

Violência gratuita: relações entre a questão da violência e o gameplay

Thiago Rodrigues de Oliveira*

Daniel Kim Lee

Henrique B. Drovandi

Sergio Nesteriuk

Universidade Anhembi Morumbi, Curso de Design de Games, Brasil

RESUMO

Este artigo tem como objetivo apresentar algumas das perspectivas e linhas de força dos estudos referentes à representação de diferentes formas de violência nas mídias, em especial nos jogos digitais. O objeto de estudo desta pesquisa são jogos classificados como violentos e que apresentam mecânicas de jogo envolvendo “violência gratuita” sem consequências efetivas no *gameplay* e/ou em sua dimensão dramática. O referencial teórico pesquisado revelou um estado da arte composto por estudos e resultados nem sempre convergentes – de certa forma mimetizando o comportamento e as opiniões ordinárias sobre a questão da violência nos games presentes na sociedade contemporânea. Ao final, sob a guisa de reflexões, são apresentados problemas de pesquisa e hipóteses referentes a esta relação de causalidade envolvendo a presença de formas de violência sem consequência efetiva no game play. Busca-se assim, oferecer possibilidades teóricas e conceituais para o futuro desenvolvimento projetual de um jogo digital que busque romper com este paradigma.

Palavras-chave: violência, *media violence*, games, jogos digitais, violência nos games.

1 INTRODUÇÃO

Discutiremos, neste texto, alguns aspectos relacionados à questão da violência nos games, em especial as dinâmicas envolvendo ações consideradas de grande agressividade com consequências leves ou moderadas no *gameplay*, que muitas vezes não duram muito mais que um evento simples, sem maiores repercussões no desenvolvimento do jogo em si.

A pesquisa realizada tem como objetivo futuro a elaboração de um *Game Design Document* (GDD) visando resolver o problema de game design envolvendo a violência sem consequências relevantes no *gameplay*. Para isso, apresentaremos neste artigo um breve panorama do estado da arte das discussões sobre a violência nos games, os seus possíveis impactos no comportamento dos jogadores e, por fim, nossas considerações finais sobre esse tema.

2 A PERCEPÇÃO DA VIOLÊNCIA NA MÍDIA

A violência pode assumir diversos meios e formas, sendo de caráter físico, verbal, psicológico ou moral. Ela normalmente é retratada de forma negativa e traz consigo inúmeras preocupações em relação a sua constante exposição na mídia, como a possibilidade de transformar o corpo social em uma sociedade mais agressiva [1].

Ações que apresentam formas de violência físicas, como assaltos, agressões e ferimentos, por exemplo, quando representadas em estilos visuais menos figurativos ou “realistas” - como *cartoon* - podem ser relativizadas pelo público. Pesquisas realizadas identificaram que a percepção dos adultos tende a não reconhecer a violência nos desenhos animados quando esta é utilizada para propósitos humorísticos [2] [3].

Segundo Bushman [1], o contato com a mídia violenta pode influenciar o público e, eventualmente, até mesmo tornar a pessoa mais agressiva, porém apenas quando a violência for efetivamente percebida como tal, isto é, quando este processo ocorrer de forma consciente. Mesmo animações sem a presença de humor costumam ser consideradas e classificadas como menos violentas que outros produtos midiáticos quando na presença de pessoas “reais” (*live action*). A percepção da realidade imediata é outro fator que pode determinar a influência da violência na mídia, podendo levar o sujeito a sentir medo ou apreensão pela possibilidade dos fatos apresentados poderem ocorrer com ele próprio, como no caso de documentários e telejornais [2].

Esta percepção também pode ser fixada na presença e mesmo na quantidade de sangue durante as cenas, que tendem a aumentar drasticamente a assimilação de elementos de violência [4]. Este também pode ser apontado como um dos motivos pelos quais os desenhos animados “mascaram” a violência: ações que poderiam ser consideradas atozes no “mundo real” geram o sentido de humor a partir do absurdo entre realidade imediata *versus* obra.

Desta forma, podemos observar ainda que em boa parte das animações que apresentam manifestações de formas da violência existe a ausência ou descaracterização de representações de figuras humanas com caráter mais figurativo.

