

A ESTÉTICA DA VIOLÊNCIA NOS JOGOS ELETRÔNICOS

AMARO XAVIER BRAGA JUNIOR¹

RESUMO

O trabalho analisa as modalidades de jogos eletrônicos individuais que são focados em atos de violência física. Discute a noção de violência presente nesses jogos a partir do trabalho de Johan Galtung. Problematisa o *Entertainment Software Rating Board* (ESRB), sistema de classificação internacional para os jogos em paralelo com as estratégias criativas dos produtores em inserir novos parâmetros de violência na tentativa de contornar o ESRB. Concentra a análise em alguns "jogos de bater" (*Slapping*) como *Beat The Boss*, *Beat Yourboss*, e outros jogos com *Stickmens* de destruição de personagens. Defende que a violência utilizada nesses jogos não implica aumento de violência social, mas em ressignificação da violência. Propõe perceber esta modalidade de violência simbólica como sendo um mecanismo de proteção cultural que visa satisfazer nossa própria natureza ao simular (enquanto simulacro) a violência e identifica que há uma dimensão lúdica de aprendizagem sobre os efeitos da violência na sociedade, sendo, portanto, agentes de socialização que colaboram para a diminuição da violência, ao contrário do que aponta o senso comum.

Palavras-chave: Jogos Digitais. Sistema de Classificação Internacional. Violência.

Introdução

A cultura midiática juvenil é composta por uma série de produtos que, de forma amalgamada, incorpora entretenimento, sociabilidade e uma dimensão material. Compõe o universo de produtos culturais que, tradicionalmente, são associados ao consumo juvenil, apesar de não exclusivamente. São brinquedos colecionáveis, revistas de histórias em quadrinhos, desenhos animados, vídeos, séries e filmes, jogos de contato, videogames, jogos de tabuleiros (*boardgames*), jogos de cartas (*cardsgames*), entre outras manifestações e práticas específicas como convenções, torneios de jogos, encontros, campeonatos de *cosplays* etc².

Inferências acerca da violência nestas modalidades não são novas. Os produtos da Cultura Pop têm sido foco de diversos estudos (BRAGA JR, 2002; 2003; GOMES, 2012; PAIVA, 2009; RITTES, 2011; SERBENA, 2012; SOUZA, 2008). Da mesma forma, encontramos o debate da violência sendo pauta de destaque para dois produtos mais frequentes: os desenhos animados (HAYNES, 1978; NJAINE e MINAYO, 2004; TONDATO, 2007; WARTELLA, OLIVAREZ e JENNINGS, 1999) e os videogames de participação coletiva, como *Grand Theft Auto*, *Counter-Strike*, *Carmagedon*, *Doom*, entre outros (ALVES, 2004; FUNK, GERMANN e BUCHMAN, 1999; VIVIANI e SCHWARTZ, 2005).

1 Doutor e Mestre em Sociologia. Mestre em Antropologia Social. Esp. em ensino de História da Arte e das Religiões, EAD e Artes Visuais. Bacharel e Licenciado em Ciências Sociais. Professor Adjunto do Instituto de Ciências Sociais da Universidade Federal de Alagoas. E-mail: axbraga@gmail.com

2 Excluo desta análise as performances cibernéticas relacionadas às Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), os esportes e suas variações congêneres.

Esta cultura midiática juvenil é restrita, em minha análise, às modalidades de jogos eletrônicos individuais (apenas um dos fragmentos desta grande gama de produtos) e que estão disponíveis para jogar gratuitamente, a qualquer momento e por qualquer indivíduo que tenha algum dos aparelhos eletrônicos de telefonia móvel ou *tablets*. Por serem produtos tecnológicos pelos quais se processam informações, também são enquadrados como produtos midiáticos de entretenimento, vinculados à cultura de massa. São mídias e produtos da comunicação de massa. Segundo Lasswell (1977), esses produtos de comunicação de massa assumem três funções sociais: a vigilância sobre o território político, a integração intercomunicacional entre os indivíduos e a transmissão da herança cultural. Nesses materiais é possível encontrar referências e aportes que afetam a aprendizagem sobre o social.

Minha perspectiva não é uma abordagem absoluta sobre o processo de dominação destas mídias de entretenimento. É muito mais, uma ênfase sobre a gerência dos indivíduos sobre estas mídias. Khaled Jr. (2018), em seu amplo estudo, discorreu sobre como esta interpelação da violência e sua influência sobre o público consumidor é decorrente de uma conduta midiática, de imprensa; que tenta criminalizar culturalmente os jogos a partir de princípios morais estagnados e estereotipados. A perspectiva de direcionamento deste artigo não é esta. Meu objetivo não é recuperar esta cruzada inequívoca contra os jogos ou defender a ideia de dominação. É muito mais, tentar estabelecer parâmetros para perceber como os jogos individuais reconfiguram a percepção de violência, ressignificando-a simbolicamente.

Os jogos eletrônicos individuais são jogos. Enquanto tal, implicam uma disputa. É uma disputa orquestrada em forma de regras de conduta e procedimento. É ao desrespeitar a regra que o ato violento surge. Antes, regrado, moldado acerca dos limites socialmente impostos, se desenvolve algo que será nomeado de jogo, competição, entretenimento, diversão, mas jamais violência. Seria possível, portanto, seguindo uma percepção já identificada por Becker (2008), perceber que a constituição da violência é decorrente do ambiente e das pessoas que determinam o que é violência? Como é possível perceber a violência nesses jogos? E quais as estratégias usadas para mostrar violência sem exibir violência.

Antes de apresentar algumas destas respostas e a análise dos jogos eletrônicos vinculados à cultura juvenil de entretenimento, apresento, a seguir, a noção de violência que aplico para levantar suas representações nesses materiais. Este levantamento da noção de violência pretende ser rápido e direcionado, com o objetivo apenas de situar a concepção utilizada no trabalho e não aprofundar a discussão sobre esse tema em específico.

Sobre a noção de violência

Segundo as bases psicanalíticas, a violência refere-se a um impulso pessoal, uma necessidade vida e sobrevivência. Quando esse impulso, de forma narcisista, se direciona a outros indivíduos, inicia-se o processo de violência. No senso comum, entretanto, a noção de violência parte da de agressividade e termina por englobá-la. Em ambos os casos, agressividade e violência são sentimentos naturais do ser humano e se manifestam no agir instintivo. (BERGERET, 2005)

