

Games e violência: A brincadeira do mundo contemporâneo.

Marcelo Ribeiro[&] Ricardo Ramos[#] Bruno Oliveira[&]
Lorena Granja[&] Raphael Mendes[#] Rosana Guimarães[#] Eduardo Fernandes[#]

Universidade Federal do Vale do São Francisco, [&]Colegiado de Psicologia, [#]Colegiado de Engenharia da Computação, Juazeiro - Bahia

Resumo

Diante das discussões no tocante a situação de crianças cada vez mais expostas aos *video games*, este texto visa fomentar algumas reflexões sobre a violência presente nos jogos eletrônicos e seus impactos no psiquismo humano quando este se encontra nos primeiros anos de vida.

O texto foi pensado a partir de um projeto intitulado “o *video game* e as suas diversas possíveis contribuições para o aprendizado em sala de aula infantil”. Este trabalho traz questionamentos a respeito do que é violência, além de defender a idéia de que a violência, como um sintoma, também é uma forma de expressão, uma forma de dizer algo e que deve ser escutada.

Keywords: *Video game* / Violência / Subjetivação / Brincar.

Authors' contact:

1. {marcelo.ribeiro,ricardo.aramos}@univasf.edu.br
2. {rosana_guimaraes_, bruno_ffsquall, loly_granja, edjansspsic, oton.csantos}@hotmail.com

3. Introdução

A violência no contexto dos jogos eletrônicos se apresenta como veículo de “uma catarse, na medida em que canaliza seus medos, desejos e frustrações” (Alves, 2003, pág.03). Dessa maneira, a violência será discutida neste artigo como um fenômeno inerente à condição humana responsável pela constituição e impulsão do desenvolvimento afetivo e cognitivo do ser humano e conseqüentemente da estrutura social.

Desta forma, o que está em jogo são os espaços de subjetivação do mundo contemporâneo que estão intimamente ligados às novas tecnologias ameaçados constantemente por suposições equivocadas que associam estas tecnologias aos efeitos destrutivos de atos considerados como violentos. O *video game* se configura na atualidade como estopim para várias discussões acerca da violência e como esta tecnologia em específico é capaz de moldar as mentes dos jogadores em prol do aumento alarmante deste fenômeno.

O fenômeno da violência associada aos *games* deve-se ao fato de que, exposta a eles, a criança que interage com o *video game* seria capaz de cometer crimes e transgressões sob a égide de uma “lavagem cerebral” produzida pelo mundo virtual.

1. Trabalhos Relacionados

Mas afinal, o que é mesmo violência? Esse questionamento é importante se pensarmos que presenciamos na atualidade a constante banalização desse termo e conseqüentemente o fenômeno que o mesmo designa. Marin (2002), em seu livro “*Violências*”, retoma os conceitos freudianos e traz uma curiosa idéia sobre a questão da violência. Segundo esta autora a violência seria a condição determinante para a formação da subjetividade. Esta compreensão parte de um entendimento da violência como fundante da civilização, destacando com ênfase o papel do *Outro* nos processos sócio-afetivos da humanidade. É esse *Outro*. Se há um conflito – em grupo ou individual –, com certeza há a participação do outro, do social e nas partidas de *video game*, esta relação é cada vez mais freqüentes entre as crianças dessa era contemporânea.

Dolto (1999) em seu livro “As etapas decisivas da infância” enfatiza o quanto a violência está presente nas constituições do Eu desde a mais tenra idade. Em sua obra a violência existe “(...) Em todos os níveis, começando nos primeiros meses de vida, de uma maneira que nem sempre é fácil perceber” (p. 137) e alerta para o fato de que a primeira violência a ser sofrida pelo bebê não é produzida senão pelo Outro quando este atua como agente que separa a criança do seio materno.

Se a humanidade tem na violência uma das formas de se constituir como sujeito do social não é saudável abdicar ou reprimir os processos agressivos básicos da formação de subjetividade em prol de uma moralização galgada nas aparências e conveniências. Afinal, qual o sentido em se reprimir o próprio sentido? O que se percebe é uma tentativa social, principalmente dos pais, de mascarar a existência dessa agressividade. Qual o resultado disso?

