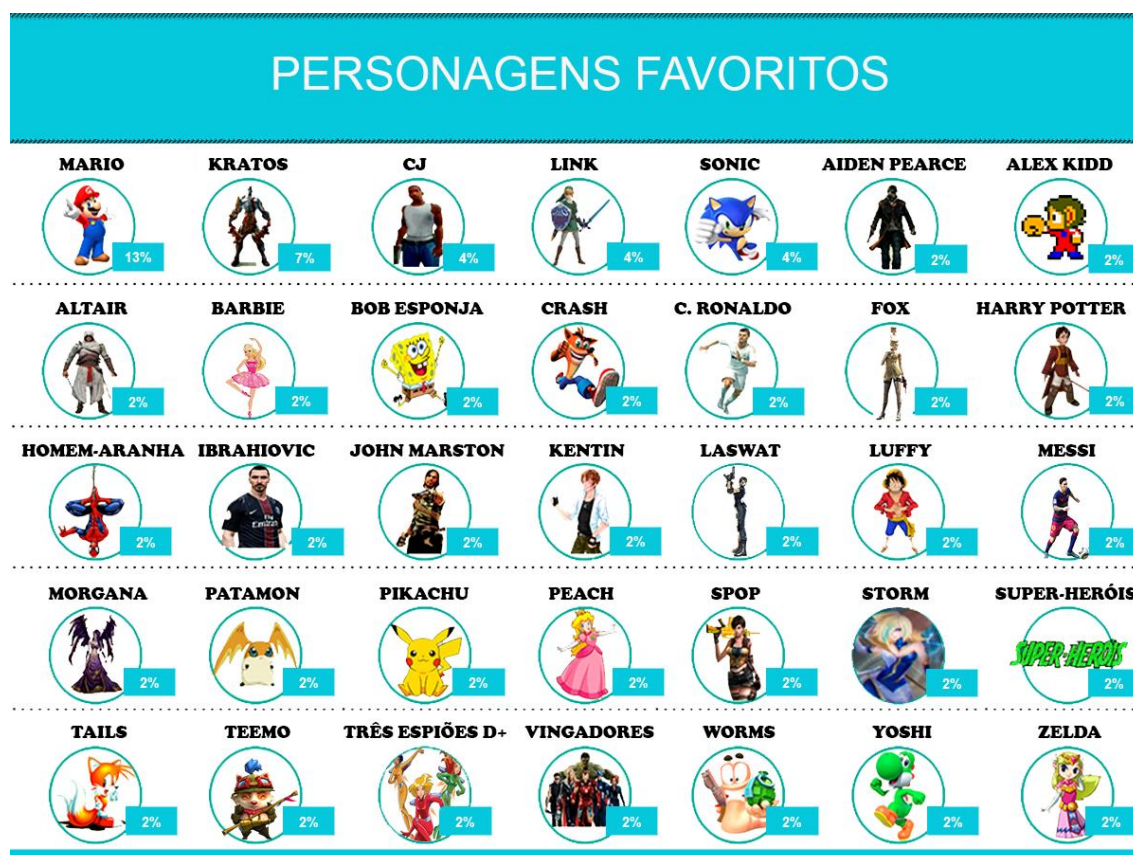


A análise dos personagens favoritos dos entrevistados (Figura 59) demonstrou que as escolhas foram bem variadas. Os personagens preferidos dos entrevistados foram: Mario (11%), Kratos, do God of War (7%), CJ do GTA San Andreas, Link de Legend of Zelda e Sonic com 4%. Os demais tiveram 2% cada (Figura 59).

Como justificativa para a escolha de Mario, Sonic e Link, as pessoas ressaltaram a importância que os mesmos tiveram em suas infâncias. Além de terem o poder de evocar a lembrança de bons momentos vividos, foram escolhidos por representarem personagens carismáticos, pouco violentos e aventureiros. Mário foi disparado, o personagem mais votado, no entanto, não foi lembrado por seus feitos ou poderes, mas pela forma com que ele se tornou famoso no mundo inteiro sendo um personagem que não usa a violência descabida ou agressividade. Seu

objetivo é avançar em um mundo encantado para salvar a Princesa Peach das garras do vilão Koopa. O jogo tem características bem inocentes e infantis.

Figura 59 – Personagens favoritos



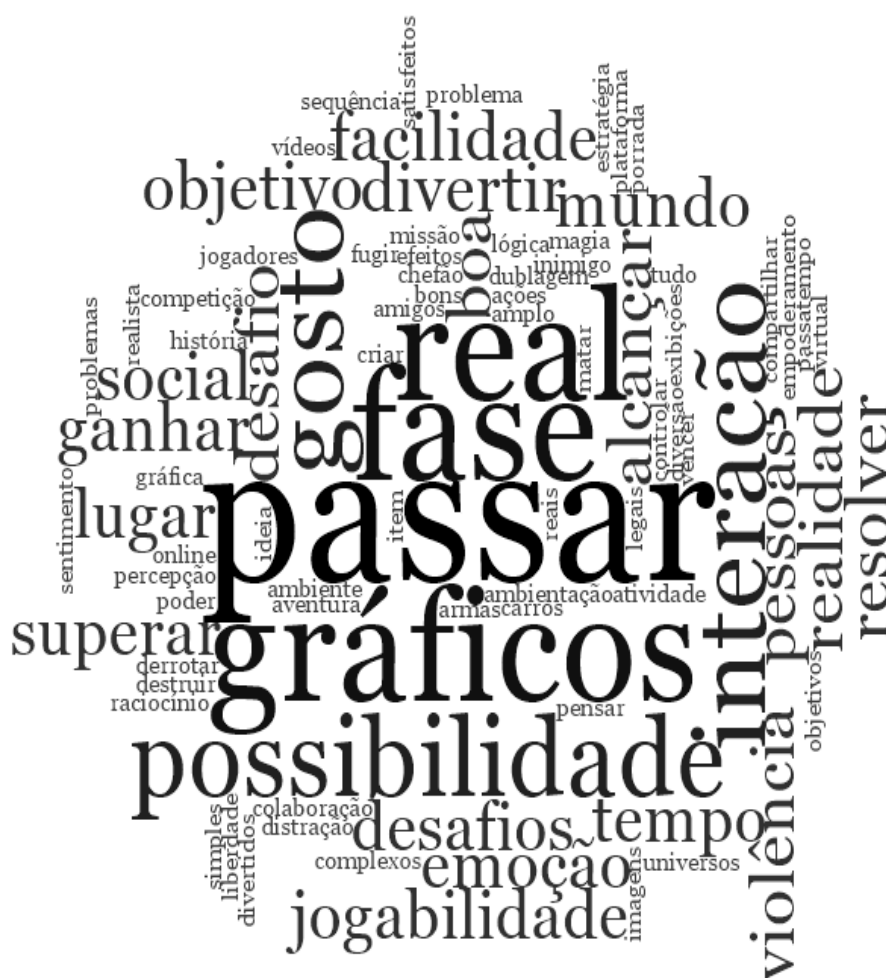
Em segundo lugar, ficou CJ, protagonista do jogo GTA San Andreas, que embora seja um personagem membro de uma gangue que participa de vários tipos de crimes e contravenções, foi escolhido pelas pessoas pela representatividade que o jogo teve na vida de alguns jogadores. GTA San Andreas foi um dos títulos considerados mais importantes para o mundo dos consoles. Seu sucesso ocorreu pelo estilo “mundo aberto” oferecido pelo jogo. Nele o jogador conseguia experimentar uma sensação de extrema liberdade, pois o jogo oferecia a possibilidade de escolha de ações do personagem (roubar, matar, dirigir vários meios de transporte, etc), independente de seguir as fases da missão principal, demarcando a infinitude do jogo.

Kratos ficou em terceiro lugar, considerado um anti-herói e grande representante da força e virilidade, foi mencionado por sua sede de vingança, impiedade diante dos inimigos e armas destruidoras. Sempre demonstra destemor diante das adversidades, enfrenta os Deuses e derrota qualquer inimigo.

Outros personagens apareceram com porcentagem menos significativa, eles se dividiram em três categorias: a) lembrar a infância, b) são super-heróis e c) possuem altas habilidades.

Dentre as características do jogo que mais agradam aos jogadores está a propriedade de vencer. Os mesmos relataram sentirem-se muito satisfeitos por passarem de fase. Para eles, o jogo proporciona o sentimento de empoderamento, tendo a capacidade de superar qualquer desafio ou resolver qualquer problema dentro do ambiente da plataforma (Figura 60).

Figura 60 – Elementos que mais gostam em um jogo



Aspectos técnicos como online, gráficos e jogabilidade também foram relatados como grandes influenciadores na escolha dos jogos.

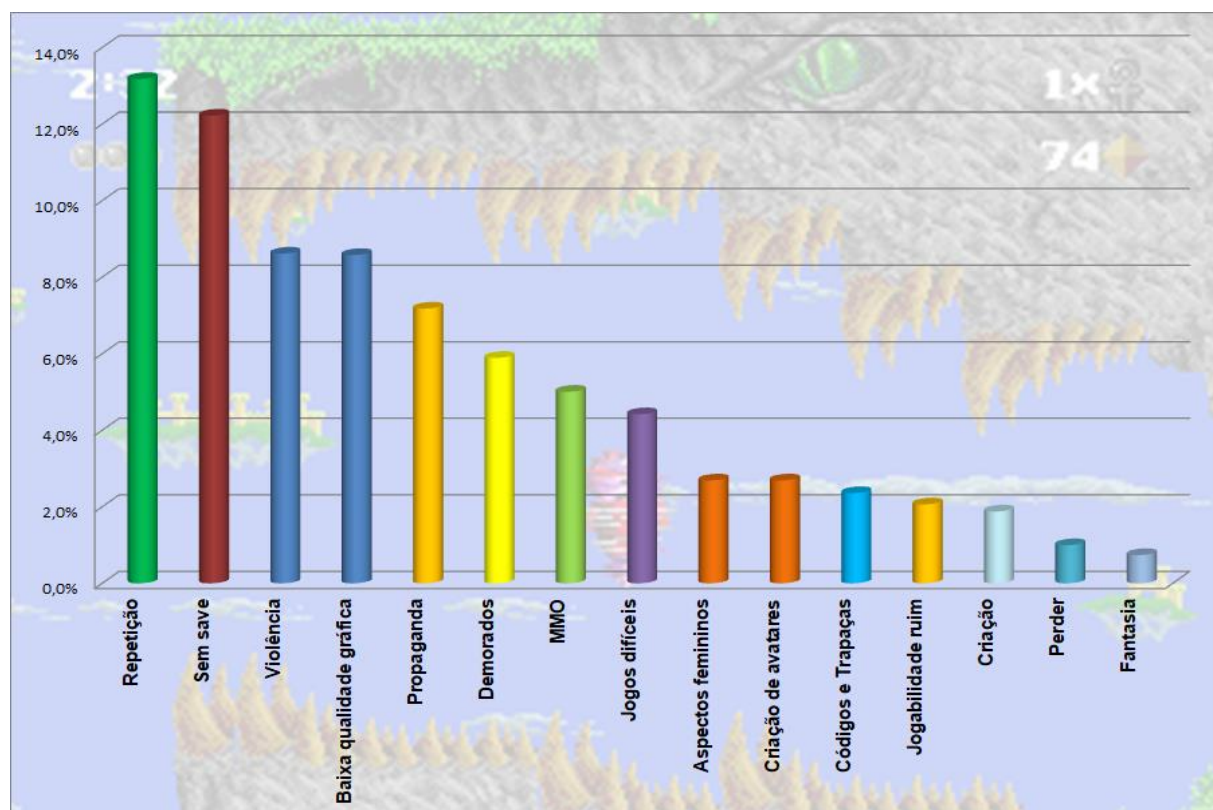
Um fato que chama a atenção é a busca por aspectos reais no jogo eletrônico: “quanto mais parecido com a realidade melhor”. Outros citaram a facilidade de se divertir ou de passar o tempo no lugar em que estiverem. A emoção e até mesmo a possibilidade de interação social, no caso dos games online, também foram destacadas. Raciocínio e possibilidades de desafios também foram elementos citados.

Os jogadores foram indagados sobre o que não gostavam em um jogo. Os resultados mais significativos apontam que 13,2% dos entrevistados não gostam de repetições e 12,2% de jogos sem save, ou seja, jogos que não salvam seus progressos ou não possuem *check point* (Figura 61).

Violência e Baixa Qualidade Gráfica ficaram empatadas com 8,6%, 7,2% relataram não gostar de propagandas e 5,9% não toleram jogos demorados.

Alguns dos entrevistados ressaltaram também não a sua insatisfação com os jogos, mas com a conduta de outros jogadores, que utilizam códigos e trapaças para progredirem na fase ou melhorarem os seus personagens.

Figura 61 – O que não gostam em um jogo



Perguntamos aos entrevistados se existia alguma ação que elas não fariam em jogo. Tivemos duas grandes classes de respostas. Na primeira, estariam aqueles que disseram que não existia nada que não fariam em um jogo (40,6%). Afinal, era apenas um jogo, e ali podiam tudo. Podemos citar alguns exemplos: “Qualquer ação que o jogo permitir”; “Nenhuma, porque é só um jogo que em nada afeta no meu modo de pensar e agir na minha vida real”; “Como é um jogo tudo vale” (Figura 62).

Na segunda, ficariam aqueles que possuíam alguma ressalva em relação às ações que poderiam ser praticadas em um jogo. Matar “inocentes” 15,6%, usar códigos e trapaças 9,4%. Ofender, violência, suicídio e violência sexual ficaram com 6,3% cada, já relações homossexuais, roubar e torturar obtiveram 3,1% (Figura 63).

A maioria das respostas dessa categoria condenaram ações ligadas ao roubo, trapaças e violência, tais como, torturar, estuprar e matar a outros (crianças, animais, bebês, inocentes) ou a si mesmo. Um dos entrevistados, por exemplo, disse que não teria relações homossexuais em um jogo. No entanto, parte desses respondentes, ao serem novamente inqueridos sobre o que fariam se fossem obrigados a praticar esses atos para poderem passar de fase, acabaram cedendo e mudaram as suas opiniões, e somente duas pessoas disseram que deixariam de jogar o jogo por isso.

Figura 62 – Elementos que os jogadores não fariam em um jogo



Figura 63 – O que os jogadores não fariam em um jogo?