Porém, levando em conta as formas de interatividade presentes nos games, em que o jogador pode controlar as ações a serem executadas por uma personagem ou avatar, como a questão da violência pode ser considerada?

3 VIOLÊNCIA NOS GAMES

Assim como acontece em outras mídias, os games são submetidos a determinadas formas de controle prévio, como o sistema de classificação indicativa e, mesmo, a censura por meio de processos legais. Por meio de diferentes artifícios, alguns já utilizados, em quadrinhos (HQs) e no cinema, muitas desenvolvedoras e *publishers* conseguiram reduzir a classificação indicativa de suas versões iniciais. Desta forma, graças a uma “brecha” muitos jogos tornam-se legalmente mais acessíveis para um público mais amplo em termos de faixa etária.

Um destes artifícios é a alteração da cor do sangue: em *Onimusha 3* (Capcom 2004) ele é representado em verde e em *Danganronpa* (Spike Chunsoft e NIS, 2010) em cor-de-rosa. Outra estratégia é a substituição dos alvos humanos por monstros, alienígenas, robôs ou zumbis, como em *Carmagedon* (Interplay e SCI, 1997).

Porém, alguns jogos utilizam da sua violência extrema como uma espécie de traço identitário ou “marca registrada”, como nos jogos da série *Grand Theft Auto* (Rockstar Games), jogo de ação em que a personagem pode fazer qualquer tipo de ação violenta ao realizar missões contratadas por outros criminosos para poder avançar no estado do jogo.

Podemos então atribuir o sucesso destes e diversos outros jogos famosos à temática violenta – o que poderia ser explicado pelo fato de serem utilizados como uma canalização de medos, desejos

* trogames19@gmail.com

e frustrações dos jogadores? Como estes jogos encontram grande eco e público fiel, justamente por uma forte identificação com a violência gratuita sem implicações diretas na vida em sociedade?

3.1 Debates sobre a violência nos games

Este tipo de debate é sempre recorrente por se tratar de um aspecto social cercado de polêmicas sobre seus impactos e influências. Não há ainda um consenso entre especialistas, que dividem opiniões e multiplicam-se estudos sobre este tema.

Um estudo apontou que um grupo de jovens que jogou jogos com violência moderada apresentou uma redução de agressividade, quando comparados com outro grupo da mesma faixa etária que jogou outros títulos mais agressivos [5]. Experiências e estudos como os realizados, que procuram estabelecer uma relação de causalidade entre a exposição a obras violentas e comportamentos agressivos por parte de seu público, normalmente se amparam em métodos de caráter mais quantitativos e, muitas vezes, baseados em percepção [5]. Entretanto, tal metodologia pode representar um grande equívoco.

“[...] há graves problemas metodológicos com alguns estudos sobre jogos de videogame, especialmente os mais antigos realizados com crianças. Isso não é incomum em novas áreas de investigação porque os investigadores têm de aprender sobre uma vasta gama de potenciais armadilhas em qualquer novo domínio de investigação” [6].

Contudo, na medida em que mais estudos estão sendo realizados sobre videogame e seus possíveis efeitos nos jogadores, fica mais evidente as possibilidades de manifestação de efeitos que podem ser considerados nocivos diante de uma exposição exagerada diante de jogos mais violentos.

“[...] a alegação (ou preocupação) que as características metodológicas pobres de alguns estudos levaram a uma conclusão falsa, inflado sobre os efeitos de jogos violentos é simplesmente errada. Estudos de jogos de videogame com melhores métodos normalmente produzem efeitos maiores, sugerindo que a elevada preocupação dos efeitos deletérios da exposição a jogos violentos é garantido [...]” [6].

As opções metodológicas feitas por alguns pesquisadores são realizadas de maneira parcial, abordando dados que favoreçam suas próprias teses e opiniões prévias. Nestes casos: “[...] a pesquisa sobre o impacto dos jogos violentos contra a agressão é inconsistente e dificultada por metodologias pobres e a intrusão de ideologia e dogma científico [...]” [7].

