

Violência e Classificação Etária dos Jogos Digitais

Bruno Cicanci Rodrigues de Sousa¹, Carolina Semerano²

¹SENAC - SP, Pós-Graduando em Games: Produção e Programação, Brasil

²Universidade de São Paulo, Bacharel em Lazer e Turismo, Brasil

Resumo

Os jogos digitais podem ser considerados responsáveis pelos comportamentos violentos de crianças e adolescentes, mas também podem ser considerados necessários para o desenvolvimento saudável. Existem classificações etárias e informações sobre os conteúdos para que pais e responsáveis possam intervir no consumo deste tipo de entretenimento.

Foram consultados livros de autores, como Jones (2004) e Alves (2005), que destacam os benefícios dos jogos digitais em crianças e adolescentes, além de autores que apontam os efeitos negativos e a violência nos produtos de entretenimento, como Singer e Singer (2007), partindo da definição de Huizinga (2008) sobre o que é jogar e competição.

Este estudo irá demonstrar, através da literatura consultada, que, apesar de existir a possibilidade de jogos digitais violentos causarem mudança de comportamento de crianças e adolescentes, aumentando a agressividade, a indústria de jogos digitais não deve ser apontada como a principal causa desse comportamento, pois existem classificações etárias para que os pais e responsáveis verifiquem que tipo de produto de entretenimento pode ser consumido por crianças.

Palavras-chave: violência; jogos digitais; classificação etária; comportamento agressivo; entretenimento; catarse.

Contato dos Autores:

¹brunocicanci@gmail.com

²carol_semerano@hotmail.com

1. Introdução

Jogos digitais violentos podem ser apontados como fator principal para o desenvolvimento de um comportamento violento e agressivo em crianças e adolescentes. Autores como Jones (2004) e Alves (2005) defendem o contrário: uma criança ou adolescente deve ter contato com jogos digitais violentos para fazer a catarse de suas emoções.

Singer e Singer (2007) defendem a idéia de que jogos digitais violentos são os responsáveis por um comportamento agressivo. Segundo os autores “Uma implicação importante da metanálise de todas as

brincadeiras com videogames violentos é que tais brincadeiras podem ser mostradas para estimular pensamentos especificamente agressivos e emocionalidade raivosa, excitação fisiológica, assim como comportamento agressivo manifesto ou de efetiva falta de cooperação” (SINGER; SINGER, 2007, p. 118).

Por outro lado, Jones acredita que “não há unidade de opinião, entre os especialistas, a respeito dos efeitos da violência do entretenimento” (JONES, 2004, p. 30). Embora produtos de entretenimento violentos possam tornar uma criança ou adolescente mais agressiva, também não podemos afirmar que essa atividade realmente cause este efeito, pois existem outros fatores que podem influenciar tal comportamento, como o relacionamento com a família e o convívio com amigos. Além disso, o jogo faz parte da natureza humana.

2. O jogo e seus significados

Jogar é importante para o desenvolvimento de crianças e adolescentes, pois “Lutas, jogos violentos e agressividade de faz-de-conta, representados com o corpo todo, minam ansiedades e derrubam os medos ao chão” (Jones, 2004, p. 73), o mesmo autor ainda menciona que uma criança que foi reprimida de seu contato com a fantasia e violência dos jogos digitais pode se tornar realmente violenta e agressiva (Jones, 2004), mas se tiver este contato, ela criará uma consciência que distinguirá o real da ficção, além de utilizar isto como forma para relaxar, entrar em outro mundo para adquirir mais autoconfiança.

Crianças que brincam de brincadeiras violentas liberam seus sentimentos reprimidos, pois guardar estas emoções para si pode tornar uma criança reprimida e com medos, pode se tornar mais agressiva por não saber como liberar suas frustrações, já que foi inibida de brincadeiras agressivas, já que “Brincar com a agressividade a torna menos assustadora, faz com que as crianças assumam o controle” (Jones, 2004, p. 75). Os jogos digitais são importantes por ser a base para as fantasias de quem joga, principalmente das crianças e adolescentes, onde as experiências ensinam a ser forte, superar limites e obstáculos.