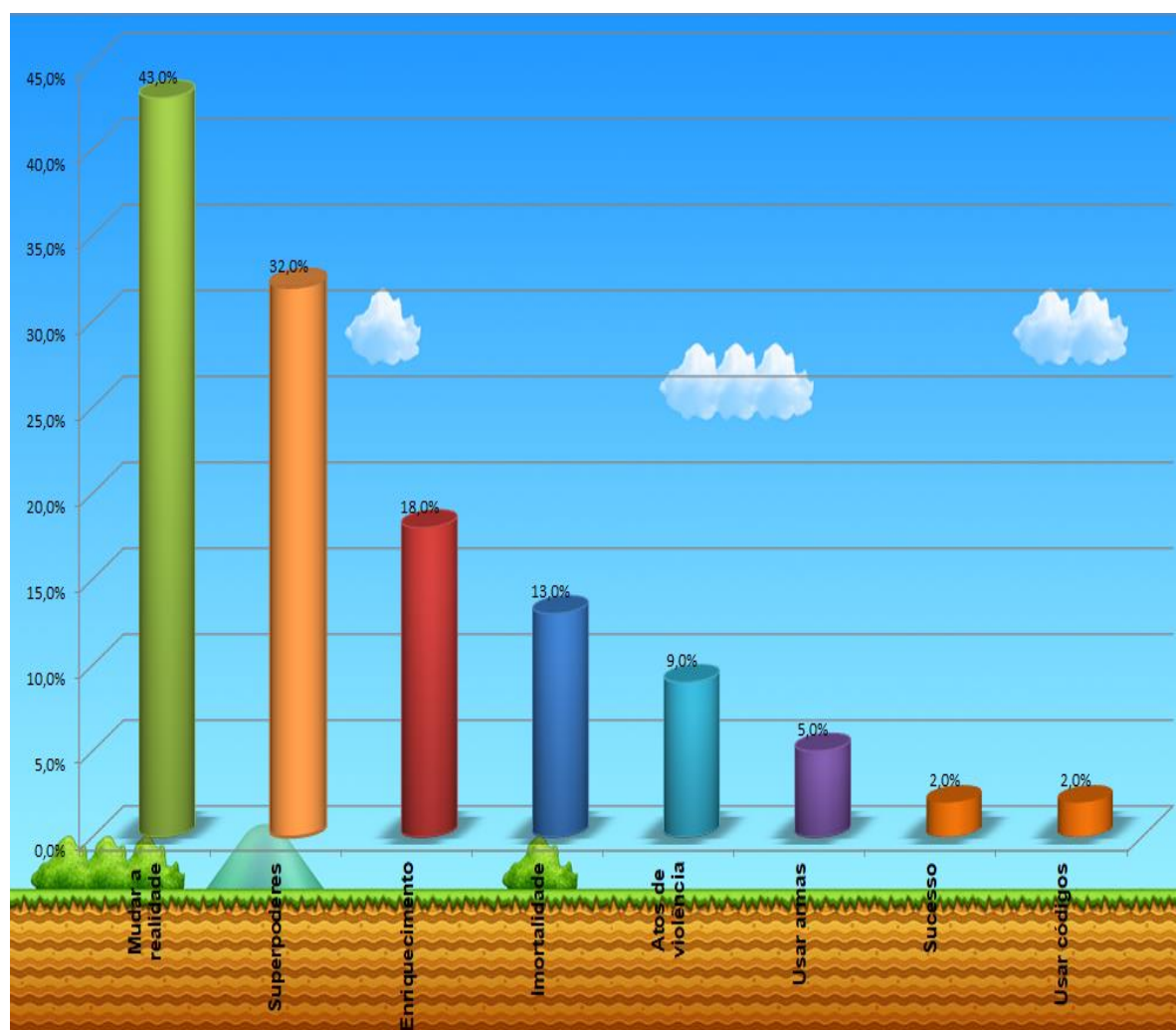


Se as pessoas pudessem transpor alguma coisa dos jogos para a vida real, a capacidade de mudar a realidade seria a vencedora com 43% (Figura 64).

A segunda seria ter superpoderes ou poderes mágicos (32%). Além de almejar, ter superpoderes, elas gostariam também de ficarem milionárias com apenas o uso de um código (18%). Também não se esqueceram do desejo de serem imortais (13%). Cometer atos de violência também foram apontados como um desejo a ser realizado na vida real (9%), assim como usar armas (5%). Obter sucesso e usar os mais variados códigos de trapças ficaram com 2%.

De maneira geral, os sujeitos demonstram o quanto gostariam que a transposição de obstáculos ou situações difíceis da vida fossem mais fáceis de serem superadas.

Figura 64 – Características de um jogo que gostariam de possuir na realidade



Quisemos saber se o jogo era capaz de causar aflição ou trazer dúvida sobre qual escolha fazer nas fases. Além de aflição, os jogadores nos responderam que os jogos são capazes de mobilizar outros sentimentos. As respostas foram divididas em aspectos técnicos como problemas com a jogabilidade ou dificuldade em determinada fase do game até aspectos relacionados às escolhas e ao emocional dos jogadores.

Aflição e angustia foram citadas em momentos que a plataforma não respondia aos comandos do jogador ou quando o jogador não sabia qual botão utilizar para controlar o “boneco”, e também, em fases, movimentos ou adversários muito difíceis.

Percebe-se que alguns dos jogadores incorporam os seus personagens, o que incita o sentimento de pertencimento a algum grupo e o dever de proteger e zelar o time, algum companheiro de partida ou aliado.

O sentimento de compaixão por personagens inocentes foi relatado por um jogador que se viu em uma fase que era possível vencer de dois modos, o primeiro, mais fácil, era explodindo a todos (inimigos e civis), e o segundo era mais difícil e demandava mais tempo e paciência (matar os membros da gangue em separado). Ele escolheu o segundo modo, mas não deixou de relatar que o irmão tinha explodido todos e achava errado.

O compadecimento por animais é demonstrado por outro jogador. Ele disse que se sentiu muito triste em várias situações criadas pelos jogos e conta a angústia e tristeza de ter que sacrificar um dragão, que anteriormente era mau, mas que se arrependeu e depois o ajudou. Relata também, que em outro jogo ele foi obrigado a deixar o seu cavalo se sacrificar para que ele pudesse chegar ao outro lado do abismo.

Os entrevistados foram questionados sobre “como seria seu jogo ideal”, e que elementos seriam essenciais na criação de tal jogo. Apontaremos as principais características (Figura 65).

A grande maioria optou por jogos que os aproximam da realidade, “quanto mais próximo ao real, melhor”. Outros aspectos interessantes apontados foram o uso de personagens com superpoderes, o contexto de mundo aberto com elementos que possibilitem escolhas, com aventura, desafios, lógica, liberdade e até violência.



denominada de *flow*, uma sensação só comum a esportistas de alta performance e monges em meditação, uma sensação onde os sentidos de tempo e espaço praticamente desaparecem. Daí o fato de serem gastos horas e até dias em jogos eletrônicos.

Os sujeitos demonstraram através de suas explicações a vontade de mudar ou fugir de alguma parte ou aspecto de sua realidade. Várias respostas nos levaram a crer que os jogos funcionariam como um simulacro de outra vida para alguns. Em vários momentos e questões, emergiu a vontade de ter a liberdade que só é possível nos jogos. Para que esta vontade esteja completa, há uma busca por jogos que se aproximem graficamente da realidade.

As respostas demonstram o alto nível de envolvimento do jogador com os jogos, à experimentação de imersão das pessoas em seus personagens e a imensidão de sentimentos que os jogos são capazes de trazer à tona. A grande maioria relatou ser errado matar e cometer atos de violências, mas no mundo virtual, tudo é permitido.

O virtual ganhou o status de ser um *lócus* de realização dos desejos, já que, seria o lugar em que as pessoas poderiam ser quem quisessem e fazer o que quisessem, pois estariam livres de proibições, sanções, julgamentos ou pudores. Por exemplo, houve relato de pessoas que desejariam cometer atos violentos, sem precisarem, no entanto, se preocupar com as sanções, consciência ou seus valores.

A vida é como um jogo, na qual seus episódios não estão totalmente definidos ou são irreversíveis. Se a realidade é tediante e ubíqua, o jogo está bem protegido entre suas paredes espaciais e temporais. O jogo é contagiante, entretanto, eu posso sair dele e voltar quando bem entender, pode ser recomeçado e repetido, ao contrário da realidade. Nenhuma derrota é definitiva ou irreversível e isso “adoça o mais amargo dos fracassos. Sempre se pode tentar de novo, e os papéis ainda podem ser revertidos, desempenhados de novo, porque seu fim só abre lugar para outro começo – jogar é ensaiar eternidade”. (BAUMAN, 1997, p.240). Se na realidade, os passos dos jogadores são determinados pelos eventos passados, nos jogos nada é duradouro, não gera obrigações nem deveres.

## 6.5 Os Videodilemas

Os resultados a seguir são provenientes da aplicação dos videodilemas. Em um primeiro momento faremos a transcrição dos dilemas (lembrando que os mesmos foram apresentados aos entrevistados no formato vídeo), para posteriormente descrevermos e analisarmos as respostas e a partir daí iniciarmos a discussão.

### 6.5.1 Red Dead Redemption

*John Marston é um criminoso aposentado, anteriormente integrante de uma gangue. Eles roubavam bancos, trens e matavam inocentes. Um dia, John Marston acabou conhecendo Abigail, uma prostituta e resolve abandonar sua vida de bandido. John passa a ser tratado como traidor pelos companheiros, sendo abandonado pela gangue após ser baleado. John se recupera, monta uma pequena propriedade, onde reside com Abigail e seu filho Jack. Quando John finalmente começou a estabilizar sua nova vida, agentes do governo federal sequestram sua esposa e seu filho. Os agentes dizem que John deve caçar os principais membros remanescentes de sua antiga gangue e só assim ele terá sua família de volta. O que John Marston deve fazer?*

Figura 66 – Resultado do dilema *Red Dead Redemption*

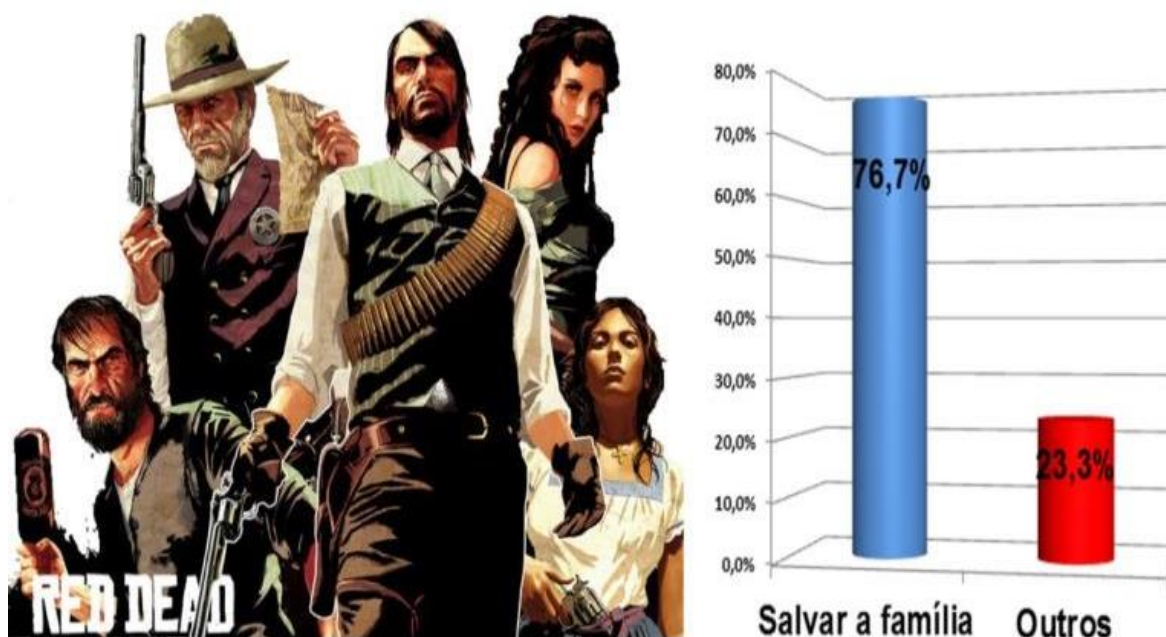


Imagem: <https://goo.gl/images/ShJbcp>

No dilema de *Red Dead Redemption*, 76,7% das pessoas optaram por salvar a família em detrimento dos amigos, ex-aliados ou ex-companheiros. De maneira geral, as pessoas demonstraram ser uma escolha fácil e sem motivos para dúvida, já que alegaram que a família deve vir em primeiro lugar, independentemente da situação. Poucos mostraram pesar em entregar os membros de sua ex-gangue, pois os mesmos o abandonaram na hora que ele mais precisou. A maioria das pessoas utilizou o prefixo “ex” demonstrando que a relação de amizade já não existia mais.

Uma das respostas nos chamou atenção, pois mencionava a questão da lealdade que John deveria manter com o seu “pai adotivo”. Por uma espécie de código de honra, a família dele deveria ser salva, mas os seus ex-companheiros de gangue, por continuarem a ser criminosos e colocarem a sociedade em risco, deveriam morrer por suas mãos e não serem entregues a polícia.

Em 23,3% dos casos os entrevistados também acharam primordial manter a segurança da família, no entanto, questionaram a atitude corrupta do governo ou da polícia, condenando-os e os elegendo como os verdadeiros vilões da história. Expressaram também a dificuldade de entregar alguém com quem possuíam um vínculo afetivo (Willianson), pois apesar de não se falarem mais, foi quem o criou e o ensinou depois que os seus pais morreram. Nesse caso a solução escolhida foi denunciar ou matar os agentes corruptos. Vejamos algumas das respostas.

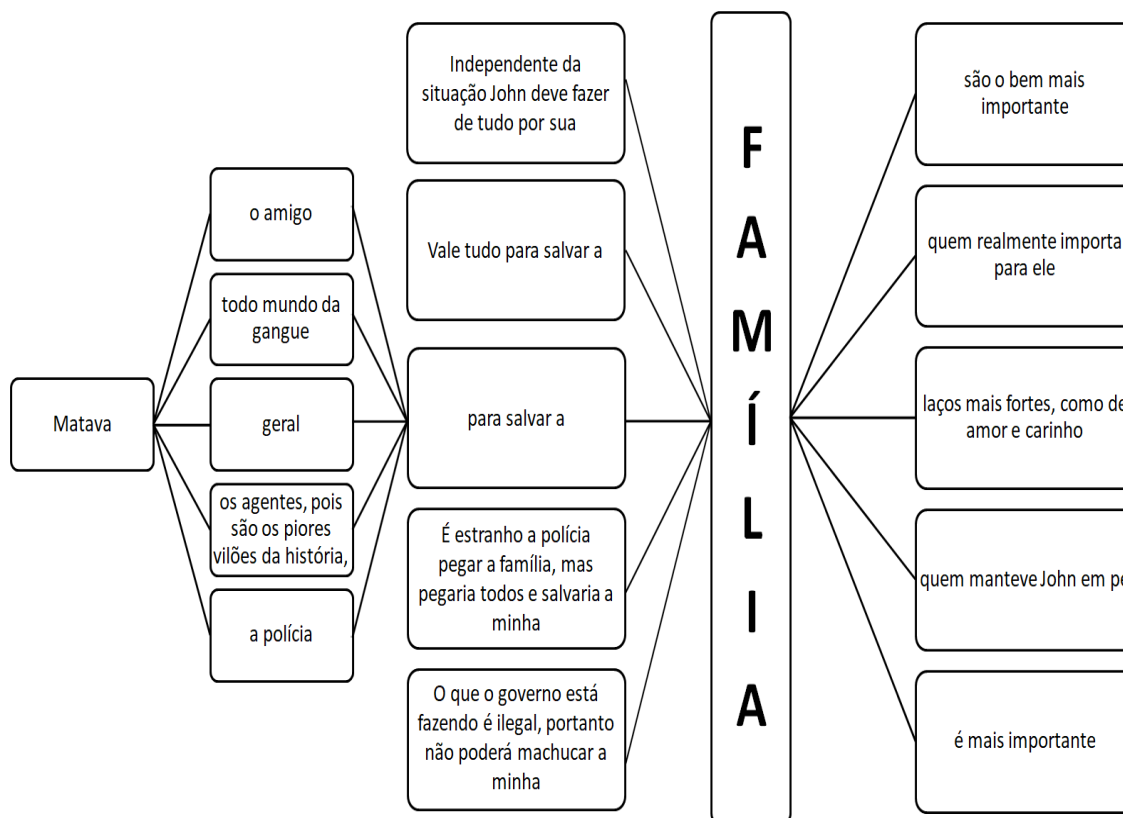
*Então, no jogo Red Dead você não tem opção de escolha, mas se tivesse, com certeza eu iria tirar a minha família das mãos do governo, porque os agentes são os piores vilões da história, você não fica com tanta raiva dos antigos membros da gangue de John, mesmo eles tendo deixado vc para morrer. Mas os agentes são pessoas más, arrogantes e ameaçam John a toda hora para que ele cumpra vários serviços sujos para eles. Mataria os agentes e libertaria minha família.*

*Matava a polícia, para proteger o cara que criou ele e a sua família. Matava porque quem são corruptos são os policiais. Que apesar de ter sido abandonado, foi o Willianson que criou ele e o ensinou a ler e escrever, quando ele não tinha ninguém.*

Somente um dos entrevistados disse que gostaria de matar os policiais, mas como eles representam “a lei” não era certo fazer isso, por isso acabou entregando os amigos/bandidos para os mesmos. Os demais, dentro daqueles que decidiram por se rebelarem, mostraram total descrédito nas autoridades.