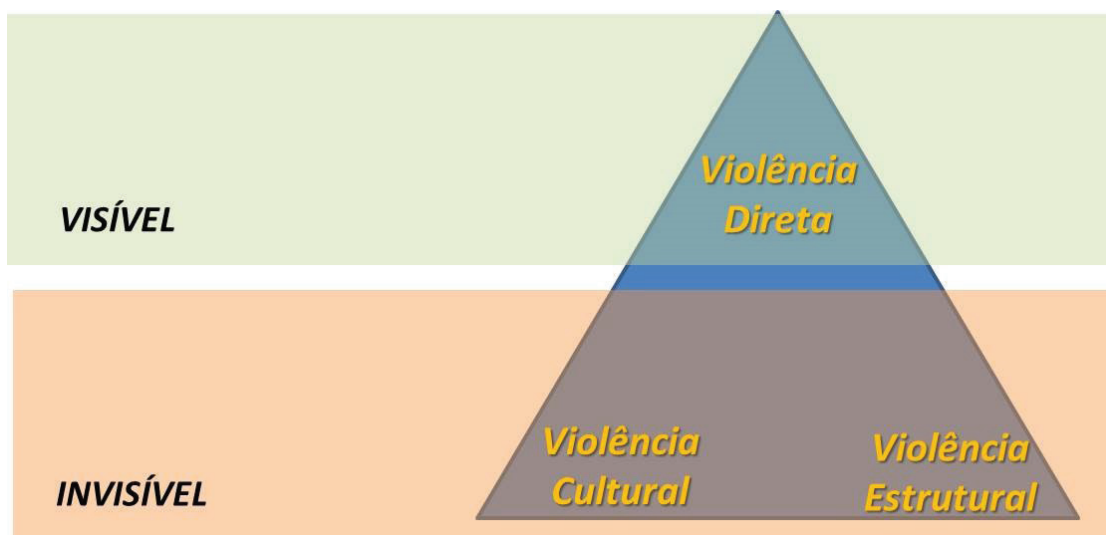
Os sentidos da violência podem ser múltiplos e variados. Não se pode falar de um tipo absoluto de violência (apesar dos códigos morais universais em relação à proteção da vida), pois os parâmetros sociais e culturais ressignificam cada aspecto e lhes atribui sentidos diversos e, por vezes, antagônicos.

Estamos acostumados com definições clássicas de violência que se referem a um ato forçoso, desrespeitoso, conspurcador ou violador. Entretanto, associar o ato a um procedimento pode ultrapassar os limites do entendimento. Questões clássicas da antropologia já mostraram que um inglês pode se sentir desrespeitado pelo abraço e beijo de um estranho brasileiro (ato comum entre estes últimos), enquanto não sentem nenhum pudor ou barreira social em provar ou beber do mesmo copo de outra pessoa (o que será um desrespeito entre os brasileiros). Desta forma, a noção de violência pode ser, em termos gerais, um conceito difícil de ser identificado a partir de critérios de comparação universal.

Esta percepção acerca da impossibilidade de se desenvolver um conceito universal de violência já foi discutida por outros autores (MICHAUD, 1989; NJAINE e MINAYO, 2004). Em outros aspectos, os danos ao corpo, sua violação e a exposição de vísceras podem ser consideradas agressivas, desrespeitosas e violadoras para parâmetros de bom senso universais. E são esses elementos visuais que são usados para construir os códigos de restrição de nível etário usados na maioria das sociedades.

A violência é um fenômeno amplo e diversificado que pode ser enquadrado sobre diversos aspectos. Neste trabalho, a violência é relacionada aos veículos de comunicação e entretenimento característicos da cultura juvenil contemporânea e, por isso, não se dirige àquelas violências tradicionais, relativas à agressão, ao conflito armado ou àquelas infligidas aos direitos humanos. Tratamos aqui de um tipo especial de violência, invisível, cultural e simbólica.

FIG. 1 – Esquema da Triangulação da Violência, segundo Johan Galtung.



Fonte: Esquema do autor com base na descrição de GALTUNG (2004).

O sociólogo Johan Galtung (2004) esclarece que o fenômeno da violência se apresenta de forma triangular, em que apenas uma dimensão é visível e as outras duas são invisíveis (FIG. 1). O tipo de violência que tratamos aqui não é a violência direta e nem estrutural. É a violência cultural, invisível, que legitima a violência direta e leva a uma deterioração da capacidade de resolução dos conflitos. É um tipo de violência que não afeta o corpo, mas o pensamento.

Segundo Galtung (2005, s.p.):








Nas formações sociais mora a violência e/ou a paz. Uma dada ordem social baseia-se numa orientação ditada a partir de dentro e numa balizagem imposta de fora. Às orientações e às ordens que definem o que está bem, o que está mal e o que não é uma coisa nem outra, dá-se também o nome de normas. De um modo geral, as normas são formulações verbais, pensamentos expressos ou por exprimir, conscientes ou pré-conscientes, como premonições. Para que haja uma orientação a partir de dentro tem que haver alguma interiorização, tem que haver algo negativo ou positivo a acompanhar o que está mal ou o que está bem, uma dor ou um prazer, um impulso de afastamento ou de atracção – muitas vezes chamado má ou boa consciência (consciência = saber em comum, com a norma?). E para que haja uma balizagem imposta de fora é preciso que exista alguma institucionalização, sendo as forças negativas e positivas, neste caso, habitualmente chamadas castigo e recompensa. A designação genérica para as “forças” internas/pessoais e externas/sociais, negativas e positivas, é a palavra sanção. Estas podem surgir ex post – após o acto se ter convertido em experiência cometida ou omitida –, ou ex ante – quer dizer, antecipando-se ao cometimento do acto ou à sua omissão. A ordem social assenta na socialização = em fazer sociais os seres humanos. Isto, por sua vez, assenta na interiorização/ institucionalização, ou seja, na perspectiva de as sanções vividas se transformarem em sanções previsíveis, orientando/balizando a selecção das acções a empreender numa dada situação; por outras palavras, tudo isto assenta na aprendizagem pessoal e social.

Assim, a geração e/ou reprodução da violência está associada, em algum nível, ao processo de socialização e de aprendizagem social. É esta a conexão que nos interessa neste artigo em particular. De forma contrária aos críticos dos videogames, a ideia aqui não é que os jogos motivam ou manipulam os indivíduos para ações, mas o caminho contrário é muito mais obvio e evidente: os jogos e suas expressões são um reflexo daquilo que é valorado e consumido nas sociedades em que é produzido. Se não houvesse circulação transterritorial destes materiais, quase não haveria a necessidade de impor restrições ao consumo. Quanto maior é a sociedade, quanto mais integrada aos fluxos (trans)culturais e globalizantes, maior a necessidade de estratégias de ajustes na relação entre produção, circulação e consumo destes materiais. A criação dos sistemas de classificação para os produtos de entretenimento são um reflexo disso.

Sistemas de classificação da violência nos jogos eletrônicos

O *Entertainment Software Rating Board* (ESRB) é um sistema de classificação para os jogos/games fabricados no mercado estadunidense que fornece informações sobre o conteúdo dos videogames e aplicativos visando à identificação pelos consumidores, especialmente os pais dos conteúdos existentes no material. A classificação apresenta quatro partes: a Categoria de Avaliação, que sugere a adequação de idade; os Descritores de Conteúdo que apontam, especificamente, os conteúdos, através de palavras-chave que orientam a classificação relacionada aos temas de preocupação; os Elementos Interativos que informam o tipo de relacionamento cibernético e performance dos jogadores para o referido *software*; e, finalmente, o Resumo Avaliativo, que apresenta, em forma de texto, uma descrição detalhada do jogo e seu conteúdo considerado “preocupante” (Vide QUADRO 1).

