

- a) Psicologia
- b) Outros
- c) Área: Psicologia

JOGOS ELETRÔNICOS E MORALIDADE NO MUNDO CONTEMPORÂNEO

Vítor de Moraes Alves Evangelista

Rita Melissa Lepre

Faculdade de Ciências e Letras - UNESP, Câmpus de Assis

Apoio: FAPESP - Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo

vitordemoraes@hotmail.com;melissa@fc.unesp.br

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. 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, tendo como aporte metodológico a etnografia virtual e a entrevista clínica piagetiana.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos. Moralidade. Contemporaneidade.

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 the desires considered as impossible in reality. In view of the few studies that relate 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 the contemporaneity, having as a methodological contribution the virtual ethnography and the Piagetian clinical interview.

Keywords: Electronic Games. Morality. Contemporaneity.

INTRODUÇÃO

Bauman (2001) caracteriza a atual sociedade, a era do software e individualidade, como imersa em uma modernidade líquida, usando a ideia de liquidez em oposição à solidez, que seria a metáfora apropriada da primeira modernidade, onde os indivíduos constantemente buscam 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. O indivíduo torna-se cada vez mais apto a escolher, dentre as opções dispostas 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 não existência de bases sólidas nas quais se pode apoiar. Giddens (1991) caracteriza a sociedade moderna direcionada ao contexto do virtual. Com os avanços no plano técnico e teórico, 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 ou 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. O virtual é criado em um espaço peculiar, mais particularmente na relação entre jogador e jogo, onde se cria uma dimensão na qual o jogador imerge em um mundo com diferentes possibilidades, personalidades e poderes, um “oásis em meio às regras e convenções” da realidade. (MELLO E CASTRO, 2012, p.2). O lúdico descrito por Johan Huizinga em *Homo ludens* expõe o surgimento dos jogos como produtos culturais destinados a eliminar as tensões e dificuldades do cotidiano moderno, “como realidade objetiva, o desenlace do jogo é, por si, insignificante e indiferente”; o que verdadeiramente expressa de forma indiscutível a essência do jogo é que “algo está em jogo”. (HUIZINGA, 1971. p. 67). Huizinga também descreve a importância do jogo no nascimento das culturas primitivas e a sua necessidade para a formação da cultura no estado em que a conhecemos hoje (GALLO, 2007).

Criados a partir da década de 40 e só lançados comercialmente em larga escala a partir de 1971, os jogos eletrônicos, de acordo com Cabral (2004), tendem a satisfazer desejos inconfessos, levando à catarse impulsos violentos e agressivos. O conceito de catarse, apropriadamente empregado, de origem aristotélica, parte 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 ou até evasão. Quando incorporado ao herói virtual, o indivíduo encontra-se provido de novas habilidades, a força sobre-humana, a capacidade de voar, características que permitem ao jogador vivenciar a ficção. Em tal relação com o personagem, supõe-se “que ao se colocar no lugar do personagem esse espaço ficcional torna-se mais imersivo e pode favorecer ainda mais a realização fantasmática do desejo”, como em um sonho (RAMOS, 2009). A naturalização da violência, sua justificativa e sua lógica brutal aparecem nos jogos eletrônicos como fundamentais ao processo de desumanização que ocorre com o império da força física, e esta se apresenta como a qualidade fundamental dos seres virtuais.

Sobre a questão moral, será que ainda podemos identificá-la em um mundo real hedonista, ou em um mundo virtual, livre para a realização das mais imponentes fantasias? Bauman (2001) aponta que para a maioria dos habitantes do mundo líquido, atitudes coerentes, apego às regras e à lógica de continuidade não são opções promissoras. Giddens (1991), afirma que a modernidade foi responsável pela separação entre ética e ciência, o que culminou em um paradoxo contemporâneo de uma ciência com um potencial incrível de criação e melhorias em um mundo repleto de problemas como guerras, fome e miséria. Para o autor, as possibilidades de formulações críticas acerca da vida humana e em grande medida a reflexão filosófica geral, acabaram sendo substituídas pela ética instrumental, ligada a contextos extremamente específicos. O debate sobre a moralidade humana apresenta-se tão antigo quanto a questão do lúdico. Os conceitos de bem e mal, discutidos desde a antiguidade, sempre foram atrelados à ética, justiça, felicidade e política, mas é na modernidade, a Idade da Razão, que a moral passa a ser entendida como princípio da racionalidade emergente.