A figura abaixo indica os principais termos que apareceram nas respostas dos entrevistados, que optaram por salvar a família. Podemos analisar que qualquer ação é válida para a defesa da família de John.

Figura 67 – Árvore de Palavras - Principais termos ligados à Família



Na obra “O que nos faz bons ou maus”, Paul Bloom (2014) coloca a família como importantíssima nos estudos sobre os juízos e sentimentos morais. Nossa indignação e cuidado é bem maior para nossos consanguíneos e nossa amabilidade por eles é a forma original da moralidade, provendo diretamente da seleção natural. Ser gentil com eles é ser gentil consigo mesmo, já que eles compartilham dos mesmos genes. Ao contrário de outras espécies, os seres humanos moralizam estes vínculos. Como exemplo, temos a valorização dos laços entre pais e filhos e o sentimento de que outras pessoas também deveriam valorizar esses fortes laços, desaprovando os pais ou filhos indiferentes a tal sentimento.

O mesmo acontece com os integrantes do grupo, ou seja, indivíduos que pertencem a nossa comunidade ou tribo. Assim como em nossa relação com os parentes, nossos sentimentos pelo grupo evoluíram como formas de adaptação à

vida em sociedade, através do benefício mútuo e pela cooperação dos indivíduos entre si.

Se a força que direciona a evolução da moralidade relacionada aos parentes é a “superposição genética”, a força que move a moralidade para com os grupos é a do benefício mútuo. Já com relação a desconhecidos, não existe força alguma. Não temos nenhum tipo de altruísmo natural ou desejo inato de gentileza direcionada aos estranhos, mas podemos julgar suas ações como boas ou más. O sofrimento de um desconhecido pode até despertar empatia, mas ela não equivale à compaixão, ou seja, a empatia não conduz, “necessariamente ao desejo de ajudar”. Contudo, muitos conseguem transcender a indiferença inicial com desconhecidos, muito em função da sociedade em que vivemos e da forma com que fomos criados.

As categorias: parentes, participantes do grupo e desconhecidos são flexíveis. A persuasão moral é uma das formas de fazer a passagem de uma categoria para outra. O genocídio é um exemplo desse tipo de persuasão, na qual se convence membros do grupo que alguns outros membros são, de fato, desconhecidos (os judeus na Alemanha na década de 1940 ou os tutsis em Ruanda nos anos 1990).

Outra poderosa forma de persuasão moral é a “metáfora do parentesco” e consiste no fortalecimento de vínculos em um grupo descrevendo-o como uma “família”, irmandade ou fraternidade, uma espécie de “parentesco fictício” onde indivíduos são abordados e percebidos como parentes mesmo sem possuir os mesmos genes.

Haidt (2013) afirma que a lealdade e amor aos companheiros pode se transformar em ódio àqueles que traem o grupo, que normalmente são considerados muito piores do que inimigos. Essa reação de possível “ódio” aos companheiros foi apontada como o grande gatilho para que John salvasse sua família em detrimento de seus antigos parceiros.

As respostas com relação ao dilema deixam claro que a gangue já não era a família de John. Mesmo o fato do líder do bando, Dutch, tê-lo criado e o ensinando a ler, feito de John um membro do grupo, tudo mudou quando John foi deixado por seus “parceiros” após ser baleado. Estes se tornaram estranhos merecendo ser punidos com a “morte”, pois poucos relatos indicaram a captura dos mesmos. A “verdadeira” família de John, que o acolheu e o respeita, deveria ser salva a qualquer custo.



### 6.5.2 The Walking Dead

*Após um Apocalipse Zumbi, os sobreviventes buscam refúgio longe das hordas de zumbis. Lee Everett, um assassino condenado, consegue se libertar durante o evento, resgata e toma conta de uma garotinha chamada Clementine. Eles acabam se juntando a um grupo de sobreviventes. Certo dia, um dos membros do grupo, Glenn, chama por Lee no walkie-talkie e diz que está encurralado no motel. Carley e Lee vão a sua procura e o encontram escondido na máquina de gelo. Antes de sair, eles decidem salvar uma garota no andar superior, e que Glenn tentou salvar antes de ficar encurralado. Depois de salvarem-na, descobre-se que a mulher foi mordida. Já sem muitas esperanças de sobrevivência, a garota pede a arma de Carley emprestada. O que eles devem fazer?*

Figura 69 – Resultado do dilema *Walking Dead*

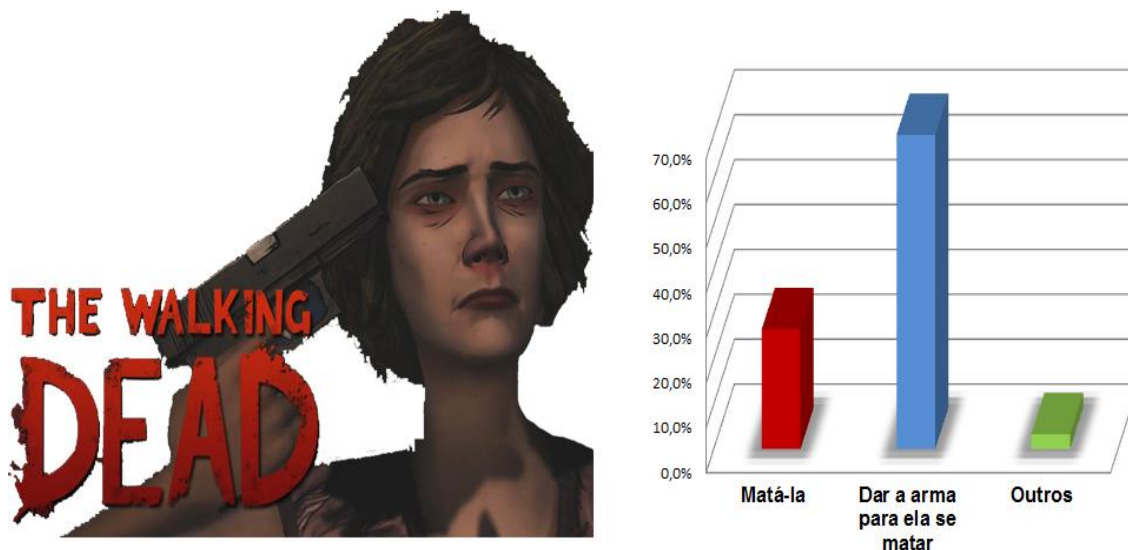


Imagem: <https://goo.gl/images/wKyEXF>

No dilema *The Walking Dead* 70,0% das pessoas disseram que dariam a arma para a mulher infectada se matar, pois era seu direito. Dentre as respostas arguíram convictamente que ela não teria outra saída, a não ser virar um monstro, portanto deveriam deixá-la se matar com dignidade e conforme a sua vontade para dar fim ao seu sofrimento. Além disso, relataram que no momento que ela pediu a

arma para se matar estava com as suas faculdades mentais intactas e, portanto apta para decidir o que fazer com a sua própria vida.

Muitos disseram que a opção de dar a arma para ela se matar era melhor, pois não gostariam de se sentir responsabilizados por uma morte ou se tornarem assassinos. Em apenas um dos casos, a religiosidade floresceu na resposta: “Acho que devem dar a arma a ela, pois ela tem o direito de escolher as condições de sua própria morte neste caso, afinal ela é cristã e diz que virar zumbi não é cristão”.

Por outro lado 26,7% dos sujeitos disseram que não dariam a arma para ela se matar, mas assumiriam a responsabilidade de matá-la. Como justificativa afirmaram que ela já estava condenada a virar zumbi e representaria um perigo ao grupo. Além disso, se estivesse em posse da arma, não teriam como prever as ações da mesma, o que também seria um risco.

Apenas uma pessoa, ou seja, 3,3% dos entrevistados ofereceram uma outra saída. Seu argumento principal foi que a moça ainda era um ser-humano e, portanto deveriam procurar ajuda e oferecer um tratamento para os sintomas, e quem sabe até lá uma possível cura já tenha sido encontrada.

Assim como no estudo de Greene sobre os dilemas dos bondes, nos quais existe a possibilidade de matarmos um homem como um meio para um fim, a possibilidade de realizar tal ato, ocasiona uma forte reação emocional, muito mais forte do que entregar a arma para a pessoa, ou puxar uma alavanca. É uma forma de nos isentarmos de tal responsabilidade, mesmo sabendo que a arma será usada para a mesma finalidade.

Segundo Bloom (2014) o sofrimento de um desconhecido também pode despertar empatia. Podemos ter empatia sem compaixão, ou compaixão sem empatia. Podemos muito bem sentir o sofrimento da pessoa e desejar parar de sentir isso, mas também podemos escolher resolver a situação nos distanciando da pessoa, em vez de aliviar o seu sofrimento. É importante lembrarmos que compaixão não significa moralidade e que muitas vezes ambas estão em conflito, o que de fato é necessário, pois não haveria moralidade se não nos importássemos com as outras pessoas.



Dentre aqueles que matariam a pobre moça, a justificativa de ameaça ao grupo foi a principal justificativa. Como já analisamos no dilema anterior, a questão do grupo, com todos os benefícios, sentimentos e cooperativismo envolvidos, possui enorme força sobre nossas decisões.

Poderíamos pensar se as escolhas seriam as mesmas caso a mulher mordida por zumbis fosse alguém conhecido. Trabalhando com essa hipótese, será que o fato dela, além de ser alguém conhecido, ou até mesmo um parente, estar possivelmente infectada mudariam as decisões dos entrevistados? Como ainda era humana, uma resposta utilitarista recomendaria que a matassem ou lhe entregassem a arma para que a mesma pudesse fazê-lo, tudo em prol do grupo. Já sob uma perspectiva deontológica ela seria poupada, mas possivelmente seria isolada dos outros membros. Mas, o que aconteceria se ela se transformasse definitivamente em um zumbi?

Haidt (2013) atenta para fato de que o sentimento de aversão evoluiu inicialmente para aperfeiçoar as respostas ao dilema do onívoro, termo elaborado por Paul Rozin. Os onívoros ou onívoros são animais com capacidade para metabolização de diferentes classes alimentícias, tendo assim uma dieta alimentar menos restrita que a dos carnívoros ou herbívoros. Eles devem, portanto, explorar novos alimentos potenciais além de serem extremamente cautelosos quanto à escolha e segurança dos mesmos. Nós, os onívoros, passamos a vida toda com duas situações: neofilia (atração por coisas novas) e neofobia (medo de coisas novas).

Essas ameaças vão mais além do que nossa alimentação, pois quando os primeiros hominídeos deixaram de viver em suas árvores e passaram a viver em grandes grupos no chão, os riscos de se contaminarem uns aos outros com seus dejetos e restos aumentaram.

Dessa forma, nossa repugnância faz parte de um sistema imunológico comportamental complementado por módulos cognitivos que podem disparar a qualquer sinal de infecção ou doença, e que nos faz distanciarmos das pessoas possivelmente infectadas. “É muito mais eficaz para prevenir infecções lavar os alimentos, expulsar os leprosos, ou simplesmente evitar pessoas sujas do que permitir a entrada de micróbios no corpo e depois esperar que seu sistema biológico de imunidade possa matar cada um deles” (HAIDT, 2013, p173). No caso do dilema, seria algo como evitar levar a mulher ao restante do grupo, ou simplesmente

deixá-la virar zumbi. Como matá-la é uma responsabilidade que não agrada nossos jogadores, dar a arma pareceu ser algo muito mais complacente.

Neste dilema identificamos três categorias de respostas e também as comparamos entre os respondentes do sexo feminino e masculino.

Figura 71 – Análise comparativa de respostas por gênero

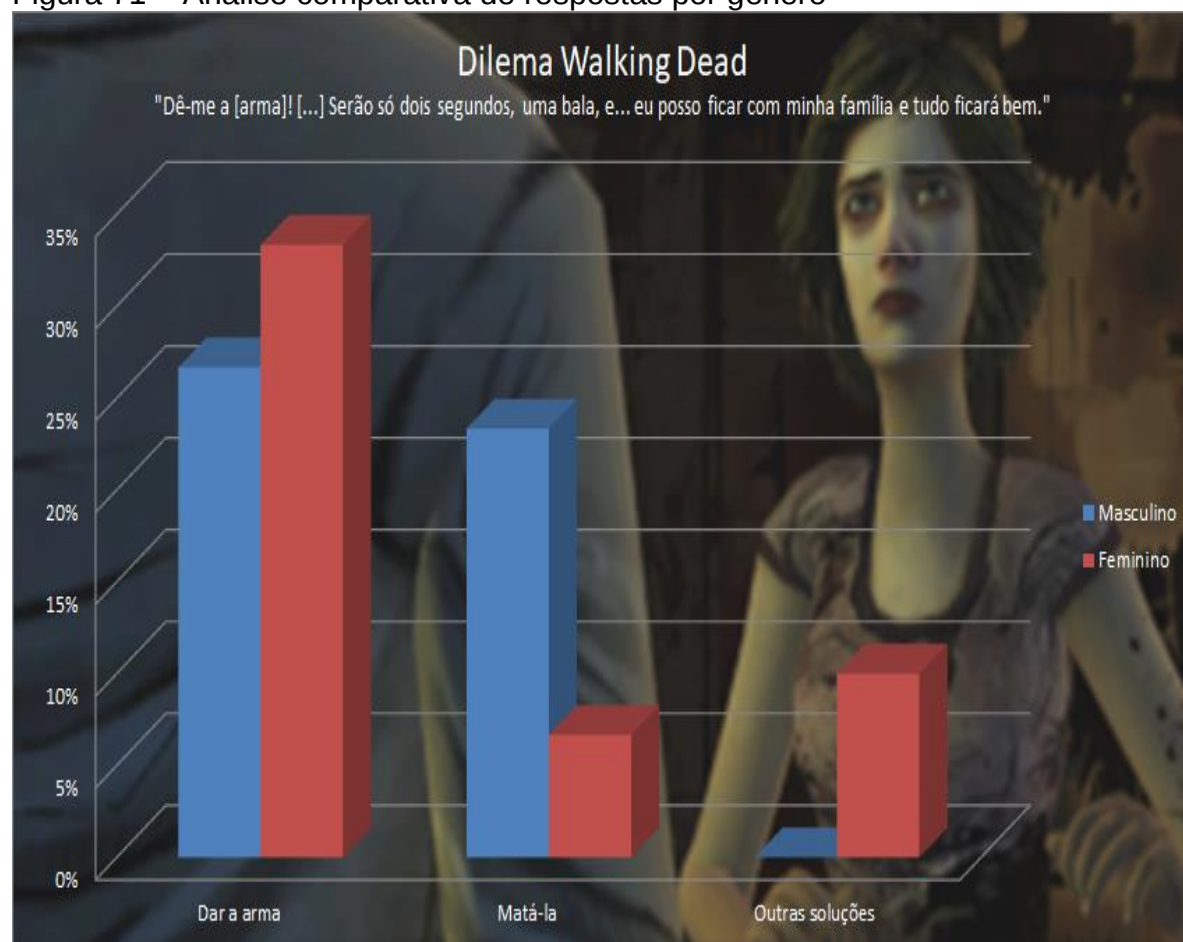


Imagem: <https://goo.gl/images/wKyEXF>

Com relação a categoria “Dar a arma”, 27% dos homens não dariam a arma enquanto 33% das mulheres entregariam a arma para a personagem.

