



## **MATAR OU MORRER**

### **Desejo e Agressividade na Cultura dos Jogos Eletrônicos**

**Lynn Alves**

UNEB\*

#### **Introdução**

As representações da violência sempre fizeram parte do cotidiano das sociedades organizadas, seja sob a forma de rituais (religiosos, familiares, militares, etc.), dos jogos ou da arte. Essas representações despontam, assim, como mecanismos sociais de controle dos instintos de agressividades que vão sendo sublimados com a entrada do homem nas instâncias da lei, trazidas pelas necessidades de organização social.

No século XX, a difusão acelerada dos meios de comunicação de massa e depois dos dispositivos de criação de imagens eletrônicas e digitais vêm ampliar as possibilidades dessas representações, que acabam interagindo com relações sociais e familiares geradoras de um contexto de violência, que podem ou não se atualizar através de diversos dispositivos (físicos, militares, simbólicos, etc.).

Ao lado de filmes e programas televisivos, os jogos eletrônicos são, hoje, um dos principais veículos de representação da violência. São inúmeros os títulos de jogos, cujo enredo envolve situações de violência. E estes são consumidos, na sua maioria, por crianças e adolescentes. Essa situação acaba gerando um debate através da mídia, envolvendo escolas, pais e especialistas, que se questionam acerca dos efeitos que a interação com os jogos violentos pode provocar no comportamento dos jovens. Estariam os jogos eletrônicos criando uma juventude mais violenta e agressiva?

No nosso entender essa discussão encontra-se distorcida, na medida em que coloca a questão da violência e da agressividade de forma unilateral e os jovens como sendo sujeitos passivos, e não leva em consideração uma série de aspectos de uma problemática muito complexa.

Acreditamos que a problemática da violência hoje em dia deve ser analisada como um epifenômeno social e afetivo que envolve questões ligadas às perspectivas sócio-econômicas,

1 Trabalho apresentado no Núcleo de **Tecnologias da Informação e da Comunicação**, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.



culturais, políticas e familiares suscitadas pela vida urbana contemporânea, assim como o papel e significação das representações violentas. Mais do que causas, estas são efeitos de uma sociedade que gera uma violência e uma agressividade que se manifestam de diversas formas: nas guerras, na violência urbana, nos comportamentos agressivos, no consumo das representações simbólicas.

Nessa perspectiva, os jogos eletrônicos, muito mais do que geradores são catalisadores, de uma violência individual e social e assumem um papel positivo na regulação da sociedade atual. Estes jogos se constituem em espaços de aprendizagem, possibilitando momentos de verdadeira catarse para os usuários, na medida em que é possível exercitar diferentes emoções inerentes aos seres humanos: o medo, a alegria e a cólera, sem, contudo, provocar danos físicos, sociais e afetivos. Isso é o que estamos concluindo de uma pesquisa realizada com uma parcela de adolescentes baianos, consumidores de jogos eletrônicos considerados violentos.

Assim, no universo dos jovens, os games (incluindo os violentos) ocupam um lugar de construção simbólica, na medida que possibilitam o caminhar por diferentes narrativas, permeadas com imagens que mobilizam a pulsão escópica dos sujeitos imersos nesse mundo, promovendo o prazer de ver, sentir e agir, ao mesmo tempo em que mobilizam o desejo de arriscar constantemente, de vencer desafios, alcançar objetivos, abrindo simultaneamente várias janelas cognitivas. “Matar” ou “morrer” tornam-se, desse modo, mecanismos e dispositivos de ressignificação da própria vida desses *screenagers*.

### **Screenagers, interatividade e jogos eletrônicos: a emergência de novas sociabilidades**

*Screenagers!* É assim que vem sendo denominada a geração que nasceu a partir de 1980. Rushkoff (1999) utiliza o termo para referir-se a crianças e adolescentes que nasceram no mundo do controle remoto, do joystick, do mouse, da Internet. Para Tapscott (1999), essa é uma geração *Net* que vive cercada pela mídia digital na qual os usuários não querem ser apenas espectadores ou ouvintes, mas exigem *interatividade*.