Ferguson [7] lembra que a sociedade parece eleger, de tempos em tempos, diferentes “bodes expiatórios” para purgar suas próprias culpas. O que se observa hoje com os games, já foi observado com a televisão, o cinema, os quadrinhos, o *rock and roll* e a literatura, por exemplo, quando consideradas novas formas de comunicação e expressão associadas, sobretudo, ao universo do comportamento jovem.

“O medo da violência do videogame também tem um contexto histórico e sociológico de temores de novos tipos de mídia, particularmente na cultura dos Estados Unidos, mas também em um contexto mais amplo na história do mundo [...] essas preocupações podem ir além de análise científica objetiva e para o reino da ideologia, dogma e pânico moral [...]” [7].

A questão da violência é um fenômeno extremamente complexo e interdisciplinar, e que por isso não pode ser estudada de maneira dissociada de outras diversas questões relacionadas tanto em nível da singularidade do sujeito quanto como resultante de suas interações com a vida em sociedade [8].

“[...] existem muitos fatores de risco para a agressão, como a pobreza, uma história de ter sido abusado, distúrbios psicológicos, membros de gangues, uso de drogas, a mídia violenta e grande autoestima”. Os pesquisadores argumentam que, “para que uma criança ‘normal’ se tornar violenta, ele ou ela precisaria ter vários desses fatores de risco presentes” [8].

Neste mesmo sentido, algumas pesquisas apontam o videogame como o maior ou único vilão desencadeador de comportamentos violentos, deixando de considerar outros fatores que compõem a própria formação do indivíduo [6].

“A violência em jogos de videogame conta apenas 0.5% para 2% da variância na agressão em um estudo longitudinal de crianças, enquanto outros fatores relevantes, tais como ambiente familiar, ambiente ponto, a pobreza e a genética não foram controlados nem mesmo discutida como explicações alternativas para essa fraca correlação [...]” [6].

No outro extremo de uma espécie de criminalização dos games e indo mesmo além de certa relativização, alguns pesquisadores ressaltam a importância dos aspectos *biopsicossociais* favorecidos pelos jogos, considerando-os mais relevantes que a exposição ao conteúdo violento em si. Crianças com experiências de jogos moderadamente violentos são susceptíveis a desenvolver determinadas habilidades de pensamento e cognição [7].

“Apesar dos estudos documentarem os efeitos positivos, ainda são consideravelmente mais fracas do que os estudos que documentam os efeitos negativos de jogos violentos [...] As pessoas parecem querer acreditar que os videogames podem ter efeitos positivos, mas não que eles podem ter efeitos negativos [...]” [6].

Todavia, é possível afirmar que não há estudos concretos, conclusivos ou absolutos que comprovem que games violentos tendem a influenciar as pessoas para agirem de forma mais agressiva na vida em sociedade.

A violência pode proporcionar para o sujeito um *efeito terapêutico*, que possibilita uma espécie de catarse ao jogador [9]. O jogo age como uma espécie de “válvula de escape”, aliviando a tensão e conseqüentemente trazendo algum aprendizado resultante da experiência do jogador. Todas as ações, sejam elas violentas ou pacíficas executadas pela personagem ou avatar controlado pelo jogador, funcionariam como uma espécie de simulação que permanecerá dentro do universo do game apenas.

Por ser um tema polêmico e recorrente em discussões, existe uma “corrida” aos estudos e escrita de artigos para “agradarem” os lados opostos – de um que a violência influencia no comportamento da criança e adolescente, ou, do lado que acredita que não haja influência alguma. Ferguson [7] coloca no centro da questão a metodologia científica que busca corroborar tais posições e aponta problemas em ambos os lados. Conclui destacando que o importante é aumentar o rigor nas pesquisas da ciência psicológica, especialmente em temas controversos e políticos como este.

4 PRECONCEITO EM RELAÇÃO AOS GAMES

Certa hostilidade em relação aos games é algo que pode ser observado desde suas origens, quando ainda possuíam gráficos pouco “realistas” e mínima potência. Parte desta “culpa” é atribuída ao fato de jovens passarem horas em seus quartos, jogando o dia inteiro, todos os dias, todos os tipos de games. Este tipo de rotina faz, muitas vezes, os responsáveis aceitarem o discurso de que games incentivam pensamentos e ações violentas entre seus jogadores.