Já sobre a categoria “Matá-la”, 23% dos homens tomariam essa decisão, mas apenas 7% das mulheres seriam cometeriam tal ato.

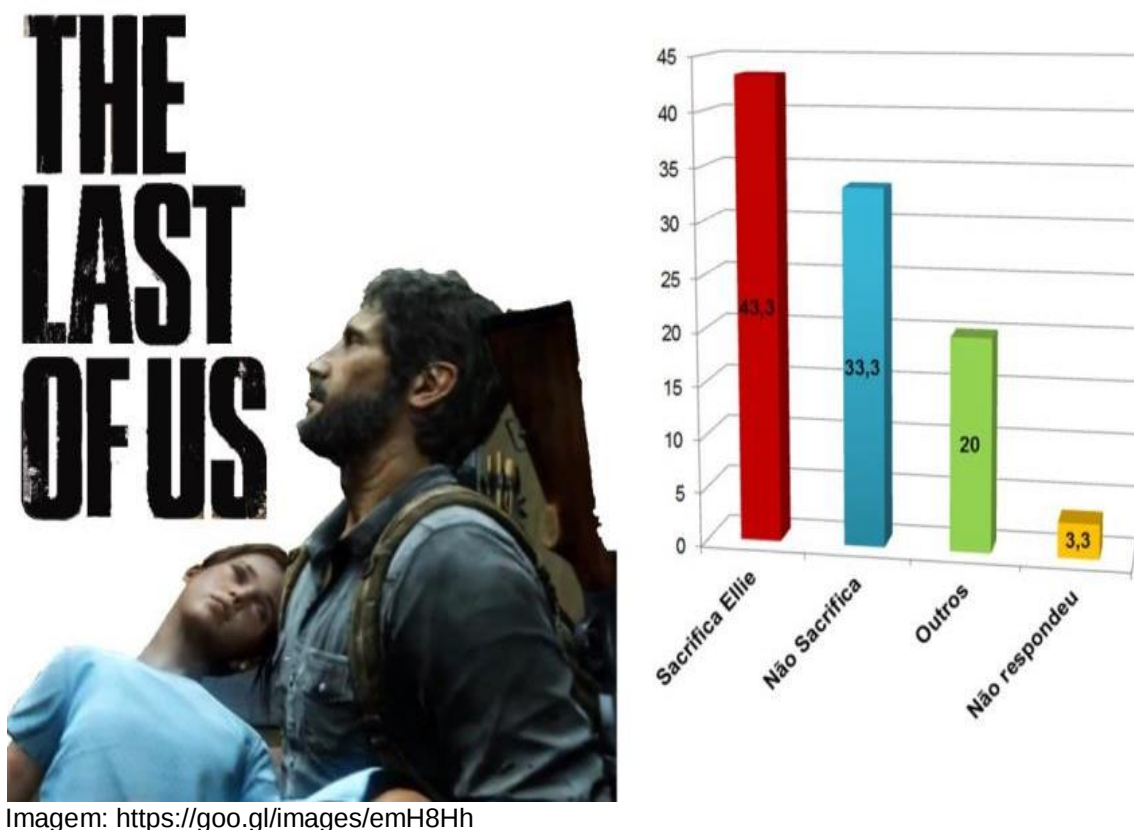
Enquanto 10% das mulheres tentariam elaborar outras soluções para o dilema, nenhum dos homens respondentes apontou algum tipo de alternativa.

Analisaremos essas diferenças significativas posteriormente, ao final da análise do dilema a seguir: *Last of Us*.

### 6.5.3 The Last of Us

Grande parte da humanidade foi infectada por esporos do fungo *Cordyceps* e transformada em uma espécie de zumbis agressivos. Os sobreviventes tem se refugiado em cidades afastadas para evitar a contaminação. Joel é um homem, que assim como todos, perdeu tudo, inclusive a filha, e vive agora com a sua namorada Tess. Em busca de reaver suas armas, são contratados para levar ao outro lado do país uma garotinha de 14 anos chamada Ellie, que pode ser imune ao *Cordyceps* e a única esperança de que uma cura seja finalmente encontrada. Após um ano enfrentado diversas adversidades e sem Tess, que acabou infectada, Joel e Ellie chegam ao destino, mas é revelado que para a vacina ser produzida, os médicos teriam que retirar a amostra do fungo que se alastrou no cérebro de Ellie, ou seja, ela seria sacrificada. O que Joel deve fazer?

Figura 72 – Resultado do dilema *Last of Us*



No dilema *Last of Us* 43,3% dos participantes disseram que sacrificariam Ellie. Como justificativa alegaram que a vontade da menina deveria ser respeitada,

já que a sobrevivência da humanidade dependeria disso. Mesmo que Ellie não soubesse que a sua morte seria inevitável para a criação da vacina, ela deveria aceitar as consequências. Nas palavras de um dos respondentes a situação era: “Com a vacina todo mundo vive, sem a vacina todo mundo morre!”. Portanto, a sua morte seria para atingir um bem maior e consequentemente não seria em vão. Interessante ressaltar que em uma das respostas a morte seria justificada mesmo que a vacina não funcionasse, pois serviria pelo menos para reavivar a esperança e a perspectiva de futuro dos seres humanos.

Contrários a esses tivemos 33,3% de opiniões a favor de salvar a vida de Ellie. Nessas respostas percebemos um apelo mais sentimental em algumas das justificativas.

Em primeiro lugar, a maioria manifestou que a menina deveria ser consultada antes de tomarem uma decisão tão importante como essa, pois só caberia a ela decidir o que fazer. Na impossibilidade de consulta, revelaram que Joel deveria tomar o partido e tirar a menina de lá, já que não existiam garantias de que a vacina seria efetiva. Além disso, outra solução deveria ser encontrada.

Em uma das entrevistas, o sujeito demonstrou que conhecia o jogo e revelou que no começo achava que Ellie deveria ser morta, mas com o passar do tempo criou uma enorme empatia pelos personagens (Ellie e Joel) e sofreu ao pensar que Joel perderia Ellie também. Em sua justificativa ele disse que se colocou no lugar de um pai que teria que autorizar a morte da filha e que por isso não autorizaria nunca. Ele poderia ficar no lugar dela se fosse possível ou pensaria em outras maneiras de achar a cura, tais como o uso de células-tronco caso a Ellie viesse engravidar um dia.

Entre sacrificar e não sacrificar, tivemos 20% das respostas que não se posicionaram de maneira unilateral. Eles disseram não serem capazes de tomar essa decisão sem garantias de cura da humanidade ou sem o consentimento da mesma. Já que se tratava de uma decisão única e intrasferível, portanto que só caberia a Ellie.



A maioria (43,3%) optou pela resposta utilitarista, sacrificar Ellie em prol da humanidade como a promoção de um bem maior.

Para aqueles que partilham de uma visão deontológica (33,3%), devemos respeitar os direitos das pessoas e não podemos ferir ou assassinar pessoas como forma e alcançar outros objetivos, mesmo que estes envolvam salvar mais vidas. Seguindo essa proposta, a decisão caberia somente à Ellie e mais ninguém. Para os deontologistas os princípios morais superiores são derivados e justificados pela racionalidade e não por sentimentos íntimos.

Mas para Greene (2013) e Haidt (2013), enquanto os julgamentos utilitaristas são mais frios e calculistas, os sentimentos, frequentemente, conduzem as pessoas a fazer julgamentos deontológicos. O primeiro princípio dessa psicologia moral é Intuições vem antes, raciocínio estratégico depois.

Dentre os entrevistados que optaram pela resposta deontológica, ou seja, que não matariam Ellie para salvar a humanidade, uma das respostas apontou que o fato de ter jogado o game contribuiu para justificar sua escolha. Segundo o entrevistado:

*Depois que Ellie cruza a sua vida, as coisas parecem mudar. Ellie aos poucos vai conquistando o coração de Joel (e em minha opinião, de quem está jogando também) e inclusive salva a vida dele. Durante a trajetória Joel passa a proteger Ellie como se fosse a sua filha e demonstra várias vezes que daria a sua vida para salvá-la.*

Tal resposta nos levantou uma questão assaz importante: Será que o fato de ser envolvido pelos sentimentos proporcionados ao decorrer do jogo poderia modificar a resposta, confirmando a perspectiva de que os sentimentos ocasionam os julgamentos deontológicos?

Como somente um entrevistado relatou ter jogado *Last of Us*, decidimos por ampliar nossa discussão, de forma breve, com alguns depoimentos provenientes de um fórum on-line (*Fórum UOL jogos – Para quem terminou The Last of Us*) exatamente sobre o final do jogo.

*1- Concordo com você que a decisão de Joel condiz exatamente com todo o arco construído para o personagem. Não havia decisão diferente a ser tomada... Isso estava tão forte e bem construído na minha cabeça que não hesitei em entrar com tudo naquela sala de cirurgia e tirar a Ellie de lá.*

2- Durante toda a jornada, a Ellie foi a única pessoa totalmente HUMANA q se viu. Aquela q estava disposta a tudo pelo próximo, q lutou, q correu riscos, q fez tudo pensando nos outros. De certa forma, salvando a Ellie, o Joel salvou sim a única humanidade q ainda existia...

3- Ví algumas pessoas falando q no fim das contas, a Ellie era uma heroína (pois estava disposta a dar a vida pela cura) e o Joel era um vilão, pq foi egoísta ao salvar ela e mentir para os outros. Não concordo. Joel foi humano. Diferente de uns, mas igual a outros. Ele foi um cara q teve uma vida sofrida, q teve a filha morta pelo HOMEM e q durante toda a sua jornada, teve várias provas de q o mundo civilizado não existia mais. Logo, ele preferiu a sua nova "filha" do q a possibilidade de salvar um mundo, q ele não sabia mais se tinha real salvação.

4- Existia pouca humanidade em Joel que de fato estava depositada em Ellie ou que foi reavivada pela garota, Joel não podia simplesmente entregá-la, pois já havia perdido muito se não tudo !

5- Quando vi esse final eu fui vibrando a cada parte. Eu jurei que ele tomaria a decisão de héroi, mas não, ele fez exatamente o que eu faria! As escolhas pra mim estão mais do que corretas

6- Ele teve uma Ação completamente humana, pois todos nós seres humanos somos assim egoístas Dane-se se vão salvar milhões de pessoas, meu filho não vai morrer pra isso.

Dentre aqueles que jogaram *Last of Us*, salvar Ellie foi quase unânime. Como podemos analisar, essa decisão, ignorando a fabricação de uma provável vacina destinada à cura da humanidade foge de qualquer tipo de utilitarismo, indicando uma postura deontológica, mas confirma o fato de que nossa racionalidade é influenciada por sentimentos. Como exemplo, nas falas dos jogadores, o sentimento que mais aparece é o amor fraterno que Joe passa a nutrir por Ellie no decorrer do jogo, o que, sem dúvidas influencia sua decisão na própria narrativa do game. Ironicamente, para evitar que Ellie passe pela cirurgia, Joe irá causar um grande número de mortes para retirá-la do centro cirúrgico. Sem mencionarmos o peso que carrega por evitar a suposta cura da humanidade, mas, sem dúvida, um peso mais leve do que sacrificar Ellie, pelo menos para Joe.

Análise realizada por meio de cinco categorias de respostas comparando-as entre os entrevistados do sexo masculino e feminino apontaram os seguintes resultados:

Figura 73 – Análise comparativa de respostas por gêneros

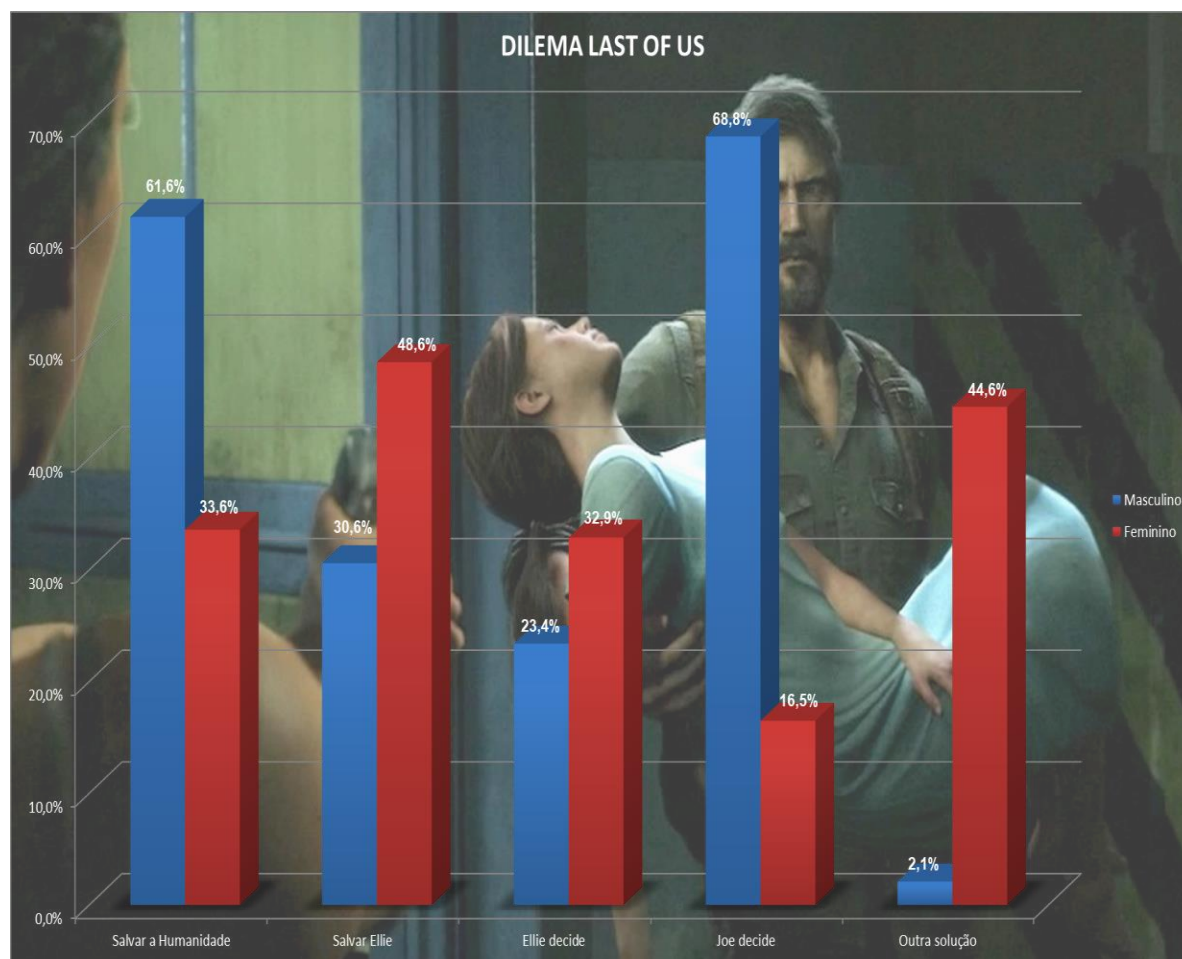


Imagem: <https://goo.gl/images/emH8Hh>

Dentre os entrevistados que preferiram “salvar a humanidade” ao invés de salvar Ellie, 61,6 % eram do sexo masculino e 33,6 % do sexo feminino. Já a opção de “Salvar Ellie” foi escolhida por 30,6 % dos homens contra 48,6% das mulheres

Sobre “Ellie decidir” sobre seu autosacrifício, apenas 23,4% dos homens concordaram. Já entre as mulheres, 32,9% relataram que a decisão cabia somente a ela.