A interatividade é aqui compreendida como a possibilidade de efetivar trocas que não se limitam ao simples clicar do mouse ou apertar os comandos do controle remoto, mas uma interatividade do tipo *Todos-Todos*, isto é, na qual cada pessoa se torna emissora e receptora

de mensagens (Lévy, 1994), enfatizando os aspectos qualitativos (variedade, riqueza e natureza das interações) em detrimento dos aspectos quantitativos — número de pessoas interagindo — (Machado, 1997). A interatividade passa então a levar em consideração a possibilidade de imersão, navegação, exploração e conversação presentes nos suportes de comunicação em rede, privilegiando um visual enriquecido e “recorporalizado”, em contraponto com um visual retiniano (linear e seqüencial), que recompõe uma outra hierarquia do sensível (Couchot, 1997), instaurando, assim, uma lógica que rompe com a linearidade, com a hierarquia, para dar lugar a uma lógica heterárquica, rizomática, hipertextual. A interatividade passa, dessa forma, a ser compreendida como a possibilidade de participar ativamente, interferindo no processo com ações, reações, intervindo, tornando-se receptor e emissor de mensagens que ganham plasticidade, permitindo a transformação imediata (Lévy, 1994). Acrescenta-se também a capacidade desses novos sistemas de “acolher as necessidades do usuário e satisfazê-lo” (BATTETINI, 1996:69), criando novos caminhos, novas trilhas, novas cartografias, valendo-se do desejo do sujeito.

Em consonância com estas idéias, Marcondes Filho (1994) afirma que os jogos dos computadores de quinta geração possibilitam uma maior interação do indivíduo com a máquina, atuando no nível multisensorial. Para tanto, basta nos aproximarmos do monitor e a tela do computador se abrirá como uma porta eletrônica, permitindo o mergulho por um caminho que se assemelha a um túnel do tempo.

Na visão de Hayles (apud Green e Bigum 1995), o sujeito que está em contato direto com os jogos eletrônicos vive uma interação contínua entre seu sistema nervoso e o circuito do computador, constituindo-se em um *cyborg*. Para Haraway (2000), um *cyborg* é um organismo híbrido, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção.

Estariam as nossas crianças e adolescentes, ao interagir com os jogos eletrônicos, construindo a sua ficção acerca das relações sociais?

Pensamos que sim, na medida em que a interação com as mídias síncronas e assíncronas vêm provocando modificações, reorganizações, exteriorizações e ampliações das funções cognitivas dos sujeitos, sendo denominadas por Lèvy (1993, 1998) como *tecnologias da inteligência*, atuando como elementos mediadores do processo de construção do conhecimento. O autor identifica como as três principais tecnologias: a oralidade (como a mais antiga e importante), a escrita e a informática. As duas primeiras marcaram o



desenvolvimento da humanidade nos últimos séculos. A partir de 1950, o aparecimento dos suportes informáticos promoveu mudanças significativas na forma de produzir conhecimento e cultura, possibilitando a ampliação da exteriorização da memória individual e coletiva iniciada com o aparecimento da linguagem escrita e posteriormente intensificada com a imprensa (Risério, 1999).

Os screenagers aprendem também mediados pelas tecnologias, dentre estas os videogames, que vem se constituindo em novos objetos e espaços *transicionais* para construir e lidar com real. Lèvy (1998) afirma que

... os *videogames* oferecem modelos interativos a explorar. Eles simulam terrenos de aventuras, universos imaginários. Certo, trata-se de puro divertimento. Mas como não ser tocado pela coincidência dos extremos: o pesquisador que faz proliferar os cenários, explorando modelos numéricos (digitais), e a criança [e o adolescente] que joga um videogame experimentam, ambos, a escritura do futuro, a linguagem de imagens interativas, a ideografia dinâmica que permitirá simular os mundos (LÉVY, 1998:7).

As crianças, adolescentes e até mesmo adultos, independente do nível sócio-econômico, que passam horas em frente aos videogames, vivem uma verdadeira euforia onomatopéica, partilhada com aqueles que os cercam, discutindo formas de aumentar os seus scores e, quem sabe, até vencer o computador, tornando-se *herói*. Compreendemos o *herói* aqui como aquele que é capaz de vencer o *mal* por intermédio do *bem*,<sup>1</sup> tornando-se reconhecido, valorizado, respeitado, ou seja, o centro das atenções por ter ganho as imaginárias batalhas, constituindo-se, assim, num mito, entre os seus iguais, o que faz ressignificar e fortalecer a auto-estima daqueles que jogam.