Crianças, adolescentes e adultos precisam jogar para que suas emoções sejam liberadas, além de proporcionar uma atividade relaxante e divertida. O jogo, segundo Huizinga (2008, p. 33), é “uma atividade

ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana”.

Vale destacar, da definição de Huizinga, que um jogo tem um fim em si mesmo, ou seja, não há outro interesse no jogo, não é uma atividade funcionalista, não é uma obrigação, é algo que proporciona relaxamento e diversão, se não for consumido a ponto de se tornar um vício e uma das possíveis consequências desse vício é o desenvolvimento de comportamento violento.

3. Violência nos jogos digitais

Com relação ao comportamento violento e agressivo que o consumo de jogos digitais pode causar, Alves diz que “[...] os jogos eletrônicos, independente de seus conteúdos, constituem-se em espaços de catarse nos quais os sujeitos podem ressignificar seus diferentes medos, anseios, desejos, sentimentos agressivos ou não [...]” (2005, p. 111) e que “as mídias se convertem em agentes canalizadores de comportamentos violentos e agressivos” (ALVES, 2005, p. 111), como já foi mencionado, os jogos digitais são um meio importante para a liberação de emoções e outras mídias podem exercer este mesmo papel.

Outro aspecto humano que jogar instiga é a competição. O ser humano tem esta necessidade de competir, mostrar que é capaz e melhor que os demais. Mesmo quando o objetivo do jogo coletivo é apenas diversão, ainda existe a competição intrínseca. Huizinga (2008) menciona a competição referindo-se a necessidade de demonstrar superioridade, o autor também descreve que “Jogamos ou competimos ‘por’ alguma coisa. O objetivo pelo qual jogamos e competimos é antes de mais nada e principalmente a vitória [...] a celebração do triunfo por um grupo” (HUIZINGA, 2008, p. 58).

Além suprir a necessidade de competição, alguns jogos digitais, mesmo com temas violentos, podem ser meios de socialização e inserção em grupo. Alves (2005) descreve, em sua pesquisa, um jogador de Counter-Strike que joga para fazer parte de um *clan* (grupo), onde ele tem responsabilidades com seus amigos no jogo. “Como toda tribo, os *clans* estabelecem aspectos éticos para a continuidade do jogador no grupo, a exemplo do respeito às regras (trapaças não são permitidas), de suas etiquetas já que um deslize pode condenar todo o grupo de jogadores. O descumprimento dessas normas pode levar à expulsão do jogador” (ALVES, 2005, p. 124).

Embora exista um espírito de competição envolvendo atos violentos no jogo, estes atos não extrapolam esse universo, de acordo com Alves “Enfrentar o desafio, nos jogos eletrônicos, de matar o adversário para sobreviver e ganhar a partida, utilizando carros, bombas e armas de fogo não implica uma transposição desses comportamentos para a vida real [...]” (ALVES, 2005, p. 113).

Pelo fato, de muitas vezes, os jogos digitais estarem associados à violência, essa indústria sofre, hoje, um preconceito semelhante ao que a indústria de histórias em quadrinhos sofreu na década de 1950, quando foram associados o consumo de histórias em quadrinhos e a delinquência juvenil (Jones, 2004), ou como a televisão na década de 1970. Isto demonstra que sempre houve uma preocupação sobre o que um produto do entretenimento pode causar ou influenciar crianças e adolescentes.

Quando jogar extrapola o lúdico e se torna obsessão, isto pode tornar o comportamento violento e agressivo em crianças e adolescentes, além de outras implicações como a limitação da imaginação e o comprometimento do desenvolvimento escolar e acadêmico. “O âmbito estreito da imaginação promovido por videogames violentos pode colocar jogadores habituais em risco não apenas por desenvolver personalidades agressivas ou por demonstrar comportamento anti-social, mas também por limitar seu repertório imaginativo e interesses acadêmicos” (SINGER; SINGER, 2007, p. 120).