Com base nessa pergunta expõe-se aqui a premissa de que o ciberespaço, incluindo o *video game* como ferramenta intermediária do contato da criança com esse mundo virtual, é um poderoso meio possibilitador

de subjetivação por colocar em foco a violência que de outra forma seria ameaçadora ao sujeito que joga e às pessoas ao seu redor trazer essa violência.

Para Marin (2002), permitir-se deparar com essa violência a qual chama de *fundamental* seria justamente a forma de se trabalhar a violência de modo com que a mesma não tendesse para sua forma destrutiva e desagregadora, mas sim permitir que a relação com esse outro se constitua de uma forma mais criativa e menos danosa. Esta compreensão está intimamente ligada com a possibilidade subjetiva originada do próprio sofrimento frente ao seio perdido, frente à união plena segregada. Segundo a autora “suportar o desprazer é uma condição difícil, e o processo de subjetivação humana não deixa de apresentar soluções criativas para dar conta da violência” (p. 84).

A violência fundamental, segundo Marin (2002), seria a relação paradoxal encontro/desencontro onde ao mesmo tempo em que há uma ruptura, há também a possibilidade do novo. Em outras palavras, a capacidade criativa humana é, antes de tudo, causada pela violência de separação mãe/filho e conseqüentemente possibilitadora do nascimento da subjetividade.

Para Lacan, essa relação paradoxal marca a entrada do filhote do homem, no meio social promovendo assim a causação do indivíduo na linguagem, o nascimento daquele que vem a se tornar sujeito. Em relação a esse processo, Lacan chamou de alienação.

A operação de alienação tem início quando o sujeito internaliza os significantes de sua vida social através da fala. O bebê que ainda não fala está fadado a alienar-se aos significantes impostos pelo adulto falante. É percebendo essa imposição de significantes para o ser não falante que Lacan deduz o *vel* da alienação que seria a escolha forçada, isto é, para a produção de sentido o ser se ver obrigado a ingressar na linguagem alienando-se a significantes dessa última e conseqüentemente alienando-se ao meio sócio-cultural. O que se tem como produto nessa operação de alienação é um sujeito dividido e barrado em sua dependência significativa com o outro (RIAVIZ, 2008).

Marin (2002) aponta este processo como violento, pois o ser em questão (no caso o bebê) ao deparar-se com a ruptura do uno (mãe e filho) é sumariamente categorizado e enquadrado na sociedade em que vive e impossibilitando processos de diferenciações que garantam a singularidade do sujeito em prol de traços de identidades que integrem esse novo ser que nasceu aos seus pais.

Em outras palavras, são os valores da sociedade – encarada aqui como o *Outro* da psicanálise – frente ao recém nascido que são os responsáveis pelo que Lacan (apud RIAVIZ, 2008) chama de Dupla Causação do

Sujeito, isto é, paradoxalmente a criatura humana nasce e a partir de uma violência primordial, fundamental que minguia suas características diferenciais, é que ela pode ser introduzida no mundo do verbo, condição básica para seu ingresso na vida social.

E na contemporaneidade, quais são as manifestações da sociedade frente ao fenômeno da violência? De todas as considerações delineadas até aqui a respeito da violência como constitutiva do ser falante através do conflito rompedor entre a criança e o *Outro*, como será o comportamento social frente a esses esclarecimentos? E como se pensa a criança frente a presença inexorável do *Outro*?

Ferrari (2006) nos trás a idéia de que a sociedade contemporânea banaliza os fenômenos violentos reduzindo-os à “objetividade de sua constatação, contabilizando-a, demonstrando-a por meio de estatísticas. O sentido que ela porta pouco importa.” (p. 50). É a violência como espetáculo, como forma de prender a atenção e paralisando as pessoas frente ao fenômeno que lhes tocam tão a fundo. Na era da mídia desenfreada, onde a banalização da violência e da sexualidade evolui constantemente, como ficam os espaços de subjetivação da criança?