Esta ideia de pânico moral, pode ser definida como a busca de alguns membros da sociedade para impor suas crenças morais na coletividade por meio da chamada “tática do medo” [7]. A manipulação da mídia em torno da polêmica dos videogames, assim como da própria questão da violência em si, pode acontecer pelo interesse em alavancar as vendas de notícias e jornais, desconsiderando as questões intrínsecas relacionadas aos casos de violência juvenil. Assim, os meios de comunicação de massa não costumam fazer análises mais profundas sobre fenômenos polêmicos e/ou violentos, deturpando as notícias para criar um espetáculo e buscar aumentar a audiência.

“É recorrente na mídia 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 [...]” [10].

O pânico moral pode servir ainda para desprestigiar os games e também para distrair a sociedade de preocupações que são intratáveis, complexas ou embaraçosas, substituindo-as por “*demônios populares*”, que podem desviar a culpa dos devidos problemas sociais [11]. Dogmas científicos, como os pânicos morais, defendem crenças estabelecidas e opiniões apresentadas como fato; muitas vezes com um “visual bonito”, com gráficos e tabelas, mas com informações distorcidas e dados não confiáveis ou validados [12].

Para Uttal [12], isso se dá pelo medo do novo e desconhecido, gerando uma espécie de abismo entre as gerações. Em grande parte, novas mídias sofrem preconceito por serem incompreensíveis para os mais velhos, os adultos responsáveis pela manutenção das regras e contratos sociais vigentes.

Casos como o *Massacre de Columbine*, em 1999, costumam ganhar grande destaque midiático. Apesar de as motivações ou motivos dos estudantes permanecerem incertos, o par criminoso aparentemente era fã de jogos como Doom (id Software, 1993) e Duke Nukem 1 (Apogee Software, 1991), jogos com alta violência gráfica. Esse fato levou os pais de algumas vítimas do incidente entrarem com processo contra os desenvolvedores desses jogos.

Segundo o relatório do FBI, *The School Shooter: A Threat Assessment Perspective*, a causa do incidente foi a explosiva combinação de gênios dos responsáveis pela matança – um deles, um psicopata com desejos de se vingar da sociedade escolar por causa de sentimentos de exclusão, e o outro, um maníaco-depressivo disposto a ajudá-lo [13]. Todavia:

“[...] 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 [...]” [9].

Portanto, se por um lado não se pode afirmar que os games interferem na vida de um jovem, por outro, também não se pode afirmar o oposto. De toda forma, não se pode restringir eventuais responsabilidades sobre a formação e o comportamento de um indivíduo exclusivamente a uma única forma de interação e mediação com sua realidade circundante.

5 POSSÍVEIS CONSEQUÊNCIAS DA VIOLÊNCIA NOS GAMES

A chamada “violência gratuita” é um aspecto presente em diversos gêneros de games. Em jogos do gênero *shooter*, encontramos a premissa de um confronto armado entre dois exércitos ou grupos. Assim, as partidas acabam sendo realizadas de forma trivial e *amoral* por seus praticantes, isto é, sem consequências de culpa ou pesar na consciência que sejam levadas para sua vida além do jogo. Da mesma forma, também não são julgados por tais atos dentro dos jogos. Diferentemente de uma guerra ou conflito armado fora dos games, o jogador não recebe um *feedback* negativo ao cometer essas atrocidades no mundo virtual – tal qual pode acontecer em um julgamento nos chamados “crimes de guerra”, por exemplo.

Os games em geral, mesmo os violentos, são presentes no cotidiano das crianças e, portanto, tem certa atuação para o desenvolvimento das crianças e dos adolescentes e a violência gratuita é algo que não apresenta nenhum valor construtivo (edificante) a eles [9]. Utilizando o exemplo de um jovem durante sua fase de crescimento que joga diversos jogos com violência gratuita, podendo causar um desentendimento com a realidade, possivelmente levando a crer que poderá sair impune ao cometer atos brutais. Contudo, o contrário pode ocorrer também, caso um jogo violento traga consequências por trás de suas ações, o jogador acabará tendo consciência de seus atos e consequentemente influenciando positivamente em sua prosperidade. Em outras palavras, o sujeito precisa de alguém ou algo para basear essa mediação, o que acaba deixando esses games como o referencial [9].