Em outra passagem, os autores também apontam esses mesmos efeitos negativos dos jogos às crianças, dizendo que “O hábito de jogar videogames violentos pode [...] servir para inibir drasticamente o alcance da imaginação de uma criança e para aumentar o risco de desenvolver um estilo de vida agressivo” (SINGER; SINGER, 2007, p. 116), entretanto, as crianças não são o público alvo das empresas que criam estes jogos – são, em grande parte, desenvolvidos para adolescentes e adultos.

Existem entidades que avaliam os jogos digitais classificando-os para seu público adequado e deixando explícitos seus conteúdos. A classificação etária, hoje presente em todos os jogos digitais novos, serve para orientar os consumidores sobre o tipo de produto que está adquirindo para suas crianças e adolescentes, e se é adequado para a idade deles.

4. Classificação etária

Segundo Jones (2004), a maior parte dos estudos sobre jogos digitais procuram demonstrar seus efeitos negativos. “A pesquisa em ciências sociais raramente é lançada a partir da posição ‘vamos examinar este assunto e ver o que encontramos’. A prática comum entre os pesquisadores é começar por declarar os resultados que esperam encontrar, para poder lidar com

as questões da ‘influência do pesquisador’. Reexaminando as fontes, descubro cada vez mais pesquisadores que procuravam encontrar efeitos negativos” (JONES, 2004, p. 33).

Quando se parte da hipótese de que os jogos digitais são ruins para as crianças, culpando-os pelo comportamento agressivo e violento, geralmente, não é mencionado o fato de que existem classificações etárias que indicam que público pode consumir cada produto.

Alves fez uma pesquisa em *Lan Houses*, onde constatou que muitos jogadores de Counter-Strike não deveriam jogar este jogo por causa de sua classificação etária. “Alguns desses *gamers* são crianças (com dez anos de idade ou menos), que, supostamente, não deveriam estar ali, já que existem, afixadas em todas as Lans, regras que dizem a idade mínima [...]” (ALVES, 2005, p. 122). A classificação deveria proteger crianças de um conteúdo impróprio, porém nem sempre é respeitada.

Existem classificações como ESRB (Entertainment Software Rating Board), BBFC (British Board of Film Classification), PEGI (Pan European Game Information), ELSPA (Entertainment and Leisure Software Publishers Association) e DEJUS/MJ (Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualidade da Secretaria Nacional de Justiça/Ministério da Justiça), que deixam o conteúdo explícito de cada jogo digital, com a idade recomendada para o jogo, para que pais ou responsáveis não tenham dúvidas sobre o que o jogo apresenta, e se seus filhos podem consumi-lo sem que o jogo tenha um efeito, já que as classificações existem para proteger as crianças e adolescentes de conteúdos impróprios.

A ESRB é responsável por avaliar e classificar jogos digitais nos Estados Unidos da América, oferecendo informações sobre seus conteúdos e idade. A classificação é baseada no conteúdo, e possui as seguintes faixas de idade: 3+, 6+, 10+, 13+, 17+, 18+. Além da classificação etária, também é explícito o tipo de conteúdo de um jogo digital, alguns deles são: Violência, Palavrões, Sangue, Violência Intensa, Referência a Drogas, Fantasia, entre outros.

Na Europa existem três classificações etárias para jogos digitais, que possuem a mesma responsabilidade que a ESRB. A ELSPA é a mais antiga, possuía uma classificação própria com as faixas de idade: 3+, 11+, 15+ e 18+. Hoje, a ELSPA não é mais utilizada, pois foi criada a PEGI baseada nela, mas pode ser encontrada em jogos anteriores a criação da PEGI. A PEGI, reconhecida em toda Europa, possui as seguintes faixas de idade: 4+, 6+, 12+, 16+ e 18+, e as seguintes classificações de conteúdo: Discriminação, Drogas, Medo, Linguagem inapropriada, Sexo, Violência e Jogo (de azar).