QUADRO 1 - Avaliação das categorias do ESRB

Selo	Nome	Significado
	INFANTIL	O conteúdo é destinado a crianças de tenra idade.
	TODOS	O conteúdo é geralmente adequado para todas as idades. Pode conter minimamente caricatura, fantasia ou violência moderada e / ou uso infrequente de linguagem moderada.
	TODOS 10 +	O conteúdo é geralmente adequado para as idades de mais de 10 anos. Pode conter nos desenhos animados, fantasia ou violência moderada, linguagem moderada e / ou mínimos temas sugestivos.
	TEEN	O conteúdo é geralmente adequado para as idades de mais de 13 anos. Pode conter violência, temas sugestivos, humor negro, sangue, jogos de azar simulados e / ou uso infrequente de linguagem forte.
	MADURO	O conteúdo é geralmente adequado para as idades de mais de 17 anos. Pode conter violência intensa, sangue e, o conteúdo sexual sangue e / ou linguagem forte.
	ADULTOS SOMENTE	Conteúdo indicado apenas para adultos com idades com mais de 18 anos. Pode incluir cenas prolongadas de violência intensa, conteúdo sexual gráfico e / ou jogos de azar com moeda real.
	CLASSIFICAÇÃO PENDENTE	Ainda não foi atribuída uma classificação final CERS. Aparecem apenas em publicidade, marketing e materiais promocionais relacionados a um jogo que é esperado para realizar uma classificação ESRB, e deve ser substituído por classificação de um jogo, uma vez que foi atribuído.

Fonte: http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp

Dos seis níveis de classificação, a menção especificamente ao termo “violência” aparece em cinco deles. Só o primeiro nível tem conteúdo explicitamente violento ausente. Os descritores de conteúdos são ainda mais específicos e finitos. O ESRB usa o esquema conforme exposto no Quadro 2.

A noção de violência implementada por esses índices de classificação leva em consideração a violência direta, isto é, quando o ato ou acontecimentos exibidos visualmente implicam agressão, pancadaria, morte por espancamento, destruição do corpo, exposição de vísceras e assim por diante; mas não problematizam as violências simbólicas ou indicativos de atitudes violentas.

Estão muito mais preocupados com a exibição de sangue, parte dos corpos, práticas sexuais e jogos de azar. Levam em consideração só termos técnicos, como “exibição” relativo ao que é visível e claramente exposto. Assim, uma cena de sexo por baixo dos cobertores não é uma “exibição”. Uma degolação sem a exibição do ato não é uma degolação. Estas estratégias são usadas pelos criadores de conteúdo para burlar o ESRB. Tanto é fruto da autocensura em pensar nas situações exibidas que podem elevar o índice de classificação e impedir o crescimento das vendas, como procedimentos vinculados aos processos criativos que são idealizados para mostrar sem exibir os elementos já listados pelo ESRB.

Esta atitude motivará os programadores de jogos a pensarem em cenas que mantenham seus indicativos de violência, mas que, ao mesmo tempo, não contrariem os índices de classificação, tornando-se comum o uso de subterfúgios imagéticos³.

QUADRO 2 - Descritores de conteúdos nos jogos para classificação

Descritor Original	Tradução	Significado
Alcohol Reference	Referência ao Álcool	Referência e / ou imagens de bebidas alcoólicas.
Animated Blood	Sangue em Movimento	Representações descoloridas e / ou irrealistas de sangue em movimento
Blood	Sangue	Presença de Sangue.
Blood and Gore	Sangue e Vísceras	Representações de sangue ou a mutilação de partes do corpo
Cartoon Violence	Desenho Animado Violento	Ações violentas envolvendo situações e personagens de desenhos animados. Podem incluir violência onde um personagem está ileso depois que a ação tenha sido infligida.
Comic Mischief	Travessuras	Representações ou diálogo entre humor pastelão ou sugestivo
Crude Humor	Humor Bruto	Representações ou diálogo entre palhaçadas vulgares, incluindo humor “sujo”

3 Em God of War III, o protagonista Kratos encontra a deusa Afrodite no quarto fazendo sexo com duas mulheres, há gritos e grunhidos tradicionalmente associados ao sexo, mas sem exibi-lo diretamente. Na sequência, o jogador precisa manipular os controles para ter um bom desempenho sexual com Afrodite, clicando nas teclas corretas e realizando os movimentos com o joystick. Enquanto tais desempenhos ocorrem, a câmara do jogo fica presa e direcionada às duas mulheres que antes dividiam a cama com Afrodite, e só escutamos os sons de uma intensa atividade sexual. Veja o vídeo desta sequência no seguinte link: http://youtu.be/R06ZX_Y9x0M.

Descritor Original	Tradução	Significado
Drug Reference	Referência a Medicamentos	Referência para e / ou imagens de drogas ilegais
Fantasy Violence	Fantasia Violenta	Ações violentas de natureza fantasia, envolvendo personagens humanos ou não-humanos em situações facilmente distinguíveis da vida real.
Intense Violence	Violência Intensa	Representações gráficas e realistas para o futuro do conflito físico. Pode envolver extremo e / ou sangue realista, vísceras, armas e descrições de ferimentos e morte.
Language	Linguagem (Narrativa ou Falas)	Leve para moderado o uso de palavrões.
Lyrics	Letras (Musicais)	Referências leves a profanidade, sexualidade, violência, uso de álcool ou drogas nas letras das músicas.
Mature Humor	Humor Adulto	Representações ou diálogo entre humor "adulto", incluindo referências sexuais.
Nudity	Nudez	Representações gráficas ou prolongadas de nudez.
Partial Nudity	Nudez parcial	Descrições breves e / ou leves de nudez.
Real Gambling	Jogos Reais de Azar	O jogador pode jogar, incluindo apostas ou jogos com o dinheiro real.
Sexual Content	Conteúdo sexual	Representações não-explícitas de comportamento sexual, possivelmente incluindo nudez parcial.
Sexual Themes	Temas sexuais	Referências a sexo ou sexualidade.
Sexual Violence	Violência Sexual	Representações de violação ou outros atos sexuais violentos.
Simulated Gambling	Jogo Simulado	Jogador pode jogar sem apostar ou apostar com dinheiro real.
Strong Language	Linguagem Inapropriada	Utilização explícita e / ou frequente de palavrões.
Strong Lyrics	Letras com Linguagem Inapropriada	Referências explícitas e / ou frequentes a palavrões, sexo, violência, uso de álcool ou drogas na música.
Strong Sexual Content	Forte Conteúdo Sexual	Representações explícitas e / ou frequentes de comportamento sexual, possivelmente incluindo nudez
Suggestive Themes	Temas sugestivos	Referências provocantes leves ou medianas.

Descriptor Original	Tradução	Significado
Tobacco Reference	Referência ao Fumo	Referência para e / ou imagens de produtos de Fumo.
Use of Alcohol	Uso de álcool	O consumo de bebidas alcoólicas.
Use of Drugs	Uso de Drogas	O consumo ou uso de drogas ilegais.
Use of Tobacco	O uso de Fumo	O consumo de produtos de Fumo.
Violence	Violência	Cenas envolvendo conflitos agressivos. Pode conter desmembramento sem sangue.
Violent References	Referências violentas	Referências a atos violentos.