O objetivo geral da presente pesquisa é proporcionar uma reflexão sobre os aspectos morais presentes nos jogos eletrônicos no mundo contemporâneo. A presente pesquisa justifica-se na 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. Os resultados dessa pesquisa poderão fornecer importantes subsídios para a ampliação de estudos sobre a moralidade e novos estudos relacionados à prática de jogos eletrônicos.

2. METODOLOGIA

Ao investigar as repercussões dos jogos sobre o jogador entendemos ser necessário considerar o modo como o sujeito se relaciona e percebe o jogo. Para cumprir com os objetivos, a presente pesquisa apresentará duas etapas: a primeira refere-se a uma abordagem etnográfica das comunidades virtuais e fóruns online de jogos eletrônicos. Hine (2000) afirma que a etnografia, em sua forma básica, consiste em proporcionar que o pesquisador adentre ao universo que estuda por um determinado tempo, levando em consideração as relações que se formam entre aqueles que participam dos processos sociais, o pesquisador, e os sujeitos do grupo social estudado; a segunda etapa consiste em entrevista presencial com jogadores baseada no Método Clínico de Jean Piaget. Segundo Queiróz e Lima (2010, p.113), a entrevista clínica piagetiana consiste em uma conversa aberta com o sujeito, na qual se procura seguir suas ideias e explicações sobre um determinado tema onde a riqueza de situações que podem ser incluídas nas entrevistas, “faz deste método um instrumento de avaliação dinâmico, interessante, revelador, criativo e reflexivo tanto para o entrevistador, como para o entrevistado”.

3. RESULTADOS

Dentre os 30 jogadores participantes, foram entrevistados 15 homens e 15 mulheres. A idade média dos jogadores respondentes corresponde a 22 anos, sendo a idade mínima dos jogadores pesquisados de 12 anos e a máxima, 30 anos. Sobre o grau de instrução, 46,7% dos jogadores possuem graduação incompleta, 23,3% possuem apenas graduação, 16,7% possuem ensino médio incompleto e 3,3% tem apenas o ensino médio. A maioria, 36,7% possui videogames ou computadores, enquanto apenas 3% costumam jogar em Lan Houses ou na casa de amigos. A maioria 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. De maneira geral os entrevistados relataram a preferência pelos seguintes estilos de jogos: Ação, Aventura, Estratégia, de Raciocínio, Esportes (Futebol, Basquete, Corrida de Carros) e tiro. Além disso, os títulos mais escolhidos demonstraram o uso das três plataformas de games (PC, videogame e celular). Os títulos mais votados foram: The Sims, GTA, PES, Battlefield, Last of Us, FIFA, Candy Crush e Candy Crush Soda. Os jogadores apontam vários motivos que os influenciam na hora de eleger os seus jogos preferidos. 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, a maioria disse que é muito importante que o jogo se aproxime da realidade, de modo a propiciar uma experiência de extrema liberdade, autonomia e poder dos atos ou ações praticados pelos personagens. Ou seja, o jogo seria um simulacro da realidade em que as limitações, as regras, as punições, a vergonha, poderiam deixar de existir.