A BBFC é uma classificação do Reino Unido, responsável por classificar filmes desde 1914, e que em 1986 começou a classificar jogos digitais. Sua classificação etária é a mesma utilizada em filmes: Universal (livre), 12+, 15+, 18+, sendo que é considerado infração penal vender ou alugar produtos com esta classificação para pessoas abaixo dela.

No Brasil, o Ministério da Justiça é responsável, desde 2001, pela classificação de cinema, vídeo, DVD, jogos eletrônicos e de interpretação (RPG). A classificação é realizada de acordo com o grau de violência, sexo e drogas, e as faixas de idade são: Livre, 10+, 12+, 14+, 16+ e 18+. Quando um jogo digital apresenta conteúdo violento, mesmo que leve, é classificado para maiores de 10 anos, e quanto maior a intensidade, maior a classificação indicativa. Esta classificação é amparada pela Portaria nº 1.100/06 do Ministério da Justiça.

Pais e responsáveis devem saber se o produto de entretenimento pode ser consumido por uma criança ou adolescente. Vale destacar os seguintes artigos da Portaria nº 1.100 que enfatizam a responsabilidade dos pais sobre que deve ser consumido por seus filhos:

“Art. 18. A informação detalhada sobre o conteúdo da diversão pública e sua respectiva faixa etária é meramente indicativa aos pais e responsáveis que [...] podem decidir sobre o acesso de seus filhos[...] a obras ou espetáculos cuja classificação indicativa seja superior a sua faixa etária”. Assim, fica clara a responsabilidade que os pais e responsáveis têm em relação aos produtos de entretenimento que seus filhos consomem.

Entretanto, os pais ou responsáveis podem autorizar o consumo de produtos de entretenimento que, de acordo com o parágrafo anterior, suas crianças e adolescentes não deveriam consumir. “Art. 19. Cabe aos pais ou responsáveis autorizar o acesso [...] a diversão ou espetáculo cuja classificação indicativa seja superior a faixa etária [...] desde que acompanhadas por eles [...]”.

Os artigos demonstram que é responsabilidade dos pais, pela lei, permitir que seus filhos tenham acesso a jogos digitais abaixo da classificação etária indicada. E, se esta situação ocorrer, a indústria de jogos digitais não pode ser responsável, como já havia sido mencionado, por causar efeitos negativos em crianças e adolescentes se estes jogam com o consentimento dos pais. Muitas vezes também os pais não sabem o que seus filhos estão jogando, entretanto estar ciente sobre o consumo dos menores também é responsabilidade dos pais.

O Código Civil diz "art. 1634 - Compete aos pais, quanto a pessoa dos filhos menores. I - Dirigir-lhes a criação educação [...] VII - Exigir que lhes prestem obediência, respeito e os serviços próprios de sua idade

e condição". O que significa que tudo que possa influenciar na formação e educação dos menores é de responsabilidade dos pais, uma vez que devem exigir obediência de seus filhos.

No Estatuto da Criança e do Adolescente há previsão de penas administrativas para emissoras de rádio e televisão, estabelecimentos de diversão, editoras e afins que exibirem ou comercializarem produtos de entretenimento inadequados para menores (art. 252 a 258), mas os pais têm a liberdade de adquiri-los e exibi-los aos filhos, já que não há nenhuma restrição ao direito dos pais de conduzir a educação dos filhos.

Entretanto, os pais devem estar cientes das implicações de desconsiderarem a classificação indicativa e exporem seus filhos à conteúdo considerado inadequado pelos órgãos competentes, como o desenvolvimento de um comportamento violento.