Com relação a “Joe decidir” sobre o sacrifício de Ellie, 68,8% dos homens concordaram e apenas 16,5% das mulheres aceitaram o fato de Joe decidir sobre a vida de Ellie.

Somente 2,1% dos participantes do sexo masculino elaboraram “outras soluções” para o dilema, contrastando significativamente com 44,6% dos entrevistados do sexo feminino.

Tanto o dilema *Last of Us* quanto o *The Walking Dead* apresentaram diferenças significativas com relação ao gênero dos entrevistados.

Gilligan (1982) reivindica a existência de duas formas válidas, mas distintas de ética sobre a tomada de decisões morais, correspondentes a dois tipos diferentes de identidade - masculina e feminina – ressaltando a singularidade feminina, não deixando-a subordinada à masculina, como foi propagado pelos estudos tradicionais. Enquanto a abordagem masculina, nas sociedades ocidentais, tem como princípios o respeito pelo outro, sendo orientada pela justiça, a abordagem feminina a moralidade está relacionada à responsabilidade das pessoas umas para com as outras, destacando o cuidar como orientação. A decisão moral é tomada de acordo com o impacto ocasionado na relação com os outros.

Gilligan utiliza como referência o estudo de Janet Lever sobre o relacionamento de crianças com os jogos e suas respectivas regras, o *Sex Differences in the Games Children Play* de 1976. Neste estudo Lever observa que enquanto os meninos adotam jogos com regras complexas e preferem se concentrar mais em discussões interpretativas do que no próprio jogo, as meninas tem predileção por jogos mais simples e curtos, e ao contrário dos meninos, evitam a discussão de modo a renegociarem as regras para que ninguém se sinta prejudicado.

Para Gilligan, as análises indicam que as mulheres privilegiam as relações e o fato de estarem no centro de uma rede relacional, assim como temem o isolamento e enfatizam as formas de integração. Ao contrário, os homens possuem um modo individualista, em que a primazia pelo “Eu”, propicia a distinção entre si e os outros, afirmando-se pela separação, o que poderia explicar um círculo de conhecidos, mas poucos amigos íntimos. São padrões que se prolongam por toda a vida adulta, nos quais as mulheres preferem preservar as relações mesmo alterando as regras do jogo afetivo e os homens tentam secundarizar as relações.

Contudo, devemos ressaltar que Gilligan rejeita quaisquer argumentos biológicos a respeito do desenvolvimento moral. Para ela, a ênfase nas relações está direcionada a “identidade feminina”, o que chamou de Ética do Cuidado, a ética centrada nas relações interpessoais e que valoriza a responsabilidade, afeto, atenção e uma maior compreensão do ser humano (MARINHO 2004). Para autoras como Kathryn Boe, tal dedicação ao cuidado é um fator determinante para a manutenção e perpetuação da posição de inferioridade das mulheres na sociedade,

tendo em vista que ameniza seu verdadeiro poder e desestimula sua autonomia e por consequência sua realização pessoal (MONTENEGRO, 2003).

Para Haidt (2013), as mulheres apresentam uma inata sensibilidade a sinais de sofrimento, angústia e necessidades provenientes do cuidado com seus filhos, desde quando os primeiros mamíferos decidiram investir muito mais em suas crias e passaram a protegê-las e a nutri-las.

E assim que os mamíferos iniciaram o processo de amamentação, estava elevado o custo da maternidade. Além disso, há um enorme desafio adaptativo: cuidar da vulnerável criança, mantê-la segura, viva e livre de qualquer tipo de dano.

Tendo em vista o número de pessoas que agrupam seus recursos para apostar em cada criança, a evolução favoreceu as mulheres e homens, em menor medida, que tivessem uma reação automática a sinais de necessidade ou sofrimento como o choro de crianças em seu meio (pessoas que, na antiguidade, provavelmente teriam parentes). O sofrimento dos próprios filhos é o gatilho original de um dos principais da fundação do cuidado, essencial para enfrentar o desafio adaptativo de proteger e cuidar de crianças.

Isso explicaria o fato de que no dilema de *Red Dead*, não houve nenhum tipo de diferença quanto ao gênero entre os participantes. Ambos colocam a família como o valor principal.

Retomando e finalizando a análise sobre os dilemas, a maioria dos nossos jogadores se relacionam com os conteúdos morais de modo “utilitarista”, pois levam em consideração o fato de estarem em um mundo virtual. O estudo de Francis et al. (2017) apresenta dados que corroboram nossa pesquisa. Os pesquisadores utilizaram o dilema do trem de Greene em um contexto de Realidade Virtual (RV), buscando analisar ação moral e o julgamento moral de cada participante. Complementar a essa tática, os autores utilizaram equipamentos de monitoramento da frequência cardíaca dos 40 entrevistados. Os resultados indicaram um número muito maior de respostas utilitárias - matando uma vida para salvar muitas outras – com a frequência cardíaca aumentando significativamente durante a resolução dos dilemas. Os autores da pesquisa sugerem que a ação moral pode ser vista como um construto independente para o julgamento moral, com os métodos de RV oferecendo novas perspectivas para investigar e avaliar o comportamento moral.

Já as respostas “deontológicas”, embora em um primeiro momento nos pareçam derivadas de princípios morais superiores e justificados por um criterioso raciocínio, são na verdade provenientes de intuições.

Tal afirmação é explicada pela psicologia moral intuicionista: realizamos raciocínios morais não para construir nossos reais motivos de como chegamos a determinado juízo ou opinião, mas para encontrar os melhores motivos para que alguém concorde com nosso juízo ou julgamento. Intuições vêm antes, raciocínio estratégico depois. Nossas emoções ditam nossos raciocínios. Nossa formação moral se dá por meio da intuição, uma mescla de ambiente, cultura e experiências adquiridas. A maioria de nossos valores morais não se constituem por meio de análise racional e lógica, mas das intuições.

Paul Bloom (2014), em uma série de observações envolvendo recém-nascidos até crianças de dois anos, afirma que possuímos dotes inatos como senso moral, ou seja, a capacidade de distinguir entre ações gentis e cruéis; empatia e compaixão; senso rudimentar de equidade e um senso rudimentar de justiça baseado na recompensa por boas ações e punição para as más. As intuições morais se apresentam desde muito cedo, sendo necessárias ao desenvolvimento da moralidade. Nossa habilidade de raciocinar surge muito mais tarde.

O estudo sobre os jogos eletrônicos e a ética nos espaços virtuais, desenvolvido por Ramos (2012), utilizando como método a cartografia, identificou que o jogador leva em consideração os aspectos éticos de forma distinta e propõe o conceito de ciberética, como a ética dos jogos eletrônicos. Essa ética faz com que o jogador possa avaliar as regras deliberadas visando orientar e apoiar o seu comportamento no mundo virtual.

Ao imergir no jogo, o sujeito faz julgamentos que podem levar em consideração suas experiências, conhecimentos e sentimentos do mundo cotidiano. Porém, sua decisão leva em consideração que a ação se dá em um mundo virtual, no qual as leis e consequências são diferenciadas da realidade e, por isso, é possível agir de forma considerada por si mesmo como amoral e segundo os parâmetros da realidade social no qual ele (sujeito) está inserido (RAMOS, 2012. p.333).

Em outro estudo, anterior, Ramos (2008) 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. Utilizando o teste de juízo

moral (MJT) em 102 universitários submetidos a sessões com os mais variados tipos de jogos, 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.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS



Imagem: <https://goo.gl/images/iGBHGc>

*“Todos nós fazemos escolhas na vida, mas no final nossas escolhas nos fazem.”*  
(Bioshock)

Em Paraísos Artificiais, Baudelaire nos diz que as coisas terrenas pouca importância têm, e que a verdadeira realidade está nos sonhos. Nos sonhos que vivemos nossos desejos. Para Baudelaire, o poeta da modernidade, era impossível vivermos a realidade em sua plenitude, sem nos entorpecermos, sem irmos ao mundo dos sonhos.

A ordem invocada pelo jogo é sedutora, pois trata-se de uma ordem de sonho, uma ordem habilitadora. Se o ópio e o haxixe eram as formas de entrada ao paraíso artificial baudelairiano, a pós-modernidade nos proporciona o virtual e suas tecnologias adjacentes como nova possibilidade de assumirmos o papel do *flâneur* onírico.

Entendemos que os jogos eletrônicos, de forma significativa, permitem essa visita, pois devido a sua capacidade como simulacro, pode transportar-nos para além do nosso mundo de sonhos, permitindo que contemplemos uma vida na ausência de corpos. Realizamos sonhos e liberamos nossos instintos onde não precisamos ser humanos.

Os jogos eletrônicos, em comparação com outras formas de entretenimento, ainda são recentes, e dessa forma, o conhecimento sobre tal artefato cultural ainda está sendo construído, muito mais pelo seu caráter dinâmico do que propriamente pelo seu desenvolvimento tardio.

Como podemos analisar ao longo de nosso trabalho, os jogos estão longe de serem culpados, ou propagadores de imoralidades e qualquer tipo de violência. Contudo, mesmo nos distanciando dessa falácia, não implica de que devemos deixar de investigar e levantar discussões sobre o papel dos jogos eletrônicos na sociedade e suas respectivas ressonâncias ao longo desses 60 anos de alegrias para uns e tristeza para outros. Ficou claro, durante nosso percurso, que os jogos nunca serão unanimidade e isso, obviamente, é um de seus pontos fortes, principalmente para quem os transformam em objetos de estudo e também para aqueles que o usam como diversão.

Os jogadores tendem a transferir várias de suas convicções, insatisfações, preconceitos e valores do mundo real aos jogos. Em um mundo de possibilidades, as resoluções dos conflitos morais apresentadas nos jogos, refletem elementos norteadores moralmente reais do jogador. Contudo, tais elementos se dissolvem, e utilizando a máxima pós-moderna, podemos dizer que se tornam fragmentados,

líquidos, eles se modificam no ciberespaço, pois são poucas as sanções ou punições para os comportamentos virtuais ditos como “imorais”. Os jogos são paraísos virtuais e a possibilidade de satisfação dos desejos como em uma catarse é algo irresistível e inevitável ao jogador.

Ao levantarmos a questão da moralidade contemporânea relacionada aos jogos eletrônicos, nossa preocupação foi como poderíamos realizar o diálogo entre dois domínios que, aparentemente, eram tão distantes, teoricamente e empiricamente. Nossa surpresa foi que ao desenrolar de nossa pesquisa, tais áreas se mostraram muito mais próximas do que poderíamos imaginar. O uso dos dilemas foi fundamental nesse aspecto, e ao aproximá-los ao contexto do jogador, se apresentaram como instrumentos fundamentais na construção do presente trabalho.

Os jogos se tornaram ótimas ferramentas para discussões sobre dilemas éticos e podem se tornar um bom catalisador para discutir os temas atuais. Não só os jogos, mas outras mídias contemporâneas como, por exemplos, as redes sociais e aplicativos de relacionamentos podem e devem se tornar uma ferramenta valiosa e assaz importante para debates sobre as tecnologias recentes.

Se as diversas teorias morais apresentadas, sociológicas, psicológicas e filosóficas, dialogassem mais entre si, talvez tivéssemos propostas de estudos mais interessantes e abrangentes sobre questões que perduram desde longa data quando o assunto é a ética, ou, mais especificamente, a moral. Ora, divergências são sempre necessárias para uma boa discussão, principalmente provenientes de campos tão ricos em termos teóricos. Uma de nossas pretensões foi estabelecer justamente esse diálogo.

Os filósofos pós-modernos se atentam para um mundo em que o dever e as regras são eclipsadas por hedonismos e individualidades, onde as autoridades e os intelectuais não possuem mais nenhuma credibilidade, enquanto os psicólogos cognitivos e evolucionistas conclamam o fim da razão interpretando-a como uma religião, uma ilusão iluminista, nos deixando a mercê de nossas intuições e emoções herdadas a milhares de anos. Como podemos ver, eles possuem muito em comum, principalmente no abismo entre o raciocínio científico e a razão. Mas essas são questões que serão discutidas durante muito tempo, talvez eternamente.

Ao final dessa pesquisa, creio que as questões inicialmente levantadas foram respondidas, mas como em um bom jogo, novos desafios surgiram trazendo novas

indagações. Como um bom jogo, não esperamos “zerá-lo”, primeiro porque é impossível tal presunção e, segundo, porque é extremamente divertido.

O surgimento de novas indagações apontam para a necessidade de novos estudos sobre a temática pesquisada, principalmente sobre as questões referentes à importância dos jogos no contexto dos jogadores. Entendemos o contexto como fundamental para o processo de subjetivação e significação, assim como nas escolhas que ocorrem durante os jogos eletrônicos. Almejamos que o uso dos videodilemas, baseados em jogos, possam influenciar ou pelo menos assinalar a necessidade de novas propostas metodológicas direcionadas ao estudo da moralidade.

Que se sente? Que se vê? Coisas maravilhosas, não é verdade? Espetáculos extraordinários? É belo? É terrível? É perigoso? Estas são as perguntas comuns dirigidas pelos ignorantes aos adeptos, com uma curiosidade em que há receio. Dir-se-ia uma infantil impaciência de saber, como a das pessoas que nunca deixaram o canto do lume e se encontraram diante de um homem que regressa de países distantes e desconhecidos (BAUDELAIRE, p.21, 1971).

## REFERÊNCIAS

ALVES, Luciana; CARVALHO, Alysson, M. **Videogame: é do bem ou do mal?** Como orientar pais. Psicologia em estudo, v. 16, n. 2, 2011.

ALVES, L. **Game over: jogos eletrônicos e violência.** 2004. Tese (Doutorado em Educação). Programa de pós-graduação em educação. Universidade Federal da Bahia, 2004.

APTER, Michael, J. **Structural-Phenomenology of Play.** In: Adult Play: A Reversal Theory Approach, edited by J. H. Kerr and Michael J. Apter. Amsterdam: Swets and Zeitlinger, 1991.