Fonte: http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp

Assim, muitas cenas deixam de ser violentas pela retirada de algum elemento explícito indicado no esquema de classificação (como retirar o sangue nas cenas ou deixá-las em preto e branco para não receber classificações mais pesadas que dificultam a comercialização). Essas ações têm ocasionado o desenvolvimento da criatividade na constituição de cenas violentas sem os aparatos tradicionais da violência.

Esse procedimento de dizer sem mostrar, apesar de ser um aspecto positivo para os processos criativos, é um procedimento que visa subverter a norma e sobrepujá-la. O ESRB foi concebido para evitar que imagens violentas sejam consumidas por indivíduos que não tenham a maturidade necessária para processá-la. Essas estratégias não deixam de expor a audiência à violência. Elas limitam a exibição da violência explícita, mas os submetem aos elementos da violência simbólica.

Outro meio de reconfigurar a exposição da violência é pela estética da violência. Jogos com gráficos muito complexos e realistas tendem a ter um nível de classificação mais restrito, justamente, por apresentar as situações de violência de forma nítida e evidente. Por outros meios, jogos que apresentem uma estética mais cartunesca, underground ou *non sense*, tendem a ter uma classificação mais aliviada. Não se trata da não exibição ou diminuição desta exibição. Esse afrouxamento decorre da simples variação da estética do desenho. Mais cartunescos ou mesmo abstratos – como desenhos de palitinhos, possuem seus elementos representados na mesma densidade que os com alto desempenho gráfico. A forma de desenhar um ato de violência, entretanto, muda sua percepção, por mais que represente a mesma ação com as mesmas consequências. É o que pretendo apresentar a sessão seguinte.

Estética de violência nos jogos de slapping e com stickmens

Hoje é possível encontrar diversos jogos de videogame em formatos de *apps* para *tablets* e *smartphones*, que podem, portanto, ser baixados gratuitamente por qualquer pessoa que tenha os referidos aparelhos e sem nenhum tipo de censura ou impedimento. Há muitos jogos que simplesmente propõem ao jogador uma ação de violência gratuita e proposital com o objetivo claro de divertimento.

Os gêneros de jogos digitais são bem amplos. Em princípios gerais, os jogos são classificados em: *Platformer*, *Shooter*, *Fighting*, *Survival*, *Action RPG*, *Turn-based RPG*, *MMO*, *Simulation*, *Stealth*, *Real-Time Strategy*, *Sports*, *Racing*, *Rhythm*, *Puzzle* e *Digital board games*, entre os mais conhecidos como Tradicionais e Educacionais (Cf. HANNA, 2016). Dentro do gênero *Fighting*, que são os jogos de luta, tipo *one-on-one combat*, começou a se desenvolver jogos de bater *First-person*, isto é, sem ter o controle de um personagem. A representação do próprio jogador na tela é que se torna o agente da ação. Isso, por sua vez, já foi uma variação dos jogos de *First-person shooter*, em que o jogador controla uma arma e atira em alvos com perspectiva em primeira pessoa.

O desenvolvimento de jogos na forma de aplicativos para celular fez surgir um novo subgênero, simplificando e misturando os jogos de luta e de primeira pessoa: os jogos de bater em primeira pessoa, conhecidos como *Slapping*, que são voltados exclusivamente para situações em que os membros (mãos, punhos, braços, pés e pernas) são usados para infligir danos a alguma coisa. A seguir apresento os mais populares jogos de bater.

FIG. 2 – Tela de seleção das características do chefe, buscando personalizá-lo para uma possível e desejada verossimilhança com um indivíduo real.



Fonte: http://images.mob.org/androidgame_img/beat_the_boss_3/real/2_beat_the_boss_3.jpg.

FIG. 3 – Tela do jogo com a seleção de armas possíveis para surrar o chefe. Ainda assim, o jogo sugere que se inicie com as mãos e só depois escolha outra arma. Assim você consegue mais pontos com sua plateia (os demais funcionários da empresa que assistem e julgam seu desempenho).



Fonte: <http://cdn9.staztic.com/app/a/1255/1255223/beat-the-boss-2-31-1-s-307x512.jpg>

No *Beat The Boss*⁴ (Bata no Chefe, em tradução livre, atualmente em sua terceira edição), você constrói um chefe personalizado que pode ter diferentes aparências (obviamente para se assemelhar a um chefe real) e depois escolhe o tipo de arma ou as próprias mãos e começa uma sessão de surra deste boneco na frente dos demais empregados do local (Fig. 2 e 3). A sessão é bem prolongada, independentemente do tipo de arma que você use, garantindo assim um prolongamento do sofrimento do boneco com gritos e urros conforme você o espanca com os dedos. No fim, após o desfalecimento do boneco e com hematomas e marcas por todo o corpo do chefe, seus colegas do trabalho aplaudem seu desempenho. O *game* parece incorporar o temático surto agressivo contra os chefes que permeia a ficção e que por sua vez é espelhado em casos reais de surto psicótico contra a autoridade próxima.

FIG. 4 – Capa de Divulgação do *Beat Yourboss* com o detalhe do uso das mãos sobre o chefe acorrentado.



Fonte: <http://www.androidgamesreview.com/2012/07/beat-your-boss-18/>

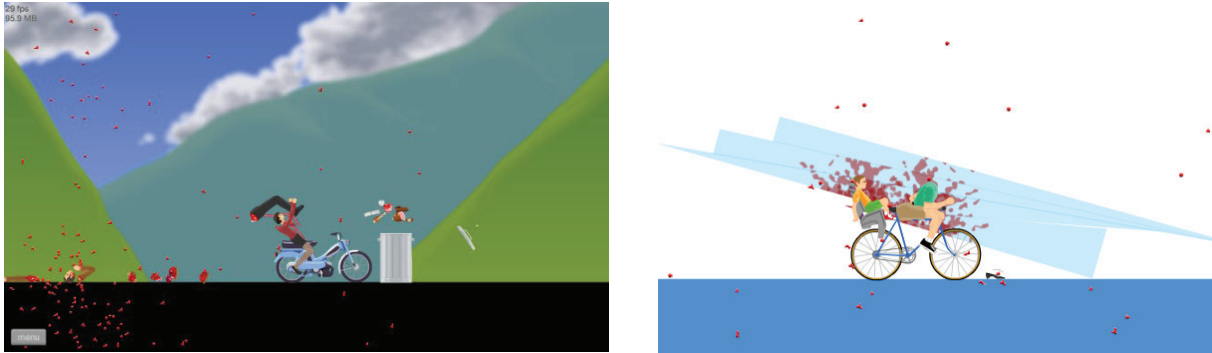
Em um determinado *site* de crítica sobre jogos e aplicativos, encontramos a seguinte referência ao *Beat Yourboss* ([Fig. 4] concorrente do *Beat The Boss*):

Quase todos os jogos do gênero usam o recurso visual cartunesco **para escapar dos reinos da realidade** e permitir liberar sua raiva com o conforto de saber que a realidade está muito longe. *A primeira coisa que notei quando eu carreguei o aplicativo foi o visual um tanto misterioso.* De nenhuma maneira realista, mas com bastante detalhe e animação para você tomar conhecimento. As peças individuais do rosto movem-se independentemente umas das outras, **assim como o rosto de uma pessoa real.** Olhos e movimento em relação às sobrancelhas, assim como o movimento do balanço constante da cabeça, quando uma pessoa está respirando. Os designers de jogos fizeram um bom trabalho em trazer a pobre vítima para a vida. Este, no entanto, é o lugar onde todos os aspectos positivos acabam. [...] **Os criadores decidiram o chefe vai ser acorrentado nesta edição, isso não poderia ter sido um erro maior.** Imediatamente **perdeu todo o desejo de infligir dor em alguém indefeso para se proteger.** (BHONGOWRATH, 2012, n.p., grifos meus, itálicos do autor, tradução livre)

4 O número de *downloads* no Google Play do jogo fez tanto sucesso que já gerou versões de concorrência como o *Kick the boss* e *Beat Yourboss*.