Em jogos em que ações são realizadas pelo jogador sem o planejamento prévio, atos violentos podem ser executados de forma mais impulsiva. Por outro lado, existem jogos que seguem o caminho oposto como o que acontece em *Undertale* (Toby Fox, 2015), em que punições com consequências no *gameplay* são aplicadas. Dessa forma é possível especular que o jogador seja forçado a pensar melhor antes de agir com violência dentro do jogo, já que a morte de uma personagem relevante a removerá daquele universo até o *game over*, sem a possibilidade de *respawn*. Em função das decisões tomadas pelo jogador, a trama narrativa é recriada, sem que haja uma segunda chance para agir de maneira diferente.

Assim como existem jogos em que o uso da violência afete minimamente ou não o estado do jogo, existem, por sua vez, títulos em que toda a dinâmica narrativa é baseada nas ações morais do jogador, como acontece em *Black and White* (EA Games, 2001). Usando elementos de estratégia e simulador de vida artificial, o jogador se torna uma espécie de deus que tem o controle de todas as ações em volta dos habitantes de uma vila e do próprio lugarejo em si, podendo tender a um lado mais punitivo ou misericordioso. Porém, há consequências: um deus mais benevolente, que está cuidando das necessidades da vila o tempo inteiro, resulta em aldeões leais, mas que, em contrapartida, acabam ficando preguiçosos, pois acabam por confiar tudo ao seu deus. Um deus mais punitivo e “tirânico” acaba se impondo pelo medo dos aldeões, porém sem o sentimento de adoração – o que acaba diminuindo a fonte de poder disponível para o próprio jogador. Trata-se de uma escolha de lado em que se deseja estar,

cada qual com suas possíveis vantagens e desvantagens – talvez, como aconteça na própria vida e na sociedade.

Todavia, existem títulos nos quais a brutalidade é necessária para a progressão do jogo e até mesmo da própria narração, como por exemplo em *Hotline Miami* (Devolver Dig, 2012). Neste game, o jogador recebe uma série de telefonemas desconhecidos e basicamente assassina brutalmente todos os indivíduos do local que lhe foi dito sem dar tempo para o jogador pensar no por que está cometendo estes atos no momento, para, após a revelação dada no final do jogo, refletir em suas ações por trás da narrativa. Apesar da narrativa que tem com objetivo confundir e causar a reflexão, o jogo incentiva o jogador a cometer atrocidades, dando recompensas pela velocidade, técnica e estilo de violência usada durante a fase.

Outro jogo que pode funcionar neste mesmo sentido é *Spec Ops: The Line* (2K, 2012), um *shooter* em terceira pessoa, que procura mostrar a sujeira, o sofrimento e o horror da guerra – como em uma passagem em que a morte de civis causada pela ação do jogador só é descoberta *a posteriori*. Além disso, o comportamento das personagens vai mudando durante a narrativa em função das diversas escolhas morais e psicológicas realizadas pelo próprio jogador.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a pesquisa realizada, é possível observar que o progresso dos estudos sobre a violência na mídia e, mais especificamente nos games, de certa forma mimetiza o comportamento das discussões observadas em seu âmbito mais ordinário na sociedade. Muitas das pesquisas parecem partir de pré-conceitos, limitando-se a validação de dogmas científicos amparados por ideologias prévias [7].

O processo de “vilanizar” os games, da mesma forma que outras mídias e formas de expressão, pode ser entendido com um gesto social simbólico de procurar justificar determinados comportamentos enraizados na própria cultura humana que se manifestam sob as mais diversas formas ao longo da história [10]. Afinal, sobre dada perspectiva, a própria história da humanidade também se confunde com a história da violência – por mais que não gostemos ou queiramos isso.