É comum ouvir que jogos violentos “estimulam” a violência, no entanto, devemos notar que o próprio preconceito incita uma discussão a respeito do poder dos *games*, pois o que está aqui encoberto não é uma premissa de que os jogos criam, originam ou geram a violência, mas sim estimulam algo já existente, mas que não pode ser denunciado.

Não se trata de uma defesa e muito menos de um ataque a esse tipo de mídia e é preciso ressaltar ainda que o *video game*, elevado a uma categoria de instrumento, pode ser utilizado de maneira benéfica ou não pelo usuário ou pelo mediador.

Sabemos da enorme influencia da mídia no psiquismo, pois considerando-a como uma manifestação do Outro, não podemos ignorar seu efeito avassalador nas estruturas que definem o Eu e suas relações com semelhantes. Não se trata de confirmar o lado bom ou mal do *video game*, mas sim de destacá-lo como impulsionador de vivências reais do sujeito. Marin (2002) trás os exemplos dos garotos que assassinaram doze alunos e um professor numa escola nos EUA para logo depois cometerem suicídio e do garotinho que esfaqueou sua amiguinha inspirado no filme Brinquedo Assassino.

Mas curiosamente, em ambos os casos, o que foi notado pela autora foi a ausência de adultos (pais, familiares) nesses episódios. Com base nisso, Marin começa a traçar a idéia de que o sujeito em contato com essa “ausência” se coloca em posição de desamparado e que sendo assim, atos destrutivos podem vir a surgir.

Fica elucidado então que na relação primordial, ou melhor, na violência primordial, o ser vivente ao se deparar com a ruptura do laço simbiótico com o seio materno se depara com a real questão de desamparo; um vazio intenso, que se comporta como “veículo para produzir a catarse da violência pelo seu efeito de espetáculo” (Marin, 2002, p. 139). Esse vazio de sentido e de razão seria para Freud a condição de prematuridade que o recém-nascido apresenta, levando-o a depender totalmente do Outro para satisfazer suas necessidades vitais, até a condição existencial humana de encontrar um sentido transcendental para a vida já que quando falha a crença nos deuses criados, o homem tem que se ver com o seu desamparo mais radical: a ineficiência do simbólico frente ao real.

Se não há espaço para a agressividade ser subjetivada, isto é, significada por meio da palavra, será por meio da violência que ela será descarregada (Ferrari 2006) e os *games*, ao contrário da visão estereotipada pela mídia como disseminadores da violência, poderiam ser usados como espaço de subjetivação proporcionando à criança a possibilidade de uma significação do seu eu.

Percebendo a violência por este ângulo, nos demos conta de uma contemporaneidade que estigmatiza, censura, banaliza e reprime – a partir de idealizações – o encontro com o que há de real nas relações: o conflito. E que melhor forma há para a criança elaborar e significar os conflitos do que o brincar?

Vasculhando o cabedal psicanalítico, percebemos uma noção séria do brincar. Para Felice (2003) é de fundamental importância a presença de outros com quem a criança possa compartilhar a brincadeira, pois somente assim o jogo pode ser plenamente transformador de angústia (FERRO, 1995 apud FELICE, 2003).

No texto “*Escritores criativos e devaneios*”, Freud assinala a importância do brincar para a produção de subjetividade da criança. É através do brincar que a criança elabora seus desejos. O mesmo brincar que impulsiona a fantasia que nada mais é que a realização de desejos insatisfeitos que contrasta com uma realidade insatisfatória (FREUD, 1906: 152).

Se na psicanálise se fala de um sujeito com pulsões insatisfeitas, é através da subjetivação que esses desejos têm a possibilidade de se manifestar por meio de sonhos, desejos e a própria arte. Em outras palavras um espaço para elaboração dos desejos reprimidos retoma a idéia lançada por Alves de que há sim uma catarse no jogar *video game*.