O crítico elogia os parâmetros gráficos de animação realizados pela equipe técnica e crítica os de jogabilidade, destacando que a ênfase na tortura do personagem, preso, prejudicou a qualidade do jogo. A crítica em referência à tortura não diz respeito à tortura em si, mas ao fato de realizá-la com alguém impedido de se defender.

FIG. 5 e 6 – Cenas clássicas de *Happy Wheels* onde um pai e seu filho sofrem os danos causados por uma vidraça ao seguir de bicicleta pelo trajeto do jogo. Durante as cenas de danos ao corpo a câmera fica lenta, mostrando pausadamente cada cena de decepação e sangramento.



Fonte: (5) http://static2.wikia.nocookie.net/__cb20111029183854/happywheels/images/f/f3/Happy_Wheels_glass_panel_stabbing_character.png; (6) <http://screenshot.it.sftcdn.net/it/srn/6652000/6652067/happy-wheels-07-700x388.jpg>

Outro game de sucesso atualmente, chamado *Happy Wheels* ([FIG. 5 e 6] Rodas Felizes, em tradução livre), apresenta a trajetória de personagens que andam de bicicleta (e outros veículos) e se deparam com obstáculos e vão perdendo partes do corpo e continuam sendo mutilados durante a trajetória de seus veículos, sofrendo inúmeros acidentes até não restar mais partes do corpo para destruir. A diversão (ou jogabilidade, no termo técnico) se encontra em seguir pela trajetória mais longa e produzir as melhores cenas de desastres e danos ao corpo. Visceras, sangue e membros mutilados estão sempre presentes e configuram a diversão dos jogadores ao verem seus avatares se espatifarem em um obstáculo qualquer.

Happy Wheels recebeu críticas positivas. Ele foi recomendado por GameSet-Watch.com e considerado um dos “Melhores Jogos livre” por IGN. Seu editor nível e quantidade de conteúdo gerado pelo usuário recebeu elogios de revisores. A natureza over-the-top da violência também é considerado bem-humorado; uma revisão afirmou que “É tão genuinamente difícil de jogar Happy Wheels e não apenas rir e rir das formas ridículas em que seu personagem pode ser rasgado em pedaços”. (HAPPY WHEELS, 2013, s.p., tradução livre)

O mote de desenvolvimento de *games* com um gráfico simples e uma animação *Slow Motion* – contrariando os games contemporâneos em 3D e com gráficos de alta resolução – rendeu uma infinidade de jogos com *Stickmens*, bonecos feitos com palitinhos. Esses *games* sempre envolvem cenas de destruição, mutilação, ataque e congêneres. É possível, inclusive, mapear os cem melhores jogos com *Stickmens*⁵. Todos, sem exceção, envolvem a destruição do corpo de seu personagem, que podem inclusive, ser ranqueados (FIG. 7).

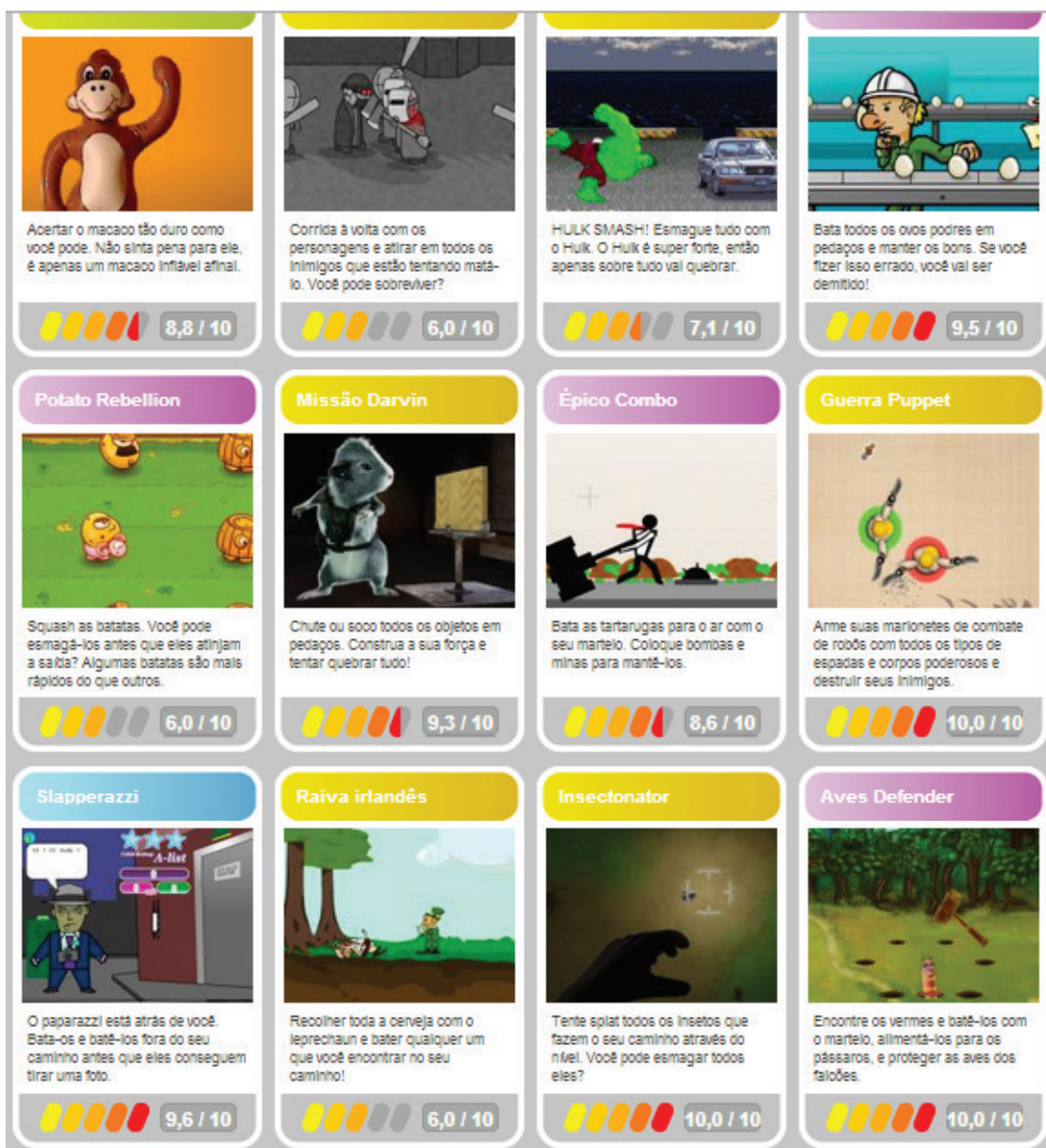
Sim, nós já temos toda uma categoria de jogos em que você pode desabafar suas frustrações em todos os tipos de formas, mas nem todos os jogos são acerca de bater nas coisas, e às vezes isso é apenas o que você quer. Nestes jogos você pode bater de forma aleatória, sem alienar os seus amigos. Jogue