Além disso, esses espaços constituem-se como possibilidade de criação de identidades. Para Turkle,

No ciberespaço, podemos falar, trocar idéias e assumir personalidades que nós mesmos criamos. Temos a oportunidade de construir novos tipos de comunidades — comunidades virtuais — nas quais participamos com pessoas do mundo todo, pessoas com as quais conversamos diariamente, pessoas com as quais podemos ter relações bastante íntimas, mas que provavelmente jamais encontraremos fisicamente. (TURKLE, 1997:16)<sup>1</sup>

Esses avatares, que permitem o exercício do faz-de-conta e uma maior interatividade, possibilitam às crianças e aos adolescentes a aprender, a se comunicar, a formar relacionamentos, desenvolvendo habilidades motoras, lingüísticas e sociais, potencializando a

1 Trabalho apresentado no Núcleo de **Tecnologias da Informação e da Comunicação**, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.



construção de novos olhares, significados e significantes para a sociedade na qual estão inseridos.

Um exemplo significativo é o de Taty, uma adolescente de 13 anos, que mora na cidade de Paulo Afonso / Bahia, que cursa a 7<sup>a</sup>. série do ensino fundamental e está fazendo um curso de pintura. Ao interagir com *The Sims* — que é um jogo de estratégia que simula a vida de uma comunidade de pessoas e de suas relações —, Taty fez uma transposição da sua vida real para jogo, ao definir a pintura como fonte de sobrevivência da família Sims. A mãe Sims, criada por esta adolescente, vendia os quadros que pintava para sustentar seus filhos.

Dessa forma, estes novos espaços virtuais se constituem em espaços de saberes vivos, reais, exigindo o rompimento com a linearidade que ainda se institui nos espaços da educação formal, como a sala de aula convencional, favorecendo a intensificação de “modalidades cognitivas baseadas, sobretudo na interatividade e na sensório-motricidade, nas competências que todos nos possuímos, que utilizamos quotidianamente, que não temos necessidade de aprender” (CAPUCCI, 1997:130-131). Portanto, não temos que inventar a roda, mas explorar as possibilidades que emergem frente ao advento das tecnologias digitais e de rede.

### **Jogos eletrônicos e violência**

A presença das tecnologias e, em especial, dos jogos eletrônicos na vida dos screenagers, além de apontar para um desenvolvimento cognitivo, tem ainda gerado outros questionamentos, na medida em que provavelmente essas tecnologias desencadeiam também mudanças na sensibilidade social e afetiva dos sujeitos. E como boa parte dos jogos possuem rituais e práticas hoje consideradas violentas, alguns questionamentos surgem no pensamento de pais, professores, especialistas e profissionais da mídia. Dentre estes, duas questões mereceram maior atenção em nossa investigação: 1) A interação com os jogos eletrônicos que exibem e disponibilizam informações e cenas de violência provocam alterações no comportamento dos sujeitos que vivem imersos neste mundo tecnológico? 2) Os adolescentes, que nasceram na década de 1980 e interagem com os jogos eletrônicos considerados violentos, saem reproduzindo as cenas de violência exibidas nesses games?

São diversas as respostas hoje dadas a estas questões.

Pesquisas realizadas nos Estados Unidos e apontadas por Strasburger (1999) registram que

Embora a violência na mídia certamente não seja a causa principal da violência na vida real, ela é um *fator significativo* — e um fator muito mais facilmente suscetível a mudanças do que, por exemplo, racismo, pobreza, preconceitos sexuais, diferenças psicológicas individuais ou qualidade de cuidados parentais. Virtualmente, todos esses estudos e revisões diferentes concluem que a violência nos meios de comunicação pode (1) facilitar o comportamento agressivo e anti-social, (2) dessensibilizar os espectadores para a violência e (3) aumentar as percepções dos espectadores de estarem vivendo em um mundo mau e perigoso. (1999:32)

Em estudo realizado na Inglaterra, o professor John Colwell, da Middlesex University, afirmou que há um número crescente de evidências sugerindo a existência de uma relação entre jogos de computador e agressividade, considerando que esta aparentemente aumentou em rapazes com muito tempo de exposição a tais jogos.<sup>1</sup>

Levis (1998) pontua ainda um aspecto que não pode ser esquecido: *a violência vende*. Atualmente, o mercado dos videogames é controlado pelas empresas japonesas Nintendo e Sega que, desde de 1994, vêm apresentando um significativo crescimento econômico.