ARANTES, Valéria Amorim; SASTRE, G; GONZALEZ, A. **Violência contra a mulher e representações mentais:** um estudo sobre pensamentos morais e sentimentos de adolescentes. Psicologia: Teoria e Pesquisa, v. 26, n. 1, p. 109-120, 2010.

ARENDT, Hannah. **Eichmann in Jerusalem: A report on the banality of evil.** New York, NY: Penguin, 1963.

ARIÈS, P. **História social da família e da criança.** Rio de Janeiro: LTC, 1981.

BAPTISTA, Mauro Rocha. **O tempo e a criança:** comentários ao fragmento 52 de Heráclito de Éfeso. Mal-Estar e Sociedade, v. 3, n. 4, 2010.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo.** São Paulo: Edições 70, 2011.

BARLOW, J.P. **A Declaration of the Independence of Cyberspace.** Davos, Switzerland, 1996.

BATAGLIA, Patrícia Unger Raphael. **A construção da competência moral e a formação do psicólogo.** 2001. Tese de Doutorado.

BAUDELAIRE, Charles. **Paraísos artificiais.** L&PM, 1971.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação.** Lisboa, Relógio D'Água Editores, 1999.

BAUDRILLARD, Jean. **Tela Total.** Porto Alegre: Editora Sulina, 2011

BAUMAN, Zygmunt. **Ética Pós-moderna.** São Paulo: Paulus, 1997.

\_\_\_\_\_. Zygmunt. **O mal-estar da pós-modernidade.** Zahar, 1998.

\_\_\_\_\_, Zygmunt. **Modernidade Líquida.** Rio de Janeiro:Zahar, 2001.

\_\_\_\_\_, Zygmunt; DONSKIS, Leonidas. **Ceguera Moral: la perdida de sensibilidad en la modernidad líquida.** Grupo Planeta (GBS), 2014.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. Duas Cidades/Editora 34, 1984.

BERMAN, Marshall. **Tudo que é sólido se desmancha no ar**. São Paulo: Cia das Letras, 2001.

BIAGGIO, Ângela. **Lawrence Kohlberg: ética e educação moral**. 2. ed. São Paulo: Moderna, 2006.

\_\_\_\_\_. **Self e Moralidade**. In Coletâneas da ANPEPP: Cognição Social e Juízo Moral. Vol. 01, No. 06, 1996.

BITTAR, Eduardo Carlos Bianca. **Nietzsche: niilismo e genealogia moral**. Revista da Faculdade de Direito, Universidade de São Paulo, v. 98, p. 477-501, 2003.

BLOCK, J. J. **Lessons from columbine: virtual and real rage**. American journal of forensic psychiatry, volume 28, issue 2, 2007.

BLOOM, P. **O que nos faz bons ou maus**. Rio de Janeiro: Best Seller, 2014.

BONI, V.; QUARESMA, S.J. **Aprendendo a entrevistar: como fazer entrevistas em Ciências Sociais**. Revista Eletrônica dos Pós-Graduandos em Sociologia Política da UFSC, Vol. 2 nº 1 (3), 2005.

BOURDIEU, P. **A miséria do mundo**. Tradução de Mateus S. Soares. 3a edição. Petrópolis: Vozes, 1999.

BOURDIEU, P; CHAMBOREDON J.C.; PASSERON, J.C. **Ofício de sociólogo Metodologia da pesquisa na sociologia**: Editora Vozes Ltda. Petrópolis, RJ, 1999.

BRAGA, E. C. **Catarse: o corpo, seus rituais e cerimônias na arte contemporânea**, 2012. Disponível em <http://www.edubraga.pro.br/art-design/o-corpo-seus-rituais-e-cerimonias-em-catarse-na-arte-contemporanea/>. Acessado em 14 de Fevereiro de 2014.

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

CABRAL, F. **Entrevista**. In 4ª Cúpula Mundial de Mídia para Crianças e Adolescentes. Rio de Janeiro: Multirio, 2004.

CABRAL, João Francisco Pereira. **Os Estoicos**; Brasil Escola. Disponível em <<http://brasilecola.uol.com.br/filosofia/os-estoicos.htm>>. Acesso em 28 de setembro de 2017.

\_\_\_\_\_. **Jogos eletrônicos: técnica ilusionista ou emancipadora?** Revista USP: "Dossiê Informática/Internet", São Paulo, n. 35, p.134-145, 2002.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem** (1985). Lisboa: Cotovia, 1990.

CAMBRICOLI, F.; TOLEDO, L.F. **OMS planeja classificar vício em jogos eletrônicos como distúrbio psiquiátrico**. Estadão, São Paulo, 03 Julho 2017. Acessado em : < <http://saude.estadao.com.br/noticias/geral,oms-planeja-classificar-vicio-em-jogos-eletronicos-como-disturbio-psiquiatrico,70001874436>>.

CAMPOS, C. J. G. **Método de análise de conteúdo: ferramenta para a análise de dados qualitativos no campo da saúde**. Rev Bras Enferm: Brasília (DF) set/out;57(5):611-4, 2004.

CASTELLS, M. **A Galáxia da Internet**. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

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

CONTE, Jaimir. Apresentação. In: HUME, David. **Da Imortalidade da Alma e Outros Textos Póstumos**. Tradução: Daniel S. Murialdo, Davi de Souza e Jaimir Conte. Ijuí: UNIJUÍ, 2006.

DEMO, Pedro. **Introdução da Metodologia**. São Paulo: Atlas, 1985.

DICK, Philip K. **Do androids dream of electric sheep?** Del Rey Books, 1968.

DOSTOIEVSKY, F. **O jogador**. Lisboa: Quid Novi Ed, 2008.

DURKHEIM, Emile. **O suicídio** (1897). Martin Claret Editora, São Paulo, 2005.

DUSKA, R., WHELAN, M. **O desenvolvimento moral na idade evolutiva: um guia a Piaget e Kohlberg**. São Paulo: Loyola, 1994.

FONTANELLA, B. J. B.; RICAS, J.; TURATO, E. R. **Amostragem por saturação em pesquisas qualitativas em saúde: contribuições teóricas**. Cadernos de Saúde Pública, Rio de Janeiro, v. 24, n. 1, p. 17-27, 2008.

FANTON, Marcos; SILVA, Walter Valdevino Oliveira. **Cooperação e conflito nos processos deliberativos do liberalismo político**. DOI: 10.18226/21784612. v22. n. especial. 07. CONJECTURA: filosofia e educação, v. 22, p. 83-103, 2017.

FRANCIS KB, HOWARD C, HOWARD IS, GUMMERUM M, GANIS G. **Virtual Morality: Transitioning from Moral Judgment to Moral Action?**. Plos one 12(1): e0170133, 2017. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0170133>

FREITAG, Barbara. **Itinerários de Antígona: a questão da moralidade**. Papirus Editora, 2005.

FREITAS, Lia Beatriz de Lucca . **A Moral na Obra de Jean Piaget: um Projeto Inacabado**. São Paulo, 159 p. Tese de Doutorado. Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, 1997.

FREUD, Sigmund. **Dostoiévski e o parricídio** (1928). \_\_\_\_\_. Obras psicológicas completas. Edição Standard Brasileira. Rio de Janeiro: Imago, v. 21, p. 201-227, 1980.

GIBSON, W. **Neuromancer**. Aleph, 1984.

GIDDENS, A. **As Consequências da Modernidade**. São Paulo: Ed UNESP, 1991.

GILLIGAN, Carol. **In a different voice: Psychological Theory and Women's Development**. Harvard University Press, 1982.

GRAMSCI, A. **Concepção dialética da História**. Tradução de Carlos Nelson Coutinho. 10. ed. Rio de Janeiro: Ed. Civilização Brasileira, 1995.

GREENE, Joshua. **Moral tribes: Emotion, reason, and the gap between us and them**. Penguin, 2012.

GRUPPI, L. **Tudo começou com Maquiavel: as concepções de Estado em Marx, Engels, Lênin e Gramsci**. 11ª Edição. Porto Alegre: L&PM, 1986.

GUIMARÃES, Carlos Nunes. **Maquiavel e Max Weber: ética e realismo político**. Argumentos-Revista de Filosofia, v. 2, n. 4, 2010.

GULARTE, Daniel. **Jogos eletrônicos: 50 anos de interação e diversão**. Teresópolis, RJ: Novas Idéias, 2010.

HAIDT, Jonathan. **The righteous mind: Why good people are divided by politics and religion**. Vintage, 2013.

HARVEY, David. **Condição Pós Moderna**. São Paulo: Editora Loyola, 2017.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura** (1938). 5a. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

JAMESON, F. Postmodernism, Or, **The Cultural Logic of Late Capitalism**. Duke University Press, 1991.

KENSKI, R.; AGUERRE, G.; MAROJA, R. **Armas de diversão em massa**. Superinteressante, São Paulo: Junho, 2003. Acesso em 02/02/2014.

KENT, Steven L. **The Ultimate History of Video Games: from Pong to Pokemon and beyond... the story behind the craze that touched our lives and changed the world**. Three Rivers Press, 2010.

KERR, A. **Girls/Women Just Want to Have Fun-A Study of Adult Female Players of Digital Games**. Conference, ReadsSource, University of Utrecht, The Netherlands, 2003.

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

KIRSCHBAUM, C. **Decisões entre pesquisas quali e quanti sob a perspectiva de mecanismos causais**, RBCS Vol. 28 n° 82, 2013.

KOHLBERG, Lawrence. **Psicología del desarrollo moral**. Desclée de Brouwer, 1992.

KUSHNER, David. **O grande fora da lei: A origem do GTA**. 1ª edição. Rio de Janeiro: Darkside, 2014.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos de metodologia científica**. 6 ed. SP: Atlas, 2009.

LAPLANCHE, J; PONTALIS, Jean-Baptiste. **Vocabulário da psicanálise**. São Paulo: MartinsFontes, 2016.

LA TAILLE, Yves. **Crise de valores ou valores em crise?** Artmed Editora, 2009.

\_\_\_\_\_. **Moral e ética: dimensões intelectuais e afetivas**. Artmed Editora, 2006.

\_\_\_\_\_. **Televisão, violência e infância**. Folha de São Paulo, 2001.

LEMMENS, J.S, VALKENBURG, P.M, PETER J. **Development and validation of a Game Addiction Scale for Adolescents**. Media Psychology, 2009.

LEMONS, I. L., CONTI, M. A., SOUGEY, E. B. **Avaliação da equivalência semântica e consistência interna da Game Addiction Scale (GAS): versão em português**. *Jornal Brasileiro de Psiquiatria*, 2015.

LÈVY, P. **O que é virtual?** São Paulo: Editora 34, 2011.

\_\_\_\_\_. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2010.

LIMA, Vanessa Aparecida Alves de. **De Piaget a Gilligan: retrospectiva do desenvolvimento moral em psicologia um caminho para o estudo das virtudes**. *Psicologia: ciência e profissão*, v. 24, n. 3, p. 12-23, 2004.

LIND, G. **Moral Dilemma Discussion Revisited: The Konstanz Method**. *Europe's Journal of Psychology*, 2005.

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

\_\_\_\_\_. **A sociedade pós-moralista: o crepúsculo do dever e a ética indolor dos novos tempos democráticos.** Manole, 2005.

\_\_\_\_\_. **A invenção do futuro: um debate sobre a pós-modernidade e a hipermodernidade.** Barueri: Manole, 2005.

\_\_\_\_\_. **O Império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas.** São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

LUZ, Alan Richard. **Video game: história, linguagem e expressão gráfica.** São Paulo: Blucher, 2010.

MARIMÓN, Montserrat. **Conocimiento y cambio: los modelos organizadores en la construcción del conocimiento.** España : Paidós, 1998.

MARINHO, M. **Olhares femininos sobre a ética: Carol Gilligan e Nel Noddings.** Intervenção Social, 2004.

MEDEIROS, Márcia Duarte. **Jogos eletrônicos, mundos virtuais e identidade: o si mesmo como experiência alteritária.** 2013. Tese de Doutorado. www. teses. ufc. br.

MELLO, H., CASTRO, C. **Ludosfera: o espaço lúdico virtual.** Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Fortaleza, CE, 2012.

MENDES, C.L. **Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação.** Campinas: Papirus, 2006.

MISKOLCI, R. **Pânicos morais e controle social: reflexões sobre o casamento gay.** Cad. Pagu, Campinas, n. 28, p. 101-128, June, 2007.

MINAYO M.C.; SANCHES, O. **Quantitativo-qualitativo: oposição ou complementaridade?** *Caderno de Saúde Pública* 9(3):239-262, 1993.

MINAYO, Maria Cecília S. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade.** Editora Vozes Limitada, 1996.

MINAYO, M. C. S. **O Desafio do Conhecimento- Pesquisa Qualitativa em Saúde,** São Paulo: HUCITEC-ABRASCO, 1999.

MINAYO, M.C. **Amostragem e saturação em pesquisa qualitativa: consensos e controvérsias.** *Revista Pesquisa Qualitativa:* v5, n.7. 2017.

MONTENEGRO, T. **Diferenças de gênero e desenvolvimento moral das mulheres.** *Rev. Estud. Fem., Florianópolis* , v. 11, n. 2, p. 493-508, 2003  
Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-)

026X2003000200008&lng=en&nrm=iso>. access  
on 06 July 2018. <http://dx.doi.org/10.1590/S0104-026X2003000200008>

MOTT, Tony. 1001 **Videogames para jogar antes de morrer**. Rio de Janeiro: Sextante, 2013.

NIETZSCHE, Friedrich. **Genealogia da moral** (1887). Obras completas, v. 2, 1998.

OLIVEIRA, Érico Andrade M. **A crítica de Nietzsche à moral kantiana: por uma moral mínima**. Cadernos, p. 169, 2010.

PASCHOARELLI, L.C.; MEDOLA, F.O.; BONFIM, G. H.C. **Características Qualitativas, Quantitativas e Qualiquantitativas de Abordagens Científicas: estudos de caso na subárea do Design** Revista de Design, Tecnologia e Sociedade, 2015.

PIAGET, Jean. **O juízo moral na criança** (1932). Grupo Editorial Summus, 1994.

PINKER, Steven. **The moral instinct**. The New York, 2008.

\_\_\_\_\_. **Os anjos bons da nossa natureza: por que a violência diminuiu**. São Paulo: Companhia das letras, 2013.

PORTINARI, N. **Fim das lanhouses deixou lacuna na inclusão digital, diz pioneiro do setor**. São Paulo: TEC, Folha Digital, 2017.

PRZYBYLSKI, A. K.; WEINSTEIN, N., MURAYAMA, K. LYNCH, M. F.; RYAN, R.M. **The Ideal Self at Play: The Appeal of Video Games That Let You Be All You Can Be**. Psychological Science 23 (1), 69-76, 2012.

PRZYBYLSKI, A.K.; MISHKIN, A.F. **How the Quantity and Quality of Electronic Gaming Relates to Adolescents' Academic Engagement and Psychosocial Adjustment**. Psychology of Popular Media Culture, 2015.

PUIG, Josep Maria. **A construção da personalidade moral**. Ática, 1998.

QUEIROZ, Kelly Jessie Marques; LIMA, Vanessa Aparecida Alves. **Método Clínico piagetiano nos estudos sobre Psicologia Moral: o uso de dilemas**. Schème-Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas, v. 3, n. 5, 2012.