5 Para o mapeamento completo desses jogos, consulte o sítio de avaliação: <http://games.co.za/stickman>

batendo em uma celebridade ou bata nos paparazzi que estão a atormentá-lo, espanque o macaco inflável, ou vá em uma passeata para espancar um leprechaun bêbado beligerante. Arregace as mangas e comece a bater! (ROLL..., 2013, s.p., tradução livre)

A temática da violência sempre esteve presente nos jogos de videogames (e seus congêneres). Disfarçada de diversão e às vezes permeada com lições morais apareciam nos desenhos animados (os desastres que acometiam o coiote em suas perseguições ao Papa-léguas; assim como as desventuras de Tom ao perseguir Jerry e do Frajola ao tentar comer o Piu-piu). Talvez o primeiro videogame a explorar a natureza da violência sem maiores meandros e uma autodeclarada posição de que se tratava de um jogo que explorava a violência tenha sido o GTA (*Grand Theft Auto*), atualmente em sua quinta edição com um enorme sucesso comercial e de jogabilidade. Em termos simples, consiste em assumir missões de banditismo: roubar, matar, estuprar, assassinar entre outras ações de ladroagem sem muito pudor moral.

FIG. 7 – Pontuação de avaliação dos vários jogos de bater disponíveis para download. As cores são usadas para indicar o nível de avaliação da violência feito pelos jogadores.



Fonte: <http://games.co.za/slapping>

Considerações finais

A cultura midiática juvenil contemporânea tem se guiado por uma estética da violência. Ao usar o termo, não parto de um esquema negativo ou denunciador da violência. Atento, simplesmente, para a configuração que o *ethos* da violência tem assumido nos modelos de entretenimento juvenil. Expressões de lazer, jogos de relacionamento e expressões midiáticas diversas têm se estruturado em torno desta temática. Também não levo em consideração que tais representações implicam orientação do comportamento, muito longe disso. Desconfio sumariamente de quaisquer indicativos neste sentido, pois, muitas vezes, são expressos a partir de ideologias preconceituosas e conclusões inexpressivas e insustentáveis empiricamente. A possibilidade de violência faz parte da natureza humana e é por ela expressada, haja vista sua presença constante em todos os aspectos da vida social.

O que chama atenção é a resignificação que a temática da violência ganha sobre a população de jovens que se relacionam com ela de maneira completamente diferente dos adultos. Ou ainda, quando a violência é estruturada socialmente, sua percepção é recondicionada ao ponto de ser dissociada do status de violência. Contudo, isso não implica aumento de violência, mas em resignificação da violência. Alguns estudos (JONES, 2004; NUÑEZ, 2009) apontam que esse contato com a violência se processa como um mecanismo psicológico de sublimação da própria violência, presente nos adultos e nas crianças. A partir do momento em que os indivíduos são expostos à violência, procuram e consomem mais produtos midiáticos violentos, que agem, por sua vez, como agentes de entretenimento terapêutico (cinema, histórias em quadrinhos, desenhos animados, jogos de videogames etc.). Invertem-se aqui as investidas deterministas que apregoam a estes materiais o princípio do incentivo à violência. Muito longe disso.

Outros estudos (MARKEY e MARKEY, 2010) já demonstraram que só são suscetíveis àqueles indivíduos que possuem uma alta instabilidade emocional acompanhada de outros fatores externos ao indivíduo, não simplesmente o contato com os jogos, afirmando que a hipótese de influência não se sustenta em nenhum nível. Outros ainda (DEVANE e SQUIRE, 2008) procuraram mostrar os significados que esses tipos de jogos, como o GTA, têm para os jogadores, demonstrando que eles não são passivos e nem acríticos quanto às temáticas criminosas e violentas contidas nas cenas.

Minhas considerações acerca da violência nos jogos eletrônicos não devem ser confundidas com uma negação do seu caráter educacional altamente significativa, nem muito menos um ataque moral contra o jogo, o sistema e suas possibilidades, ao qual rejeito em absoluto. Trata-se, muito antes, de uma constatação da capacidade humana de orientar um sistema de jogabilidade para um tema que é de interesse humano: a violência.

Esta propriedade, ao que tudo indica, é um desejo e um divertimento social. Como podemos explicar a temática da violência ser tão presente numa gama tão diversificada de produtos de consumo da cultura juvenil? Brinquedos, desenhos animados, histórias em quadrinhos, jogos de RPG, videogames, brincadeiras infantis etc. O problema não está nos objetos, nem muito menos em seus produtores (pois o consumo, apesar de sofrer manipulação, não pode ser visto a partir de uma teoria da conspiração mundial que leve todos os jovens, em maioria, a gostar, se interessar e divertir-se com tais materiais) e, talvez, nem venha a ser um problema. Como já apresentei anteriormente, alguns estudos têm indicado que tais mecanismos são substitutos da violência. Em outros termos, substitui-se a violência imaginada, brincada, pela real, infrin-

gida ao corpo e ao ambiente social do indivíduo. Só aqueles com distúrbios psicológicos ou problemas na socialização confundem realidade com fantasia e migram de um para o outro sem nenhum senso crítico ou adaptação. Tais situações vivem ocorrendo, é verdade, mas não se deve colocar a culpa nestes objetos de entretenimento⁶.

Apesar de não ser afeito às perspectivas biologicistas acerca do comportamento humano, nada nos impede, quando convém, de resgatar algumas de suas afirmações. No foco deste trabalho, particularmente, alguns estudos de psiquiatria forense (SCHECHTER, 2013), principalmente de origem estadunidense, afirmam que o gosto, o interesse e a prática de atos de violência estão na base do DNA humano e assolam a história desde o início dos tempos. O que explicaria, em princípio, como somos capazes de produzir perversões (polimorfológica e psicanaliticamente falando) das mais diversas e desenvolver prazer (energia de divertimento) através delas.

Apesar das evidências de que matar por prazer é um dos traços definitivos da natureza humana, é possível identificar as bases socioculturais de sua validação⁷. Na antiguidade (e em alguns recantos do mundo moderno) questões de status socioeconômico claramente podem intervir na definição de crime e prática de aceitação de tais atrocidades supracitadas. É comum que as atrocidades durante as guerras, naquele período, fossem minimizadas enquanto atos de barbárie. Ou ainda as ações de segregação, ojeriza e discriminação praticadas contra imigrantes ou grupos minoritários (apesar de uma crescente diminuição), também desde a antiguidade, desenvolviam espaços nos quais esta natureza destrutiva da humanidade poderia aflorar e manifestar-se.