Compreendemos que a violência vende por favorecer um efeito terapêutico, possibilitando aos sujeitos uma catarse, na medida em que canalizam os seus medos, desejos e frustrações no Outro, identificando-se ora com o vencedor ou perdedor das batalhas. Visto desta forma, a violência passa a ser considerada de forma construtiva, como motor propulsor do desenvolvimento. Nesse sentido, os jogos se constituem em espaços de elaboração de conflitos, medos e angústias.

Parafrazeando Pacheco (1998), é possível dizer que, por meio das imagens ficcionais e reais, o adolescente “elabora suas perdas, materializa seus desejos, compartilha a vida animal, muda de tamanho, liberta-se da gravidade, fica invisível e, assim, comanda o universo por meio de sua onipotência. Dessa forma, ela [ele] realiza todos os seus desejos e as suas necessidades” (1998:34).

Os adolescentes tornam-se consumidores em potencial das imagens de violência e são constantemente seduzidos pelas grandes empresas que investem em um marketing pesado, ao comprar versões diferenciadas dos jogos considerados violentos. Mas é preciso que se considere também que o acesso e participação nesses jogos acabam se constituindo em *senhas de reconhecimento* dos grupos aos quais fazem parte.

1 Trabalho apresentado no Núcleo de **Tecnologias da Informação e da Comunicação**, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.



Ao refletir sobre essas problemáticas, algumas considerações precisam ser levantadas: De que forma estamos encarando os adolescentes? Que concepção temos de violência? Como compreender a violência dos adolescentes hoje?

### **Adolescência e violência**

Para Calligaris, o adolescente é “um sujeito capaz, instruído e treinado por mil caminhos — pela escola, pelos pais, pela mídia — para adotar os ideais da comunidade. Ele se torna um adolescente quando, apesar de seu corpo e seu espírito estarem prontos para a competição, não é reconhecido como adulto” (2000:15).

A adolescência está aqui sendo compreendida na perspectiva psicanalítica, como um processo social e cultural que objetiva fundamentalmente a integração do indivíduo na sociedade dos adultos, caracterizando-se como uma crise psíquica que emerge a partir da necessidade de adotar um novo papel, imposto pelo Outro e pelo social. O adolescente assume, assim, novos encargos, uma responsabilidade que não é apenas legal, mas evidentemente psíquica. Portanto, a adolescência deixa de ser pensada como uma etapa cronológica, para ser vista como uma instituição histórico cultural (Aberastury e Knobel, 1981).

Nessa busca pelo reconhecimento, o adolescente assume *a tarefa de interpretar o desejo inconsciente (ou simplesmente escondido, esquecido) dos adultos*, oscilando entre a conquista da autonomia e da independência ou a submissão à “moratória” adolescencial (Calligaris, 2000).

As tentativas de conquistar o seu passaporte para vida adulta geram conflitos de toda ordem, envolvendo as relações adolescentes/adultos e adolescentes/adolescentes. Conflitos estes que podem dar origem a sintomas como, por exemplo, a violência ou, na concepção psicanalítica, a agressividade.

Corso & Corso utilizam a expressão *game over* para metaforizar a sensação de impotência sentida pelos pais durante a adolescência dos seus filhos. Para estes autores, emerge nos pais “uma sensação de que o tempo que eles tinham para educar seus filhos acabou. Os controles não funcionam mais, não respondem” (1999:81).