Compreendemos assim, que a função dos jogos alcançou outro patamar, pois transpassa as suas meras características de entretenimento e diversão e passa a ser visto pelos sujeitos como uma maneira de escapar da vida real, ser quem ou o que quiser, podendo criar a vida almejada e dar vazão aos desejos e devires dos jogadores. Dentre as características do jogo que mais agrada aos jogadores está a propriedade de vencer. Os mesmos relataram sentirem-se muito satisfeitos por passarem de fase. Para eles, o jogo proporcionaria o sentimento de empoderamento, sendo passíveis de superar qualquer desafio ou resolver qualquer problema dentro do ambiente da plataforma. 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. Em contraponto a pergunta anterior, perder foi a resposta mais citada quando os participantes foram inqueridos sobre o que não gostavam em um jogo. Além de não gostarem de perder ou de não passar uma fase, os respondentes mencionaram que não gostam dos jogos que possuem muita propaganda, violência exacerbada, travamentos, gráficos escuros, dificuldade de movimentos, excessiva ou nenhuma dificuldade das fases e jogos muito repetitivos. 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. Se as pessoas pudessem transpor alguma coisa dos jogos para a vida real seria ter superpoderes ou poderes mágicos. 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 uma outra vida para alguns. Em vários momentos e questões, emergiu a vontade de ter a liberdade que só é possível nos jogos. Esse lócus ganhou o status de ser uma fonte de realização dos desejos, já que, seria o lugar em que as pessoas poderiam ser quem quisessem e fazer o que quiserem, 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. Isso nos leva a indagar o que “seguraria” ou “impediria” as pessoas de fazer no real o que fazem nos jogos.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O computador e os jogos eletrônicos, mais especificamente sua capacidade de simular, pode transportar-nos para além do nosso mundo de sonhos e animais, pois permite que contemplemos uma vida na ausência de corpos. Realizamos sonhos e liberamos nossos instintos onde não precisamos ser de carne e osso. O computador, assim como os jogos eletrônicos, máquinas produtoras de virtualidades, tendem a realizar esses sonhos. Os jogos eletrônicos, em sua essência, possuem regras, caso contrário, não poderiam ser chamados de jogos e nem ao menos poderiam fazer sentido ao jogador. A máxima de Huizinga nos diz: “Algo deve estar em jogo”. Até mesmo em Grand Theft Auto a instauração do caos tem limites: nossa anarquia é assinalada por níveis de procurado, somos coibidos pelas autoridades no ápice de nossa maldade. Sem regras, não seria um simulacro, não se aproximaria da realidade. E quanto mais próximo ao real, mais satisfação é garantida ao jogador. Uma primeira e breve análise nos permite apontar que 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 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.

REFERÊNCIAS

BAUMAN, Z. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

CABRAL, Fátima. **Mídia para Crianças e Adolescentes**. Rio de Janeiro: Multirio, 2004.

CUNHA, E. L. **A felicidade no registro do simulacro**. IV ENECULT - Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura, Salvador, 2008.

DUSKA, R., WHELAN, M. **O desenvolvimento moral na idade evolutiva: um guia a Piaget e Kohlberg**. São Paulo: Loyola, 1994.

EGENFELDT-NIELSEN, S.; SMITH, J.H. **Playing With Fire: How do computer games affect the player?** Report for The Media Council for Children and Young People September 2003.

- GALLO, S.N. **Jogo Como Elemento da Cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar.** 2007.
- GIDDENS, A. **As Consequências da Modernidade.** São Paulo: Ed Unesp, 1991, 2a ed.
- HINE, C. **Virtual Methods and the Sociology of Cyber- Social-Scientific Knowledge.** Oxford: Berg, 2005.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- KENSKI, R.; AGUERRE, G.; MAROJA, R.. **Armas de diversão em massa.** Superinteressante, São Paulo: Junho, 2003.
- KOHLBERG, L. **Moral education in the schools: a development view.** School Review, v. 74, n. 1, p. 1-30, 1966.
- KOZINETS, R. V. **Netnography 2.0.** Edward Elgar Publishing, 2007.
- LA TAILLE; MENIN, M. S. S. (orgs). **Crise de valores ou valores em crise?** Porto Alegre: Artmed, 2009.
- 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.
- PIAGET, J. **O desenvolvimento moral do adolescente em dois tipos de sociedade: sociedade primitiva e sociedade moderna.** In: PARRAT, S. (Org.). Sobre a Pedagogia: textos inéditos. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1998. p. 161-166.
- QUEIROZ, K. L; LIMA, V. A.A. **Método Clínico piagetiano nos estudos sobre Psicologia Moral: o uso de dilemas.** Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas v3, n5, 2010.
- RAMOS, D. K. **Mundo virtual dos games: implicações sobre o desenvolvimento moral.** Ciber Legenda, Universidade Federal fluminense, 2009.