Deve-se levar em consideração que as regras de convivência social impostas pela dinâmica social e os princípios humanitários que foram se desenvolvendo ao longo da experiência humana impediram tais manifestações de violência, que a criatividade humana (a chamada “perversão freudiana”), através da sublimação (e com o apoio e chancela da cultura), desenvolvesse sistemas que dessem conta da exploração destas necessidades sem vitimar a própria humanidade.

Os desenhos animados, jogos de videogames e de RPG são apenas uma pequena parte das manifestações de entretenimento que se filiaram ao esquema, servindo-nos (apostam os psicólogos sociais e educadores mais otimistas) como válvula de escape para nossa destrutiva natureza⁸, ou como tentam outros (jornalistas e psicólogos puristas) denunciar (numa perspectiva rousseauiana) que são tais produtivos os grandes incentivadores e propulsores dos atos de selvageria e barbárie contra a vida humana ou os ainda crescentes problemas de comportamento violento na escola.

6 Os casos brasileiros de crimes cometidos relacionados ao RPG sempre terminam tendo um viés sensacionalista por parte da imprensa, sendo, normalmente, confundidos com práticas religiosas depravadas moralmente. No caso do recifense, a polícia encontrou vários livros de RPG no seu quarto, inclusive com livros de feitiços que visavam orientar os jogadores com personagens feiteiros. Ou no caso do estupro no cemitério em MG... Os delegados, desconhecendo a temática do RPG, intuía que se tratava de uma “seita satânica” ou algo do tipo, pelo tipo de publicação.

7 Não se trata de uma negação completa das influências biologicistas sobre o nosso comportamento, absolutamente. Trata-se muito mais de uma negativa acerca da perspectiva de enxergar no biológico o agente determinante deste comportamento. Há uma influência, um gatilho por assim dizer, porém não de forma determinante. São nos imbricamentos dos sistemas sociais e culturais que, ao meu ver, se desenvolve o mecanismo de orientação comportamental do sujeito, aliado a um terceiro fator que é seu ego (biológico e narcisista).

8 Aqui, me apoio nas afirmações de Alves (2004, p. 66) que afirma: “A violência vende por favorecer um efeito terapêutico, que possibilita aos sujeitos uma catarse, na medida em que canalizam os seus medos, desejos e frustrações no outro, identificando-se com o vencedor ou o perdedor das batalhas”. (ALVES, 2004, p.66)

Discordo desta segunda perspectiva e sou mais próximo da primeira, apesar de reconhecer que a psicologia social aponta certas incongruências na assertiva, haja vista que “comportamentos agressivos não reduzem a agressividade” (ARONSON, 1986 *apud* LEMOS e GOUVEIA, 2012, p. 38). Nossa necessidade de consumir ou se envolver com a violência assume diversas formas, de acordo com nossa natureza (biológica, social e cultural), mas sempre vai estar lá. Seja na manifestação do esporte de contato físico, em que a violência sempre aparece, seja entre os jogadores, seja entre o público/torcida; seja nos conflitos ficcionais que despertam o interesse dos leitores nos romances e congêneres da literatura; seja nos jogos de RPG no qual a violência, pelo conflito e pelo confronto é indispensável, mesmo no mais infantil deles; seja na grande maioria dos gêneros de histórias em quadrinhos; e, até nos jogos e *apps* que circulam nos *smartphones* e *tablets* na contemporaneidade.

É nesse campo que se encontra a explicação do porquê do desenvolvimento de tantos jogos de violência (e seus congêneres). É um mecanismo de proteção cultural que visa satisfazer nossa própria natureza ao simular (como simulacro) a violência. Uma simulação real e ao mesmo tempo irreal pelo qual tiramos sua razão de ser: o prazer em agir de forma violenta sem receber os dividendos e suas consequências.

Esta razão me parece tão óbvia que nos jogos eletrônicos é possível identificar uma dimensão lúdica de aprendizagem sobre os efeitos da violência. Por exemplo, no *Trading Card Game Pokémon*, um jogo de cartas (*cardgame*) que possui versão eletrônica *online*, toda a sua jogabilidade é envolta no objetivo de causar o maior dano possível aos *pokémons* do adversário. Nas cartas de *Pokémon* que apresentam golpes muito fortes que certamente matarão o *pokémon* do inimigo, existem efeitos negativos sobre o *pokémon* atacante. Ele se queima, se envenena, fica confuso ou recebe também danos por ter atacado e pode inclusive “morrer” devido ao seu ataque. Não seria esse um possível mecanismo (in)consciente de identificar no ato violento seus efeitos conta o próprio atacante? Como são jogos que lidam com a estratégia, não levariam o agente do ataque a refletir sobre qual será a melhor ação e se vale a pena desgastar tanta energia para causar um dano sobre o adversário? Ao que tudo indica, pela violência simbólica, aprende-se os efeitos da violência sobre o agente dela.

THE AESTHETICS OF VIOLENCE IN THE ELECTRONIC GAMES

ABSTRACT

This work analyzes the modalities of individual electronic games that are focused on acts of physical violence. Discusses the notion of violence present in these games based on the work of Johan Galtung. It problematizes the Entertainment Software Rating Board (ESRB), an international rating system for games in parallel with the creative strategies of the producers to insert new parameters of violence in an attempt to circumvent the ESRB. It concentrates the analysis in some “slapping games” like Beat The Boss, Beat Yourboss, and other games with character destruction Stickmens. He argues that the violence used in these games does not imply an increase in social violence, but a new meaning for violence. It proposes to perceive this modality of symbolic violence as a mechanism of cultural protection that aims to satisfy our own nature by simulating (as a simulacrum) violence and identifies that there is a playful dimension of learning about the effects of violence in society, being, therefore, agents of socialization that collaborate to reduce violence, contrary to what common sense points out.

Keywords: Digital Games. International Classification System. Violence.