Peter Lucas, professor da New York University, realizou uma pesquisa que aponta como causas da violência na adolescência, os seguintes aspectos:





- a) Violência que emana do ambiente doméstico quando as famílias são forçadas a viver na miséria como resultado de alterações demográficas em grande escala, migração ou discriminação étnica e racial.*
- b) Existência de más condições para a criação dos filhos, quando as crianças são repetidamente expostas à violência doméstica, quando os próprios filhos são vítimas de abuso e quando as crianças não têm supervisão dia após dia.*
- c) A violência também pode infiltrar-se nas escolas, quando a comunidade se desintegra, quando a reestruturação deixa um vácuo em seu rastro, quando as crianças carecem de modelos pró-sociais para tomar como exemplo, em função do longo tempo de desemprego e da pouca perspectiva de um futuro estável e produtivo (1999:28).*

Porém, existem outros possíveis olhares para as questões da violência na adolescência. É fundamental compreendê-la como um epifenômeno que deverá ser investigado mediante o olhar da saúde coletiva, da política, da psicologia, da comunicação, da sociologia e da antropologia.

Embora a psicanálise não trate diretamente da categoria violência, já que tenta explicar este fenômeno mediante a agressividade, ela oferece um instrumental teórico para compreender as questões afetivas que estão por trás dos comportamentos ditos violentos. Já a comunicação vem concebendo a violência enquanto uma linguagem, uma forma de se comunicar algo. Uma linguagem que vem sendo amplificada e potencializada pela a mídia, como afirma Rondelli (2000). Para ela, portanto, “compreender a mídia não deixa de ser um modo de se estudar a própria violência, pois quando esta se apropria, divulga, espetaculariza, sensacionaliza, ou banaliza os atos da violência está atribuindo-lhes sentidos que, ao circularem socialmente, induzem práticas referidas à violência” (Rondelli, 2000:150).

Minayo (1999), mediante a interlocução com diferentes autores<sup>1</sup> que discutem a questão da violência, concluiu que esta deve ser analisada como um problema social e histórico, diferenciando-se dos sociobiólogos que a compreendem como um fenômeno inerente à natureza humana e aos condicionamentos biogenéticos que se processam nos indivíduos. E, por fim, cita Chesnais e Burke que “reafirmam a idéia de que não se pode estudar a violência fora da sociedade que a produziu, porque ela se nutre de fatos políticos, econômicos e culturais traduzidos nas relações cotidianas que, por serem construídos por determinada sociedade, e sob determinadas circunstâncias, podem ser por ela desconstruídos e superados” (1999:11).

1 Trabalho apresentado no Núcleo de **Tecnologias da Informação e da Comunicação**, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.





É, portanto, como um epifenômeno, que analisamos o fenômeno da violência na adolescência e juventude. E é essa perspectiva que nos permite levantar alguns questionamentos.

Numa sociedade que parece estar perdendo seus referenciais identitários, o sujeito precisa do Outro para se estruturar como ser desejante, faltante, que reconhece os seus limites e se mobiliza para vencê-los em busca de novos caminhos, novos valores, novos significados.

No entanto, muitos adultos das sociedades urbanas, que antes exibiam um padrão de vida que os colocava na categoria de classe média, agora precisam trabalhar incessantemente para se manter dentro destes limites sócio-econômicos, assegurando-lhes um certo status. Para tanto, ausentam-se cada vez mais dos seus lares, deixando os filhos sob a responsabilidade da escola, de outras instituições que os mantêm ocupados durante o turno oposto às aulas (cursos de inglês, computador, balé, etc...), da empregada, da mídia (TV, jogos eletrônicos, Internet, etc), de outros familiares. O que se pode esperar desses adolescentes entregues a si próprios, considerando que seu contato com os indivíduos que podem lhes possibilitar a sua estruturação como sujeito está cada vez mais esparso, levando-os a uma perda de referência e de valores?

Esses valores passam a serem reconstruídos a partir dos diferentes grupos em que o adolescente se insere para ser aceito. Esse processo de aceitação pode levar a comportamentos transgressores, como a utilização de drogas, vandalismos, enfim, atos que os distanciam dos adultos e os aproximam dos seus pares.

### **O lugar simbólico dos jogos eletrônicos**

Diante desse contexto, qual o lugar simbólico que os jogos eletrônicos poderiam estar desempenhando, no comportamento violento dos screenages?

Cabral (1997) pontua as possibilidades e limites desses jogos quando reconhece que eles contribuem para o desenvolvimento das habilidades motoras e intelectivas. Todavia, a autora sinaliza também que estes mesmos jogos podem ajudar o indivíduo a interagir mais rapidamente com o *establishment* cultural e social, reproduzindo modelos hegemônicos.