Em termos de soluções projetuais foram encontradas diversas possibilidades em game design para auxiliar na construção de elementos diegéticos, mantendo a imersão e o prazer de jogar. Entre as possibilidades de solução está a criação de punições *ingame* para cada atitude violenta dentro do universo digital, por exemplo: uma morte causada pela personagem, teria uma regra da *engine* do jogo para dar determinado *feedback* ao universo ou personagem. Ou ainda, a restrição da personagem para cada ato violento, criando uma espécie de ação e reação, em que ataques violentos seriam a chave para diminuir a velocidade do jogo. Ou ainda a adoção de uma espécie de código Hamurabi, em que o jogador seria exposto aos mesmos atos violentos que praticou, sofrendo o mesmo tipo de dano.

Em outra direção, também é possível explorar a possibilidade de estimular os jogadores a agir de forma benevolente, estimulando sua compaixão, solidariedade e ética, premiando-o por estas escolhas [14]. Como por exemplo, ajudar os personagens não controláveis (NPCs) em alguma ação edificante e assim ser recompensado.

Desta forma, talvez seja possível promover a sensibilização do jogador, criando uma imersão emocional na qual terá de fazer escolhas morais, éticas e psicológicas positivas do ponto-de-vista social e coletivo [15].

Ao procurar mostrar como a violência pode ser percebida e manifestada, em especial nos games, este artigo pretende

colaborar com os estudos nesta área, assim como servir de base para a futura elaboração de um Game Design Document (GDD) que busque romper com os paradigmas acerca das relações de causalidade da violência nos games.

REFERÊNCIAS

- [1] B. J. Bushman and C.A. Anderson. Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. Iowa State University, *Personality and Social Psychology Bulletin*, 2001. Disponível em: <<http://pss.sagepub.com/content/12/5/353.full.pdf+html>>. Acessado em: 10 nov 2015.
- [2] S. Kirsh. Cartoon violence and aggression in youth. In *Aggression and Violent Behavior*, ScienceDirect, p.547-557, 2006.
- [3] D. Howitt and G. Cumberbatch. Mass media violence and society. London, NCJRS, 1975.
- [4] W. J. Potter and M. Berry. Constructions of judgments of violence. In *Annual Meeting of the International Communication Association*, San Francisco, CA, 1998.
- [5] D. Scott. The effect of video games on feeling of aggression. *The Journal of Psychology: Interdisciplinary and Applied*, vol.129, n.2 p.121-132, 1995.
- [6] A. C. Anderson. An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, pág. 115; pág 120; pág.22; 2003.
- [7] C. J. Ferguson. Violent Video Games and the Supreme Court: Lessons for the Scientific Community in the Wake of Brown. In *Entertainment Merchants Association*, pág. 57; pág. 74; 2013.
- [8] A. D. Gentile and A.C. Anderson. Violent video games: The effects on youth, and public policy. *Handbook of Children, Culture, and Violence*, p. 225-226; pág. 233-234; 2003.
- [9] L. Alves. *Game Over: jogos eletrônicos e violência*. São Paulo, Futura., pág. 444; 2005.
- [10] M. Ribeiro; et al. Games e violência: A brincadeira do mundo contemporâneo. In *SBGames - Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital*, Salvador, 2011.
- [11] S. Cohen. *Folk Devils and Moral Panics: The Creation of the Mods and Rockers*. Hove, Psychology Press, 2002.
- [12] D. Uttal. Map use and the development of spatial cognition. *Emerging the spatial mind*, pág 219 -247, 2007.
- [13] M. E. O'Tolle. *The School Shooter: A Threat Assessment Perspective*, FBI, 1999. Disponível em: <<https://schoolshooters.info/sites/default/files/school2.pdf>> Acessado em: 08 de nov 2015.
- [14] V. R. Hernandez. Análise de Jogos Eletrônicos Violentos: proposta de cenários considerando a coletividade e regras numa perspectiva ética para o projeto de jogos eletrônicos solidários. In *SBGames - Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital*, Florianópolis, 2010.
- [15] F. Luz. Videogames: narrativas, espetáculo e imersão. In *SBGames - Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital*, Rio de Janeiro, 2009.