Referências

- ALVES, L. R. G. **Game Over**: jogos eletrônicos e violência. Salvador: Universidade Federal da Bahia (Tese de Doutorado em Educação). 2004. Disponível em: <http://www.lynn.pro.br/admin/files/lyn_artigo/685ef5af57.pdf>. Acesso em: 26 set. 2013.
- ARONSON, Elliot. **O animal social**: introdução ao estudo do comportamento humano. São Paulo: Instituição Brasileira de Difusão Cultural, 1986.
- BECKER, Howard. **Outsiders**: estudos sociológicos do desvio. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.
- BERGERET, Jean. Violência (Instinto de -). Verbete. In MIJOLLA, A. de. (Org.). **Dicionário Internacional da Psicanálise**. Rio de Janeiro: Imago ed., 2005, p.1958-1959.
- BHONGOWRATH. **Beat Your Boss 18+**. New Reviews. androidgamesreview.com. 5 jul. 2012. Disponível em:< <http://www.androidgamesreview.com/2012/07/beat-your-boss-18/>>. Acesso em: 13 dez. 2013.
- BRAGA JR, A. X. . A Cultura da Violência e a Arte dos Quadrinhos. In: XI Ciso - Encontro de Ciências Sociais do Norte e Nordeste, 2003, Aracajú. **Anais do XI Ciso - Encontro de Ciências Sociais do Norte e Nordeste**. Aracajú: UFS, 2003. v. 1. p. 129-130.
- BRAGA JR, A. X. . As Imagens de Terror nos jogos de RPG: elementos de organização da tribo urbana. In: XII Ciclo de Estudos sobre o Imaginário, 2002, Recife. **Anais do XII Ciclo de Estudos sobre o Imaginário**, 2002.
- DEVANE, Ben; SQUIRE, Kurt D.. The Meaning of Race and Violence in Grand Theft Auto San Andreas. *Games and Culture*. Jul. 2008, vol. 3. n. 3-4. Disponível em: <<http://gac.sagepub.com/content/3/3-4/264.full.pdf>>. Acesso em: 14 dez. 2013.
- FUNK, J. B.; GERMANN, J. N.; e BUCHMAN, D. D. Rating Electronic Games: Violence Is in the Eye of the Beholder. *Youth & Society*, Vol. 30 No. 3, Mar., 1999, p.283-312. Disponível em: <<http://www.sagepub.com/frankfort-nachmiasstudy4/Funk.pdf>>. Acesso em: 26 set. 2013.
- GALTUNG, Johan. Gewalt. In: WULF, Ch. **Vom Menschen**. Handbuch Historische Anthropologie. *Weinheim u. Basel*: Beltz, 1997.
- GALTUNG, Johan. Três formas de violência, três formas de paz. A paz, a guerra e a formação social indo-europeia. **Revista Crítica de Ciências Sociais**. N.71, 2005, p. 63-75. Disponível em: <http://rccs.revues.org/1018>. Acesso em: 26 set. 2013.
- GALTUNG, Johan. Violencia, guerra y su impacto sobre los efectos visibles e invisibles de la violencia. **Polylog Foro para filosofía intercultural**, n.5, 2004. Disponível em: <<http://them.polylog.org/5/fgj-es.htm>>. Acessado em: 26 set. 2013
- GOMES, Languisner. A conceptualização visual da violência em histórias em quadrinhos. **Antares**. Vol. 4, N.7, , jan./jul., p. 73-92, 2012. Disponível em: <<http://www.uces.br/etc/revistas/index.php/antares/article/view/1547/1006>>. Acesso em: 26 set. 2013.
- HAPPY WHEELS. In: *WIKIPÉDIA*, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Happy_Wheels&oldid=37824829>. Acesso em: 14 dez. 2013.
- HANNA, Philip. Video Game Technologies - Game Genres. Course CSC207, Java Games Programming. Queen's University, Belfast, Ireland. 29 fev. 2016. Disponível em: <https://www.di.ubi.pt/~agomes/tjv/teoricas/01-genres.pdf>. Acessado em: 23 abr. 2020. [Slides de Aula]
- HAYNES, Richard B. Children's perceptions of "comic" and "authentic" cartoon violence. **Journal of Broadcasting**. V. 22, N.1, 1978. P. 63-70. Disponível em: <<http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/08838157809363866>>. Acesso em: 26 set. 2013.
- JONES, Gerard. **Brincando de Matar Monstros**: porque as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004.

KHALED JR, Salah H. **Videogame e violência**: Cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

LEMOS, Igor L.; GOUVEIA, Raimundo C. As representações sociais de violência nas sinopses de jogos eletrônicos. **Comunicação & Inovação**, São Caetano do Sul, v. 13, n. 25, jul-dez 2012, p. 37-44. Disponível em: <http://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/view/1561/1278> . Acesso em: 14 dez. 2013.

MARKEY, Patrick M.; MARKEY, Charlotte N. Vulnerability to Violent Video Games: A Review and Integration of Personality Research. **Review of General Psychology** . American Psychological Association, 2010, Vol. 14, No. 2, 82-91. Disponível em: <<http://www.apa.org/pubs/journals/releases/gpr-14-2-82.pdf>>. Acesso em: 26 set. 2013.

MICHAUD, Yves. *A violência*. São Paulo: Ática, 1989.

NJAINE, Kathie. MINAYO Maria Cecília de Souza. A violência na mídia como tema da área da saúde pública: revisão da literatura. **Ciência & Saúde Coletiva**, v.9, n.1, p. 201-211, 2004. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/csc/v9n1/19837.pdf>>. Acesso em: 26 set. 2013.

NUÑEZ, Antonio. **É melhor contar tudo**. São Paulo: Nobel, 2009.

PAIVA, Fábio da Silva. Batman e o uso da violência nas relações sociais: uma análise à luz dos processos civilizadores. **Anais do XII Simpósio Internacional Processo Civilizador**. 10 a 13 nov. 2009. Disponível em:< http://www.uel.br/grupo-estudo/processoscivilizadores/portugues/sites/anais/anais12/artigos/pdfs/workshop/W_Paiva.pdf>. Acesso em: 26 set. 2013.

RITTES, André. História em quadrinhos e violência: o caso do justiceiro da Marvel Comics. **Revista Ceciliania**, ISSN 1517-6363, Nº. 32, 2011, p. 163-176.

ROLL Up Your Sleeves and Go!. Games.co.za. 2013. Disponível em:< <http://games.co.za/slapping>>. Acesso em: 13 dez. 2013.

SCHECHTER, Harold. **Serial Killers**: Anatomia do Mal. Rio de Janeiro: Darksaid Books, 2013.

SERBENA, Carlos Augusto. Herói e Violência nas Histórias em Quadrinhos: Batman. **Texto & contexto enferm**. V.8, N.2, p.348-351, maio-ago. 1999. Disponível em: <<http://bases.bireme.br/cgi-bin/wxislind.exe/iah/online/>>. Acesso em: 26 set. 2013.

SOUZA, Henrique Cesar da Costa. Mídia e violência: a imagem em quadrinhos e no monitor. **Boletim Interfaces da Psicologia da UFRural**, Rio de Janeiro, vol. 1, n.2, dez. 2008, p.94-103 . Disponível em: <<http://www.ufrjr.br/seminariopsi/2008/boletim/boletim2008.pdf#page=94>>. Acesso em: 26 set. 2013.

TONDATO, Marcia Perencin. **Revista FAMECOS**: mídia, cultura e tecnologia. V.1, n. 32, abr. 2007, p. 126-133. Disponível em:< <http://200.144.189.42/ojs/index.php/famecos/article/view/1982/1797>>. Acesso em: 26 set. 2013.

VIVIANI, L.H. S. N., SCHWARTZ, G. M. Comportamento agressivo, violência e videogame. **Lecturas: Educación física y deportes**, N. 80, 2005. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd80/video.htm>. Acesso em: 26 set. 2013.

WARTELLA, Ellen. OLIVAREZ, Adriana. JENNINGS, Nancy. A criança e a violência na televisão nos EUA. In CARLSSON, Ulla. FEILITZEN, Cecilia von. (Org.) **A criança e a violência na mídia**. Brasília: UNESCO, 1999. p.61-70. Disponível em: <http://www.andi.org.br/sites/default/files/legislacao/07.%20A%20Crian%20e%20a%20Viol%20e%20a%20Ancia%20na%20M%20C%20ADdia.pdf#page=60>. Acesso em: 26 set. 2013.

Submetido: 24/06/2020

Aceito: 11/08/2020