A mídia impressa e eletrônica <sup>1</sup> tem assumido um papel marcante no imaginário popular, gerando, muitas vezes, polêmicas que acirram a discussão sobre a relação entre mídia (TV, cinema, Internet, jogos eletrônicos, etc) e violência, intensificando o surgimento dos neo-

1 Trabalho apresentado no Núcleo de **Tecnologias da Informação e da Comunicação**, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.



ludditas<sup>1</sup> ou, no extremo, promovendo o encantamento, estimulando o consumo de imagens e produtos para entrar na era *high tech*, numa atualização da Família Jetsons<sup>1</sup> que vivia em uma sociedade altamente tecnológica.

Nesta sociedade, novos ícones são criados cotidianamente — computadores conectados à Internet, Digital Vídeo Disc-DVD, máquinas fotográficas e filmadoras digitais, a casa do futuro e diferentes versões dos jogos eletrônicos, agora ampliados com a realidade virtual, descartando e/ou substituindo as antigas versões.

É dentro desta sociedade imagética, que impõe novos valores e comportamentos, que a mídia pode atuar como principal agente na mistificação da interação dos adolescentes com a tecnologia, apontando para a existência de um perigo “(...) que as crianças [adolescentes] percam o controle do processo de escolha do self e se tornem esquizofrênicas, talvez com múltiplas personalidades na vida real” (Tapscott, 1999:93).

São inúmeros os exemplos, como a explosão do prédio em Oklahoma City, em que vários noticiários condenaram a disponibilidade de informações na Internet sobre a fabricação de bombas. Esta notícia teve uma repercussão maior quando dois adolescentes de New Jersey construíram uma bomba caseira ao saber, através da TV, que estas instruções estavam disponíveis na Internet. Um outro exemplo marcante refere-se ao filme *Matrix* que, segundo a mídia, influenciou os jovens que invadiram uma escola matando professores e alunos<sup>1</sup>. Outro incidente envolvendo um filme ocorreu no dia 04 de novembro de 1999, no Shopping Morumbi, em São Paulo, onde um estudante de Medicina disparou sua metralhadora na direção da platéia, durante uma seção do filme *Clube da luta*. O estudante informou que escolheu o filme *Clube da luta* porque, como ele, o personagem principal é um "esquizofrênico". Posteriormente o estudante declarou não ter assistido ao filme.<sup>1</sup>

Recentemente, o *Jornal Correio Braziliense* publicou uma matéria intitulada “Guerra Eletrônica - Inimigo nada virtual”, registrando o fato dos jovens brasileiros que vem matando as aulas para participar de jogos em redes de computadores, disponíveis nas lojas de games. Frente a tal acontecimento, os pais destes adolescentes solicitaram a intervenção da justiça, exigindo do Ministério Público o controle do acesso às casas de jogos eletrônicos, principalmente os podem ser jogados em rede e que disponibilizam cenas de violência e pornografia.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Núcleo de **Tecnologias da Informação e da Comunicação**, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.

O game que vem mobilizando esses adolescentes é o Country Strike que é uma modificação (mod1) do jogo Half-Life (HL), que apresenta quatro opções de interação: a) desarmamento de bombas colocadas pelos terroristas - Ts em pontos estratégicos; b) a tentativa dos terroristas escaparem de um determinado local; c) resgate de reféns e finalmente a quarta opção que é de assassinato, onde os contra-terroristas - CTs devem escoltar uma pessoa e evitar o atentado.

Qual o atrativo destes jogos que mobilizam os adolescentes a faltarem às aulas e mentirem para os seus pais? Estes jogos possibilitam a interação de até quinze jogadores ao mesmo tempo, o que pode sinalizar a necessidade de participação, competição e cooperação, na medida em que, para ganhar o jogo, é importante a coesão e sintonia do grupo. Contudo, não se pode negar a existência de adolescentes que têm dificuldade de relacionamentos presenciais que podem ser potencializados por estes games.