QUINIOU, Y. **A moral em Marx**. Madrid: Ediciones Istmo, 2005, 238p. Crítica Marxista, São Paulo, Ed. Unesp, n.34, 2012.

RAMOS, D. K. **Ciberética: a ética no espaço virtual dos jogos eletrônicos**. Porto Alegre: Educação e Realidade, 2012.

RAMOS, D. K. **Jogos eletrônicos desejo e juízo moral**. Universidade Federal de Santa Catarina, 2008.

RODRIGUES, J.C. **Brincando de deus: Criação de mundos virtuais e experiências de imersão digitais**. Rio de Janeiro: Marsupial, 2016.

ROUSSEAU, Jean-Jacques. **Emílio**. Edaf, 1762a.

\_\_\_\_\_. **O contrato social e outros escritos**. Editora Cultrix, 1762b.

RYAN, Jeff. **Nos bastidores da Nintendo: o jeito Wii de reinventar negócios e transformar clientes em fãs**. Tradução Leandro R. Woyakoski. São Paulo: Saraiva, 2012.

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

SANTAELLA, Lúcia. **Semiótica aplicada**. São Paulo: Thomson, 2002.

SÊNECA, Lúcio Aneu. **Da tranquilidade da alma: a vida retirada**. São Paulo: Escala, 2008.

SIOUX. **Pesquisa Game Brasil**. Blend New Research e a Game Lab, 2017.

SNIDERMAN, S. "Unwritten Rules". [www.gamepuzzles.com/tlog/tlog2.htm](http://www.gamepuzzles.com/tlog/tlog2.htm).

SOUZA, Hélio José dos Santos. **O problema da motivação moral em Kant**. São Paulo: Editora Unesp, 2009.

SURVEYGIZMO. **Using Word Clouds To Present Your Qualitative Data**. Sandy McKee. Acessível em <https://www.surveygizmo.com/survey-blog/what-you-need-to-know-when-using-word-clouds-to-present-your-qualitative-data>. Acessado em 05 de maio de 2018.

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

VASCONCELOS, Mário Sérgio et al. **Juízos e valores morais: a perspectiva de investigação dos modelos organizadores do pensamento**. Paidéia, v. 20, n. 46, 2010.

VILARRASSA, Genoveva S. **Razonamiento Moral y Educación**. Educar: Spain, 1998.

XAVIER, G. **A condição eletrolúdica: cultura visual nos jogos eletrônicos**. São Paulo: Novas ideias, 2010.

ZINGANO, Marco. **As virtudes morais**. São Paulo: Wmf Martins Fontes, 2013.

## APÊNDICE

## APÊNDICE 1

### ROTEIRO DE ENTREVISTA

**1. Nick ou Nome do Avatar:** **Idade:**

Qual o seu grau de instrução?

- ☐ Fundamental I
- ☐ Fundamental II incompleto
- ☐ Ensino Médio
- ☐ Ensino Médio Incompleto
- ☐ Graduação
- ☐ Graduação Incompleto
- ☐ Pós-Graduação

Possui videogame ou computador? Qual?

Joga em Lan House? Casa de amigos?

Joga em celular?

Quantas horas por dia você joga? Qualquer jogo, seja em vídeo games, pc, ou celular. ☐ Até 1 hora

- ☐ Até 3 horas
- ☐ Até 8 horas
- ☐ De 8 a 12 horas
- ☐ Acima de 12 horas

Prefere jogar sozinho ou com amigos?

**2. Supondo que você joga jogos eletrônicos ou se comunica em comunidades ou mundos virtuais que exigem que crie um avatar, ou personagem, como por exemplo, os jogos de RPG, fale um pouco sobre seu avatar.**

**3. Que jogos ou mundos virtuais que utilizam avatar você conhece?**

**4. Quais os jogos de sua preferência?**

**5. Que motivos o leva a preferi-los?**

**6. Como você escolhe ou escolheria o seu avatar?**

- ☐ Ele se parece comigo no mundo real
- ☐ Ele representa o que eu gostaria de ser
- ☐ Ele é completamente diferente de mim mesmo
- ☐ Ele é apenas um boneco que uso para jogar
- ☐ Ele tem uma vida quase que própria

7. Que impressões imagina que causa com a aparência ou perfil virtual do seu avatar?
8. A interação com os parceiros de jogo o leva a crer que você consegue causar a impressão que deseja?
9. O que você mais gosta em um jogo?
10. O que você não gosta em um jogo?
11. Que tipo de ação você não faria em um jogo? E se fosse para passar uma fase?
12. Existe alguma coisa que você gostaria de fazer na vida real que só é possível nos jogos?
13. Quais os seus personagens favoritos e por quê?
14. Existe alguma ação que você julgue como errada em um jogo?
15. Cite alguma situação em um jogo que o deixou aflito ou em dúvida sobre que escolha fazer
16. Qual seria seu jogo perfeito? O que você gostaria de fazer em um jogo?

## APÊNDICE 2

## ESCALA DE DEPENDÊNCIA DE JOGOS

| <u>Com que frequência, nos últimos seis meses...</u>                                                        | NUNCA | RARAMENTE | ALGUMAS VEZES | FREQUENTEMENTE | MUITO FREQUENTEMENTE |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-----------|---------------|----------------|----------------------|
| 1- Você pensou em jogar o dia todo?                                                                         | 0     | 1         | 2             | 3              | 4                    |
| 2- Você gastou muito do seu tempo livre com jogos eletrônicos?                                              | 0     | 1         | 2             | 3              | 4                    |
| 3- Você tem se sentido dependente de algum jogo eletrônico?                                                 | 0     | 1         | 2             | 3              | 4                    |
| 4- Você jogou por mais tempo do que pretendia?                                                              | 0     | 1         | 2             | 3              | 4                    |
| 5- Você gastou cada vez mais do seu tempo com jogos eletrônicos?                                            | 0     | 1         | 2             | 3              | 4                    |
| 6- Você foi incapaz de parar no início do jogo?                                                             | 0     | 1         | 2             | 3              | 4                    |
| 7- Você jogou para esquecer a vida real?                                                                    | 0     | 1         | 2             | 3              | 4                    |
| 8- Você tem jogado para aliviar o estresse?                                                                 | 0     | 1         | 2             | 3              | 4                    |
| 9- Você tem jogado para se sentir melhor?                                                                   | 0     | 1         | 2             | 3              | 4                    |
| 10- Você foi incapaz de reduzir o seu tempo de jogo?                                                        | 0     | 1         | 2             | 3              | 4                    |
| 11- Outras pessoas têm tentado, sem sucesso, reduzir o seu uso de jogos eletrônicos?                        | 0     | 1         | 2             | 3              | 4                    |
| 12- Você tem falhado ao tentar reduzir o seu tempo de jogo?                                                 | 0     | 1         | 2             | 3              | 4                    |
| 13- Você tem se sentido mal quando não consegue jogar?                                                      | 0     | 1         | 2             | 3              | 4                    |
| 14- Você tem se sentido irritado quando não consegue jogar?                                                 | 0     | 1         | 2             | 3              | 4                    |
| 15- Você tem se sentido estressado quando não consegue jogar?                                               | 0     | 1         | 2             | 3              | 4                    |
| 16- Você teve brigas com familiares e/ou amigos por conta do seu tempo gasto com jogos eletrônicos?         | 0     | 1         | 2             | 3              | 4                    |
| 17- Você tem deixado de lado os familiares e/ou os amigos porque estava jogando?                            | 0     | 1         | 2             | 3              | 4                    |
| 18- Você tem mentido sobre o seu tempo gasto com jogos eletrônicos?                                         | 0     | 1         | 2             | 3              | 4                    |
| 19- Você deixou de dormir para jogar?                                                                       | 0     | 1         | 2             | 3              | 4                    |
| 20- Você tem deixado de lado outras atividades importantes (ex., faculdade, trabalho, esportes) para jogar? | 0     | 1         | 2             | 3              | 4                    |
| 21- Você se sentiu mal após jogar por um longo tempo?                                                       | 0     | 1         | 2             | 3              | 4                    |

### APÊNDICE 3

|                                                                                   |                                                                        |                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <b>FACULDADE DE CIÊNCIAS E<br/>LETRAS - UNESP/ CAMPUS DE<br/>ASSIS</b> |  |
| <b>PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP</b>                                             |                                                                        |                                                                                     |

#### DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

**Título da Pesquisa:** JOGOS ELETRÔNICOS E MORALIDADE NO MUNDO CONTEMPORÂNEO

**Pesquisador:** VÍTOR DE MORAIS ALVES EVANGELISTA

**Área Temática:**

**Versão:** 2

**CAAE:** 48627715.6.0000.5401

**Instituição Proponente:** Faculdade de Ciências e Letras - UNESP/ Campus de Assis

**Patrocinador Principal:** Financiamento Próprio

#### DADOS DO PARECER

**Número do Parecer:** 1.308.239

#### Apresentação do Projeto:

A presente pesquisa pretende proporcionar uma reflexão sobre os aspectos morais presentes nos jogos eletrônicos na contemporaneidade, tendo como aporte metodológico a etnografia virtual e como apoio teórico os estudos de Jean Piaget (1932) sobre o desenvolvimento do juízo moral, assim como as pesquisas de Lawrence Kohlberg sobre a construção do raciocínio moral e as contribuições de La Taille no campo da psicologia da moralidade humana.

#### Objetivo da Pesquisa:

Proporcionar uma reflexão sobre os aspectos morais presentes nos jogos eletrônicos no mundo contemporâneo, bem como problematizar o papel dos jogos eletrônicos no contexto pós-moderno, investigar sobre a prática de jogos eletrônicos e sobre a percepção dos jogadores em relação à moralidade e analisar como os jogadores se relacionam com os aspectos morais no ambiente real e no virtual.

#### Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Segundo o pesquisador a pesquisa apresenta risco mínimo, mas caso alguma questão durante a entrevista cause qualquer tipo de desconforto, todos os cuidados serão tomados para adequar o procedimento às necessidades dos sujeitos, ou, interromper a pesquisa para atendê-los. Informa ainda que no decorrer da pesquisa todos os procedimentos serão esclarecidos antes de serem

|                                        |                           |                                   |
|----------------------------------------|---------------------------|-----------------------------------|
| <b>Endereço:</b> Av. Dom Antônio, 2100 |                           | <b>CEP:</b> 19.806-900            |
| <b>Bairro:</b> Vila Tênis Clube        |                           |                                   |
| <b>UF:</b> SP                          | <b>Município:</b> ASSIS   |                                   |
| <b>Telefone:</b> (18)3302-5607         | <b>Fax:</b> (18)3302-5804 | <b>E-mail:</b> cep@assis.unesp.br |



## FACULDADE DE CIÊNCIAS E LETRAS - UNESP/ CAMPUS DE ASSIS



Continuação do Parecer: 1.308.239

realizados, bem como afirma que os pesquisadores ajudarão no que for necessário. Caso ocorra algum desconforto, os pesquisadores serão responsáveis pelo acompanhamento e assistência psicológica, sendo a entrevista interrompida imediatamente. No tocante aos benefícios informa que a participação dos entrevistados contribuirá diretamente para o desenvolvimento de estudos relacionados aos jogos eletrônicos e ao dimensionamento de questões relativas ao desenvolvimento moral na pós-modernidade tendo em vista que a presente pesquisa surge diante da necessidade de estudos relacionados aos jogos eletrônicos e ao dimensionamento de questões relativas ao desenvolvimento moral na pós-modernidade.

### Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

O pesquisador informa que os materiais coletados serão armazenados, sob responsabilidade do pesquisador, em arquivos/armários, existentes no LAPSS - Laboratório de Psicologia da Saúde e do Sono.

### Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

O pesquisador apresenta o TCLE para os pais e responsáveis, para adultos e Termo de assentimento para menores, além das declarações de infraestrutura exigidas.

### Recomendações:

Nada a declarar

### Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

O pesquisador atendeu as pendências apontadas em parecer anterior.

### Considerações Finais a critério do CEP:

O Regimento Interno do CEP prevê que o pesquisador apresente relatórios, de acordo com as datas estabelecidas pelo CEP. O não encaminhamento dos relatórios implicará no impedimento temporário da apresentação de novos protocolos, até que este regularize a situação pendente. Os RELATÓRIOS deverão ser apresentados em MAIO/2016, DEZEMBRO/2016 e SETEMBRO/2017. No relatório Final deverá se informado como foi realizada a devolutiva aos participantes da pesquisa. ATENÇÃO: QUALQUER ALTERAÇÃO NO PROJETO DEVE SER INFORMADA AO CEP COMO EMENDA AO PROJETO.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

| Tipo Documento | Arquivo                     | Postagem   | Autor | Situação |
|----------------|-----------------------------|------------|-------|----------|
| Informações    | PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_P | 04/10/2015 |       | Aceito   |

Endereço: Av. Dom Antônio, 2100  
 Bairro: Vila Tênis Clube CEP: 19.806-900  
 UF: SP Município: ASSIS  
 Telefone: (18)3302-5807 Fax: (18)3302-5804 E-mail: cep@assis.unesp.br



FACULDADE DE CIÊNCIAS E  
LETRAS - UNESP/ CAMPUS DE  
ASSIS



Continuação do Parecer: 1.308.239

|                                                           |                             |                        |                                         |        |
|-----------------------------------------------------------|-----------------------------|------------------------|-----------------------------------------|--------|
| Básicas do Projeto                                        | ETO_466456.pdf              | 08:38:18               |                                         | Aceito |
| TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência | TCLEPAISERESPONSABLEIS.pdf  | 04/10/2015<br>08:36:36 | VITOR DE MORAIS<br>ALVES<br>EVANGELISTA | Aceito |
| TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência | TCLEADULTOS.pdf             | 04/10/2015<br>08:36:16 | VITOR DE MORAIS<br>ALVES<br>EVANGELISTA | Aceito |
| TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência | TAADOLESCENTES.pdf          | 04/10/2015<br>08:35:56 | VITOR DE MORAIS<br>ALVES<br>EVANGELISTA | Aceito |
| Projeto Detalhado / Brochura Investigador                 | PROJETODOUTORADO.pdf        | 04/10/2015<br>08:26:11 | VITOR DE MORAIS<br>ALVES<br>EVANGELISTA | Aceito |
| Outros                                                    | ROTEIROENTREVISTA.pdf       | 26/08/2015<br>16:49:12 | VITOR DE MORAIS<br>ALVES<br>EVANGELISTA | Aceito |
| Declaração de Instituição e Infraestrutura                | DECLARAESTRUTURADIRETOR.pdf | 26/08/2015<br>16:47:55 | VITOR DE MORAIS<br>ALVES<br>EVANGELISTA | Aceito |
| Declaração de Instituição e Infraestrutura                | DECLARAESTRUTURALAPSS.pdf   | 26/08/2015<br>16:45:02 | VITOR DE MORAIS<br>ALVES<br>EVANGELISTA | Aceito |
| Folha de Rosto                                            | FOLHAROSTO.pdf              | 26/08/2015<br>16:39:23 | VITOR DE MORAIS<br>ALVES<br>EVANGELISTA | Aceito |

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Avaliação da CONEP:

Não

ASSIS, 04 de Novembro de 2015

Assinado por:  
CLAUDIO EDWARD DOS REIS  
(Coordenador)

Endereço: Av. Dom Antônio, 2100

Bairro: Vila Tênis Clube

CEP: 19.806-900

UF: SP

Município: ASSIS

Telefone: (18)3302-5607

Fax: (18)3302-5804

E-mail: cep@assis.unesp.br

## APÊNDICE 4

### TERMO DE ASSENTIMENTO

(Adolescentes maiores de 12 anos e menores de 18 anos)

**Título do Projeto:** JOGOS ELETRÔNICOS E MORALIDADE NO MUNDO CONTEMPORÂNEO

**Pesquisador responsável:** VÍTOR DE MORAIS ALVES EVANGELISTA

#### **O que significa assentimento?**

O assentimento significa que você concorda em fazer parte de um grupo de adolescentes, da sua faixa de idade, para participar de uma pesquisa. Serão respeitados seus direitos e você receberá todas as informações por mais simples que possam parecer.