Vale ressaltar que em jogos falsificados, a informação de classificação etária e o conteúdo do jogo são removidos ou não constam. Este fator torna difícil para pais e responsáveis verificarem que tipo de jogo estão comprando para suas crianças e adolescentes.

5. Considerações Finais

É incerto falar que o consumo de jogos digitais violentos pode tornar crianças e adolescentes agressivos, como também não podemos dizer que não causam efeitos negativos. Apesar disso, como foi verificado através da bibliografia, uma criança pode se tornar violenta e agressiva se não tiver um universo seu, onde pode utilizar-se de brincadeiras de faz-de-conta para expressar suas emoções e agressividade, e onde se sinta segura e confiante de que pode fazer qualquer coisa, sabendo que nada é real.

Mas, se o consumo de jogos digitais for excessivo, os pontos positivos, citados acima, tornam-se negativos, levando a criança ou adolescente ao vício e podendo gerar conflitos em seus estudos e até mesmo no seu convívio com outras pessoas, demonstrando, assim, aspectos agressivos no comportamento.

Mesmo que os jogos digitais violentos possam causar efeitos negativos, existem as classificações etárias, criadas para proteger a integridade intelectual de crianças e adolescente, onde os pais e responsáveis têm a obrigação, segundo as leis brasileiras, de verificar o tipo de produto de entretenimento suas crianças estão consumindo, e se podem consumir esses produtos.

A indústria de jogos digitais, atualmente a maior do ramo de entretenimento, não deve receber críticas e

acusações infundadas, em muitos casos, geradas exclusivamente do preconceito de pessoas que acreditam que jogos digitais violentos irão criar criminosos e pessoas insensíveis.

A classificação etária é muito importante neste sentido. Deve ser obedecida para que as crianças e adolescentes possam crescer e brincar com o que for mais adequado, sendo responsabilidade única e exclusivamente dos pais verificar, permitir ou proibir que seus filhos consumam determinados jogos digitais, pois mesmo que seja leve, grande parte dos jogos digitais têm algo que pode ser considerado violento ou agressivo, apesar disso, como também foi demonstrado pelos autores consultados para esse estudo, é importante para o desenvolvimento de crianças e adolescentes, que eles tenham meios para extravasar seus sentimentos reprimidos.

Referências Bibliográficas

ALVES, Lynn R. G. *Game Over: jogos eletrônicos e violência*. São Paulo: Futura, 2005.

BBFC. Disponível em: <www.bbfc.co.uk> Acesso em: 27 de jun. de 2009.

BRASIL. Lei n. 8.069/90, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Disponível em: <www.planalto.gov.br/ccivil/LIS/L8069.htm> Acesso em: 22 de jun. de 2009.

BRASIL. Lei n. 10.406/02 de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil. Disponível em: <www.planalto.gov.br/ccivil/_03/Leis/2002/L10406.htm> Acesso em: 22 de jun. de 2009.

BRASIL. Ministério da Justiça. Portaria nº 1.100, de 14 de julho de 2006. Regulamenta o exercício da Classificação Indicativa de diversões públicas, especialmente obras audiovisuais destinadas a cinema, vídeo, dvd, jogos eletrônicos, jogos de interpretação (RPG) e congêneres. Disponível em: <www.mj.gov.br/classificacao/data/Pages/MJ6C4030FEITEMID310E0ACFA9C947768D37A099214B6170PTBRNN.htm> Acesso em: 27 de jun. de 2009.

ESRB. Disponível em: <www.esrb.org> Acesso em: 20 de jun. de 2009.

ELSPA. Disponível em: <www.elspa.com> Acesso em: 27 de jun. de 2009.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

JONES, Gerard. *Brincando de Matar Monstros: Por que as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004.

PEGI. Disponível em: <www.pegi.info/pt/index> Acesso em: 27 de jun. de 2009.

SINGER, Dorothy G. e SINGER, Jerome L. *Imaginação e jogos na era eletrônica*. Porto Alegre: Artmed, 2007.