Com base nesse pensamento, avançamos na idéia de que a interação com *games* pode ter um caráter terapêutico, em outras palavras, o jogar por si só – como um hobby – não é o principal fator e o *video*

game se prontifica elevada a condição de instrumento que está longe de se esgotar em se tratando de possibilidades. A questão pensada é o jogar encarado como brincar e isto não propicia somente uma catarse, propicia algo mais, uma direção, que aponta para o caminho de uma intervenção eficaz que ajude no apaziguamento das angústias.

É justamente pela repressão da violência que esta se constitui como linguagem atuante dos tempos contemporâneos, fato que nos impele a conceber a violência dos jogos eletrônicos como possibilitadora e formadora de sentido e não como um conceito pejorativo que incita os jogadores a uma alienação violenta.

É a partir dessa violência que as crianças podem entrar em contato com o que há de real de suas vivências, aprender pela identificação com as mais variadas personagens e, através de uma linguagem fácil e atrativa, assim como em outras formas de subjetivação como por exemplo os contos de fadas, para trabalhar seus problemas e necessidades psicológicas mais profundas (Bettelheim, 1980 *apud* LUKSYS, 2002: 115), pois na concepção desse autor, quando os conteúdos inconscientes têm a chance de serem trabalhados na imaginação quando vem à tona, os danos são bastante reduzidos.

Então vale ressaltar que a cultura dos *games* deve ser concebida não como inimiga, mas sim como formas de expressão e de dar sentido a uma violência que emerge frente aos obstáculos e desafios de uma determinada época, ao passo em que há nessa violência uma constituição paradoxal que se revela sob a vontade de dizer algo, ao mesmo tempo em que há também o impulso de impedir este sentido (FERRARI 2006). O *video game* elevado a uma condição de brincar entraria como mediador destes conflitos psíquicos atuando como espaço de subjetivação.

É termo recorrente na mídia jogos violentos “estimulam” a violência, no entanto, devemos notar que o próprio preconceito incita uma discussão a respeito do poder dos *games*, pois o que está aqui encoberto não é uma premissa de que os jogos criam, originam ou geram a violência, mas sim estimulam algo já existente, mas que não pode ser denunciado. Sabemos da enorme influencia da mídia no psiquismo, pois a considerando como uma manifestação do Outro, não podemos ignorar seu efeito avassalador nas estruturas que definem o Eu e suas relações com semelhantes.

Não se trata de confirmar o lado bom ou mal do *video game*, mas sim de destacá-lo como impulsionador de vivências reais do sujeito. Marin (2002) trás os exemplos dos garotos que assassinaram doze alunos e um professor numa escola nos EUA para logo depois cometerem suicídio e do garotinho que

esfaqueou sua amiguinha inspirado no filme Brinquedo Assassino.

Mas curiosamente, em ambos os casos, o que foi notado pela autora foi a ausência de adultos (pais, familiares) nesses episódios. Com base nisso, Marin começa a traçar a ideia de que o sujeito em contato com essa “ausência” se coloca em posição de desamparado e que sendo assim, atos destrutivos podem vir a surgir.

Fica elucidado então que na relação primordial, ou melhor, na violência primordial, o ser vivente ao se deparar com a ruptura do laço simbiótico com o seio materno se depara com a real questão de desamparo; um vazio intenso, que se comporta como “veículo para produzir a catarse da violência pelo seu efeito de espetáculo” (Marin, 2002, p. 139). Esse vazio de sentido e de razão seria para Freud a condição de prematuridade que o recém-nascido apresenta, levando-o a depender totalmente do Outro para satisfazer suas necessidades vitais, até a condição existencial humana de encontrar um sentido transcendental para a vida já que quando falha a crença nos deuses criados, o homem tem que se ver com o seu desamparo mais radical: a ineficiência do simbólico frente ao real.

3. Conclusão e Trabalhos Futuros

Qual conclusão é possível tirar dessas experiências descritas aqui? Em primeiro lugar, ressaltamos a importância de se estar atento ao mundo virtual e os efeitos do mesmo sobre o psiquismo humano, já que há autores que afirmam que esse ciberespaço não mais pode ser segregado do mundo real.