Outro jogo que vem despertando o interesse de diferentes faixas etárias (crianças, adolescentes e adultos) é o Laser Shot,<sup>1</sup> um jogo de realidade virtual no qual as pessoas disputam entre si batalhas e guerras com pistolas a laser. O ambiente do jogo é construído em forma de um labirinto de penumbras, inundado de neblina e efeitos especiais de luzes e sons. O objetivo do jogo é somar pontos atingindo os jogadores inimigos e suas bases. A participação neste jogo, como nos jogos em rede, geram nos sujeitos o desejo de repetir a experiência para tentar melhorar sua pontuação. No caso do Laser Shot, a simulação é sensório-motora, todo o corpo é mobilizado para responder aos diferentes estímulos, os jogadores gastam adrenalina no campo de batalha, tendo uma interação do tipo face to face.

Portanto, as imagens presentes nos jogos eletrônicos passam a atuar como representação simbólica, na medida que podem representar uma coisa diferente (Castoriadis, 1982) do que está sendo visto na tela, mas que está relacionada com o universo dos jogadores.

Considerando esta possibilidade, talvez o sujeito possa ser fisgado pela violência veiculada pelo desenho, pelos jogos eletrônicos e/ou as múltiplas imagens que invadem cotidianamente nossas casas, revelando uma dificuldade em separar a realidade da fantasia.

Segundo Turkle (1997), o computador oferece novos modelos de mente e um meio novo de projetar idéias e fantasias, no qual a tela atuaria como um espelho que possibilita um novo espaço para aprender a viver em um mundo virtual, e essa cultura de simulação afeta as nossas idéias sobre a mente, o corpo, o eu e a máquina.

1 Trabalho apresentado no Núcleo de **Tecnologias da Informação e da Comunicação**, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.



A cultura da simulação se caracteriza por formas de pensamento heterárquicas que envolvem negociações, abrem caminhos para diferentes estilos cognitivos e emocionais (Turkle, 1997) e arrastam os adultos criados em uma outra lógica a trilhar estes novos caminhos, participando das suas metamorfoses virtuais, escolhendo diferentes personagens, avatares, ressignificando a sua forma de ser e estar no mundo. O sujeito passaria a se constituir por uma linguagem através da tela, intercambiando significantes, onde cada um é uma multiplicidade de partes, fragmentos e conexões.

É possível que, em casos assim, a tecnologia funcione como uma válvula de escape, liberando questões intrínsecas aos sujeitos que precisam ser resolvidas.

A interação com estes elementos tecnológicos pode promover, assim, um efeito catártico para a agressividade existente em todos nós, ocupando as horas de prazer e lazer como um mero passatempo, não sendo, portanto, encarados como uma compulsão. Jogar compulsivamente sinaliza um “sintoma” que precisa ser investigado, um caminho que o sujeito encontra para dizer que algo não está bem.

Portanto, foi objetivando aprofundar e desmistificar a relação linear que vem sendo feita em torno da relação imagens violentas X comportamentos violentos, que emergiu o meu desejo de investigar mais profundamente as imagens que permeiam o imaginário dos adolescentes que interagem com os jogos eletrônicos classificados como violentos, indo além de posições reducionistas e maniqueístas no que se refere à relação tecnologia/violência.



## Referencias Bibliográficas

- BARBIER, René. Sobre o imaginário. In: EM ABERTO – Educação e Imaginário: revendo a escola. Brasília: INEP, jan/mar. 1994, p. 15-23. ISSN 0104-1037.
- BATTETINI, G. Semiótica, computação gráfica e textualidade. PARENTE, A. (Org.). Imagem máquina - A era das tecnologias do virtual. Tradução de Alessandra Coppola. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996, p. 65-71
- BOGDAN, Robert e BIKLEN, Sari – Investigação Qualitativa em Educação: uma introdução à teoria e aos métodos. Tradução Maria João Alvarez e outros. Lisboa, Porto, 1994.
- CABRAL, Fátima. Jogos eletrônicos: técnica ilusionista ou emancipadora? Revista USP - "Dossiê Informática/Internet", São Paulo: USP, Coordenadoria de Comunicação Social, n. 35, p. 134-145, set/nov. 1997.
- CALLIGARIS, Contardo. A adolescência. São Paulo: Publifolha, 2000 (Folha explica).
- CAPUCCI, Luigi. Por uma arte do futuro. In: DOMINGUES, Diana (org). A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997, p. 129-134
- CASTORIADIS, Cornelius. A instituição imaginária da sociedade. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1991.
- CORSO Mário & CORSO, Diana. Game over – o adolescente enquanto unheimlich para os pais. In: JERUSALINSKY, Alfredo et alli. Adolescência: entre o passado e o futuro. Porto Alegre: Artes Oficio, 1999, p. 81-95
- COUCHOT, Edmond. A arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real. . In: DOMINGUES, Diana (org). A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997, p. 135-143
- DIÓGENES, Glória. Cartografias da cultura e da violência – gangues, galeras e o movimento hip hop. São Paulo: Annablume, 1998.
- GREEN, B. & BIGUM, C. Alienígenas na sala de aula. In. SILVA (org.) Alienígenas na sala de aula- uma introdução aos estudos culturais em educação. Petrópolis: Ed. Vozes, 1995, p. 208-240



HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: Silva, Tomas (org). Antropologia do ciborgue – as vertigens do pós-humano. Autentica: Belo Horizonte, 2000.

LEVIS, Diego. Los videojuegos, um fenômeno de masas: que impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual. Barcelona:Paidós, 1998

LÉVY, Pierre. Tecnologias intelectuais e modos de conhecer: Nós somos o texto. Tradução de Celso Cândido. Assistência e consultoria de termos técnicos por João batista. 16/05/1998. <http://www.hotnet.net/PierreLevy/nossomos.html>

\_\_\_\_\_.A inteligência colectiva - Para uma antropologia do ciberespaço. Tradução Fátima Leal Gaspar e Carlos Gaspar, Lisboa: Ed. Instituto Piaget, 1994.

LUCAS Peter. Violência na escola – questão de segurança ou de pedagogia? In. Revista Pátio no. 8, ano 2, fev/abril 1999, p. 26-29

MACHADO, Arlindo. Hipermídia: o labirinto como metáfora. In: DOMINGUES. Diana (org). A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997, p. 144-154

MACEDO, Roberto Sidnei. A etnopesquisa crítica e multirreferencial nas ciências humanas e na educação. Salvador:Edufba, 2000

MARCONDES, Ciro Marcondes Filho. Sociedade tecnológica. São Paulo: Ed. Scipione, Coleção Ponto de Apoio, 1994.

MINAYO, Cecília e SOUZA, Edinilsa Ramos de. É possível prevenir a violência? Reflexões a partir o campo da saúde pública. In. CIÊNCIAS E SAÚDE COLETIVA. Abrasco- Associação Brasileira de Pós- Graduação em Saúde Coletiva – Vol 4 , nº 1, ISSN 14138123, 1999, 07-23p.

MOGNOLI, Demétrio. Globalização – espaço nacional e espaço mundial. São Paulo:Ed. Moderna, 1999

PACHECO, Elza Dias. Infância, cotidiano e Imaginário no terceiro milênio: dos folguedos infantis à diversão digitalizada. In. Pacheco, Elza (org). Televisão, criança, Imaginário e educação. Papirus:Campinas, 1998



RONDELLI, Elizabeth. Imagens da violência e práticas discursivas. In. PEREIRA, Carlos Alberto Messeder. et alli(org). Linguagens da violência. Rio de Janeiro: Rocco, 2000, p.144-162.

RUSHKOFF, Douglas. Um jogo chamado futuro - Como a cultura dos garotos pode nos ensinar a sobreviver na era do caos. Rio de Janeiro: Revan, 1999

STRASBURGER, Vitor C. Os adolescentes e a mídia - impacto psicológico. Porto Alegre: Artmédica, 1999.

TAPSCOTT, Don. Geração Digital - A crescente e irreversível ascensão da Geração Net. São Paulo: Makron Books do Brasil, 1999.

TURKLE. Sherry. La vida em la pantala – La construcció de la identidad en la era de Internet. Barcelona: Paidós, 1997

### **Filmes e Vídeos**

FINCHER, David. “Fight club”. **Clube da luta**, com Brad Pitt, Edward Norton, Helena B. Carter. Estados Unidos, 1999, duração: 139 minutos.

WACHOWSKI, Brothers. “The matrix”. **Matrix**, com Keanu Reeves, Laurece Fisburne, carrie-Anne Moss. Estados Unidos, 1999, duração: 136 minutos.