Pode ser que este documento denominado **TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO** contenha palavras que você não entenda. Por favor, peça ao responsável pela pesquisa ou à equipe do estudo para explicar qualquer palavra ou informação que você não entenda claramente.

#### **I - Pesquisa e procedimentos**

##### **Informação ao Participante**

Uma pesquisa consiste em um conjunto de atividades que têm por finalidade a descoberta de novos conhecimentos no domínio científico, literário, artístico etc.

O objetivo desta pesquisa é estudar sobre os aspectos morais presentes atualmente nos jogos eletrônicos.

Ao pesquisarmos esse tema, poderemos analisar que nesses jogos, embora voltados à recreação, podem apresentar a seu respeito diversas opiniões contraditórias, principalmente às que se referem aos conteúdos morais.

Essa pesquisa será realizada através de uma entrevista com duração de aproximadamente 40 minutos. As entrevistas serão gravadas.

Esta pesquisa surge diante da necessidade de estudos relacionados aos jogos eletrônicos e poderá auxiliar no surgimento de questões relativas ao desenvolvimento moral.

#### **II - Sigilo/Anonimato**

Suas respostas serão tratadas de forma anônima e confidencial, isto é, em nenhum momento será divulgado o seu nome em qualquer fase do estudo. Garantimos o sigilo das informações coletadas e o seu anonimato. Respeitamos a sua privacidade, mantendo em segredo as suas informações pessoais no decorrer da pesquisa e após a conclusão desta.

#### **III- Liberdades/Garantias**

A sua participação é voluntária. Caso você opte por não participar não terá nenhum prejuízo no seu atendimento e/ou tratamento.

Caso você opte por participar, você possui total liberdade para retirar o seu consentimento, a qualquer momento, sem penalização ou prejuízo ao seu cuidado. Você também possui total liberdade de não responder às perguntas ou não participar de momentos que possam causar-lhe constrangimento de qualquer natureza.

#### **IV – Procedimentos**

Você participará de uma entrevista com o pesquisador de aproximadamente 40 minutos de duração. A entrevista será realizada no LAPSS – Laboratório de Psicologia de Saúde e do

Sono da Faculdade de Ciências e Letras de Assis – UNESP. Seu deslocamento até o local de entrevista deverá estar a cargo de seu responsável. A presente pesquisa apresenta risco mínimo, mas caso alguma questão durante a entrevista cause qualquer tipo de desconforto, todos os cuidados serão tomados para adequar o procedimento às necessidades dos sujeitos, ou, interromper a pesquisa para atendê-los. No decorrer da pesquisa, todos os procedimentos serão esclarecidos antes de serem realizados. Os pesquisadores o ajudarão no que for necessário. Caso ocorra algum desconforto, os pesquisadores serão responsáveis pelo acompanhamento e assistência psicológica, sendo a entrevista interrompida imediatamente.

Se você ou os seus responsáveis tiver (em) dúvidas com relação ao estudo, direitos do participante, ou no caso de riscos relacionados ao estudo, você deve contatar o pesquisador responsável pelo estudo: Vitor de Moraes Alves Evangelista, pelo telefone (14)981674492.

Se você tiver dúvidas sobre seus direitos como um paciente de pesquisa, você pode contatar o Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos (CEP) da FCL/Assis, pelo telefone 3302-5607. O CEP é constituído por um grupo de profissionais de diversas áreas, com conhecimentos científicos e não científicos que realizam a revisão ética inicial e continuada da pesquisa para mantê-lo seguro e proteger seus direitos.

### DECLARAÇÃO DE ASSENTIMENTO DO PARTICIPANTE

Eu li e discuti com o pesquisador responsável pelo presente estudo os detalhes descritos neste documento. Entendo que eu sou livre para aceitar ou recusar, e que posso interromper a minha participação a qualquer momento sem dar uma razão. Eu concordo que os dados coletados para o estudo sejam usados para o propósito acima descrito.

Eu entendi a informação apresentada neste TERMO DE ASSENTIMENTO. Eu tive a oportunidade para fazer perguntas e todas as minhas perguntas foram respondidas.

Eu receberei uma cópia assinada e datada deste TERMO DE ASSENTIMENTO.

\_\_\_\_\_  
NOME DO ADOLESCENTE

\_\_\_\_\_  
ASSINATURA

\_\_\_\_\_  
DATA

\_\_\_\_\_  
NOME DO PESQUISADOR

\_\_\_\_\_  
ASSINATURA

\_\_\_\_\_  
DATA

## APÊNDICE 5

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE) (Capítulo IV, itens 1 a 8 da Resolução 466/2012 – Conselho Nacional de Saúde)

Você está sendo convidado (a) a participar da pesquisa “ **JOGOS ELETRÔNICOS E MORALIDADE NO MUNDO CONTEMPORÂNEO**”, sob a responsabilidade do(a) pesquisador(a) Vitor de Moraes Alves Evangelista, RG nº 34.720.850-2.

Este termo está elaborado em duas vias. Depois de lido, rubricado e assinado, uma via ficará em poder do sujeito ou de seu representante legal e a outra via em poder do pesquisador responsável.

Esta pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética da Faculdade de Ciências e Letras – UNESP/Campus de Assis. Qualquer dúvida quanto aos aspectos éticos poderão ser esclarecidas no telefone (18) 3302-5607 ou pelo e-mail [cep@assis.unesp.br](mailto:cep@assis.unesp.br), ou diretamente com o pesquisador no telefone (14) 981674492 ou e-mail [vitorde Moraes@hotmail.com](mailto:vitorde Moraes@hotmail.com).

#### **I. A pesquisa:**

Esta pesquisa tem por objetivo: proporcionar uma reflexão sobre os aspectos morais presentes nos jogos eletrônicos no mundo contemporâneo.

#### **II. Procedimentos:**

O procedimento da qual você participará será o seguinte:

1. Entrevista semi-estruturada terá duração de aproximadamente 40 minutos. A entrevista será gravada

#### **III. Riscos/Desconfortos e Benefícios**

**Possíveis riscos ou desconfortos:** a entrevista apresenta risco mínimo, mas caso se sinta ofendido com alguma questão, ou está lhe cause qualquer tipo de desconforto, todos os cuidados serão tomados para adequar o procedimento às suas necessidades, ou, interromper a pesquisa para atendê-lo.

**Formas de Acompanhamento e assistência em caso de ocorrência dos riscos ou desconfortos:** No decorrer da pesquisa, todos os procedimentos serão esclarecidos antes de serem realizados. Os pesquisadores o ajudarão no que for necessário. Caso ocorra algum desconforto, os pesquisadores serão responsáveis pelo acompanhamento e assistência psicológica, sendo a entrevista interrompida imediatamente.

**Benefícios esperados:** Sua participação contribuirá diretamente para o desenvolvimento de estudos relacionados aos jogos eletrônicos e ao dimensionamento de questões relativas ao desenvolvimento moral na pós-modernidade tendo em vista que a presente pesquisa surge diante da necessidade de estudos relacionados aos jogos eletrônicos e ao dimensionamento de questões relativas ao desenvolvimento moral na pós-modernidade. Entendemos que tais jogos, embora voltados à recreação, são considerados como produto de uma cultura de consumo tecnológica recente e apresentam a seu respeito diversas opiniões contraditórias, principalmente às que se referem aos conteúdos morais.

#### **IV. Liberdades/Garantias**

Você possui total liberdade para recusar-se a participar desta pesquisa ou de retirar o seu consentimento, a qualquer momento, sem penalização ou prejuízo ao seu cuidado. Você possui total liberdade de não responder às perguntas ou não participar de momentos que possam causar-lhe constrangimento de qualquer natureza.

**V. Sigilo/Anonimato**

Suas respostas serão tratadas de forma anônima e confidencial, isto é, em nenhum momento será divulgado o seu nome em qualquer fase do estudo. Garantimos o sigilo das informações coletadas e o seu anonimato. Respeitamos a sua privacidade, mantendo em segredo as suas informações pessoais no decorrer da pesquisa e após a conclusão desta.

**VI. Despesas/indenização**

Esta pesquisa não resultará em despesas ou ônus para você. No caso de eventual despesa ou dano, assumiremos a responsabilidade de ressarcimento e/ou indenização.

**VII. Publicação**

Informamos que o resultado final da pesquisa poderá ser publicado em pesquisas e revistas da área, colaborando, assim, na construção do conhecimento teórico-científico e na melhoria de estratégias e elaboração de estudos relacionados aos jogos eletrônicos e ao dimensionamento de questões relativas ao desenvolvimento moral na pós-modernidade.

**CONSENTIMENTO**

Eu, \_\_\_\_\_, RG:

\_\_\_\_\_, abaixo assinado, concordo em participar, como sujeito, da pesquisa

“

\_\_\_\_\_”. Fui devidamente informado (a) e esclarecido (a) pelo pesquisador (a) \_\_\_\_\_ sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes de minha participação. Foi-me garantido, ainda, que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade.

Declaro, ainda, que ( ) concordo / ( ) não concordo com a publicação dos resultados desta pesquisa, ciente da garantia quanto ao sigilo das minhas informações pessoais e ao meu anonimato.

Local e data \_\_\_\_\_, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_  
Assinatura

Eu, \_\_\_\_\_, pesquisador responsável pelo estudo, obtive de forma voluntária o Consentimento Livre e Esclarecido do sujeito/representante legal para a participação na pesquisa.

\_\_\_\_\_  
Assinatura do Pesquisador

## APÊNDICE 6

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE) (Capítulo IV, itens 1 a 8 da Resolução 466/2012 – Conselho Nacional de Saúde)

Seu filho \_\_\_\_\_ está sendo convidado(a) a participar da pesquisa “JOGOS ELETRÔNICOS E MORALIDADE NO MUNDO CONTEMPORÂNEO”, sob a responsabilidade do(a) pesquisador(a) Vitor de Moraes Alves Evangelista, RG nº 34.720.850-2.

Este termo deverá ser elaborado em duas vias. Depois de lido, rubricado e assinado, uma via ficará em poder do PARTICIPANTE ou de seu representante legal e a outra via em poder do pesquisador responsável.

Esta pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética da Faculdade de Ciências e Letras – UNESP/Campus de Assis. Qualquer dúvida quanto aos aspectos éticos poderão ser esclarecidas no telefone (18) 3302-5607 ou pelo e-mail [cep@assis.unesp.br](mailto:cep@assis.unesp.br), ou diretamente com o pesquisador no telefone (14) 981674492 ou e-mail [vitordeamorais@hotmail.com](mailto:vitordeamorais@hotmail.com).

#### I. A pesquisa:

Esta pesquisa tem por objetivo: proporcionar uma reflexão sobre os aspectos morais presentes nos jogos eletrônicos no mundo contemporâneo.

#### II. Procedimentos:

O procedimento da qual seu filho participará será o seguinte:

1. Entrevista semi-estruturada com duração de aproximadamente 40 minutos. A entrevista será gravada.

#### III. Riscos/Desconfortos e Benefícios

**Possíveis riscos ou desconfortos:** a entrevista apresenta risco mínimo, mas caso seu filho se sinta ofendido com alguma questão, ou está lhe cause qualquer tipo de desconforto, todos os cuidados serão tomados para adequar o procedimento às suas necessidades, ou, interromper a pesquisa para atendê-lo.

**Formas de Acompanhamento e assistência em caso de ocorrência dos riscos ou desconfortos:** No decorrer da pesquisa, todos os procedimentos serão esclarecidos antes de serem realizados. Os pesquisadores ajudarão seu filho no que for necessário. Caso ocorra algum desconforto, os pesquisadores serão responsáveis pelo acompanhamento e assistência psicológica, sendo a entrevista interrompida imediatamente.

**Benefícios esperados:** A participação de seu filho contribuirá diretamente para o desenvolvimento de estudos relacionados aos jogos eletrônicos e ao dimensionamento de questões relativas ao desenvolvimento moral na pós-modernidade tendo em vista que a presente pesquisa surge diante da necessidade de estudos relacionados aos jogos eletrônicos e ao dimensionamento de questões relativas ao desenvolvimento moral na pós-modernidade. Entendemos que tais jogos, embora voltados à recreação, são considerados como produto de uma cultura de consumo tecnológica recente e apresentam a seu respeito diversas opiniões contraditórias, principalmente às que se referem aos conteúdos morais.

#### IV. Liberdades/Garantias

Você possui total liberdade para recusar a participação de seu filho nesta pesquisa ou de retirar o seu consentimento, a qualquer momento, sem penalização ou prejuízo ao seu cuidado. Seu filho possui total liberdade de não responder às perguntas ou não participar de momentos que possam causar-lhe constrangimento de qualquer natureza.

#### V. Sigilo/Anonimato

As respostas serão tratadas de forma anônima e confidencial, isto é, em nenhum momento será divulgado o seu nome em qualquer fase do estudo. Garantimos o sigilo das informações coletadas e o seu anonimato. Respeitamos a sua privacidade, mantendo em segredo as suas informações pessoais no decorrer da pesquisa e após a conclusão desta.

#### **VI. Despesas/indenização**

Esta pesquisa não resultará em despesas ou ônus para você ou para seu filho. No caso de eventual despesa ou dano, assumiremos a responsabilidade de ressarcimento e/ou indenização.

#### **VII. Publicação**

Informamos que o resultado final da pesquisa poderá ser publicado em pesquisas e revistas da área, colaborando, assim, na construção do conhecimento teórico-científico e na melhoria de estratégias e elaboração de estudos relacionados aos jogos eletrônicos e ao dimensionamento de questões relativas ao desenvolvimento moral na pós-modernidade.

### **CONSENTIMENTO DO RESPONSÁVEL OU REPRESENTANTE LEGAL**

Eu, \_\_\_\_\_, RG nº \_\_\_\_\_, abaixo assinado, responsável por \_\_\_\_\_, autorizo sua participação no estudo \_\_\_\_\_, como PARTICIPANTE. Fui devidamente informado(a) e esclarecido(a) pelo pesquisador(a) \_\_\_\_\_ sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes de sua participação. Foi-me garantido, ainda, que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade ao PARTICIPANTE pesquisado.

Declaro, ainda, que ( ) concordo / ( ) não concordo com a publicação dos resultados desta pesquisa, ciente da garantia quanto ao sigilo das informações pessoais e do anonimato.

Local e data \_\_\_\_\_, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_  
Assinatura do Representante Legal

Eu, \_\_\_\_\_, pesquisador responsável pelo estudo, obtive de forma voluntária o Consentimento Livre e Esclarecido do PARTICIPANTE para a participação na pesquisa.

\_\_\_\_\_  
Assinatura do Pesquisador