Em segundo lugar, é importante perceber o percurso da sociedade atual que por conta do desejo de felicidade, constitui o que autores como Marin chamam de uma sociedade Narcisista ou o *plusvalia* (menos de gozar) de Lacan. Sociedade fincada nos preceitos da aparência e do disfarce que mascaram o que há de real nas relações humanas. Aí entram teorizações sobre o mascaramento da violência e da condição primordial enquanto ser falante: o desamparo.

Ao discorrer sobre a violência, começamos a perceber que o movimento atual é de torná-la espetáculo alienador sem se importar que a mesma se configura como um sintoma revelador de um mal estar geral na chamada civilização contemporânea e o *video game*, utilizado de forma adequada, pode ser um poderoso instrumento que auxilie educadores, pesquisadores e terapeutas.

A utilização desse espaço de subjetivação nessa pesquisa que culminou na escrita deste artigo mostrou a violência de uma forma pouco falada nos dias contemporâneos: ela é constitutiva do sujeito por remeter o mesmo a se deparar com o vazio existencial

que permeia aquele que se insere violentamente no meio social. Falar sobre violência é se sensibilizar ao ser humano como produto de uma violência primordial do qual nenhuma criança escapa.

O projeto de onde este artigo foi pensado encontra-se em estágio ampliado intitulado “*O Vídeo Game como Instrumento Mediador do Processo Ensino e Aprendizagem em Escolas da Rede Básica*” cuja proposta que está relacionada intimamente com a pesquisa de jogos ditos violentos, o fascínio que eles lançam sobre as crianças a as inesgotáveis formas de subjetivação abertas neste campo.

Referências

- ALVES, L. R. G. 2004. Jogos Eletrônicos e Violência — um Caleidoscópio de Imagens. Revista da FAEEBA. Salvador. <http://www.lynn.pro.br/producoes.php> [Acessado em 15 de agosto de 2011].
- ALVES, L. R. G. 2003. Jogos eletrônicos e violência: desvendando o imaginário dos screenagers. Revista da FAEEBA. Salvador: , v.11, p.437 – 446. <http://www.lynn.pro.br/producoes.php> [Acessado em 15 de agosto de 2011].
- ALVES, L. R. G. 2003. Matar o morrer: desejo e agressividade na cultura dos jogos eletrônicos. In: INTERCOM, Belo Horizonte. <http://www.lynn.pro.br/producoes.php> [Acessado em 15 de agosto de 2011].
- DOLTO, F. 1999. As etapas decisivas da infância: A criança e o jogo; A violência sem palavras. Ed. Martins Fontes, São Paulo.
- FELICE, E. M. 2003. O lugar do brincar na psicanálise de crianças. Psicologia: Teoria e Prática, p. 71-79. <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/ptp/v5n1/v5n1a06.pdf> [Acessado em 10 de agosto de 2011].
- FERRARI, I. F. 2006. Agressividade e violência. Psi. Clin., Rio de Janeiro, Vol 18, nº2, p. 49-62. <http://www.scielo.br/pdf/pc/v18n2/a05v18n2.pdf> [acessado em 10 de agosto de 2011].
- FRANCO, S. G. O. 2003. O brincar e a experiência analítica. Agora v. VI n. 1. P. 45-59. <http://www.scielo.br/pdf/agora/v6n1/v6n1a03.pdf> [Acessado em 10 de agosto de 2011].
- MARIN, I. S. K. Violências. 2002. Ed. Escuta, São Paulo.
- RIAVIS, V. N. 1998. Alienação e separação: a dupla causação do sujeito. Florianópolis. http://www.ebp.org.br/biblioteca/pdf_biblioteca/2007/58_Vanessa_Nahas_Riaviz_Alienacao_e_separacao_a_dupla_causacao_do_sujeito.pdf [acessado em 09 de agosto de 2011].