

# Videogames: transcendendo vício, violência e escapismo

Débora Mattos Peron,<sup>1</sup> Leonardo Porto Passos,<sup>2</sup> Fernando Emboaba de Camargo,<sup>3</sup>  
José Fornari<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Pesquisadora independente

<sup>2</sup>Programa de Pós-Graduação em Música – Instituto de Artes – Universidade Estadual de Campinas (Unicamp) – Campinas – Brasil

<sup>3</sup>Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN) – Natal – Brasil

<sup>4</sup>Comissão de Pós-Graduação – Instituto de Artes – Unicamp – Campinas – Brasil  
{deboramperon,leoportopassos}@gmail.com, fernando.emboaba@ufrn.br,  
fornari@unicamp.br

**Abstract.** *As has happened with radio, television and even literature, today video games are victims of prejudice on the part of the media, politicians, religions and even academic researchers. Despite being so ubiquitous in all human cultures, games have always been associated with shady behavior, gambling, bohemia, and unruly life. Today it is no different, many still mention the deleterious effects of its practice on the youth who inhabit cyberspace and its social networks. This article tries to bring a counter-argumentative view, highlighting the cognitive and educational benefits of games, especially video games.*

**Keywords—** video games, games, harms and benefits, culture

**Resumo.** *Assim como já ocorreu com o rádio, a televisão e até com a literatura, atualmente os videogames são vítimas de preconceito por parte da mídia, de políticos, de religiões e inclusive de pesquisadores acadêmicos. Apesar de sempre tão ubíquos em todas as culturas humanas, jogos sempre foram associados com comportamento escuso, jogatina, boemia, vida desregrada. Hoje em dia não é diferente, muitos ainda mencionam os efeitos deletérios de sua prática na juventude que habita o cyberspace e suas redes sociais. Este artigo tenta trazer uma visão contra-argumentativa, evidenciando os benefícios cognitivos e educacionais dos jogos, em especial dos videogames.*

**Palavras-chave—** videogames, jogos, malefícios e benefícios, cultura

## 1. Por que jogamos?

Em seu seminal estudo filosófico sobre jogos<sup>1</sup> intitulado *Homo Ludens* (1938), o historiador e linguista holandês Johan Huizinga (2012) defende que os jogos são anteriores às sociedades humanas e precedem a nossa cultura, já que outras espécies de animais praticavam atividades lúdicas antes mesmo da existência dos seres humanos, como brincadeiras de luta, que possuem “regras” (um tipo de conduta com limites preestabelecidos) para o controle das mordidas e arranhões, ou as brincadeiras do tipo

---

<sup>1</sup> Tomaremos aqui a palavra “jogo” em sentido amplo, em referência a jogos de maneira geral: jogo analógico, jogo digital, jogo esportivo, jogo de azar etc. Já a palavra “game” será utilizada como sinônimo de “videogame” (jogo videocêntrico, ou seja, cujas informações são fornecidas majoritariamente de forma visual, por meio de uma tela).

pega-pega ou esconde-esconde – respectivamente, “jogos de luta” e “jogos de fuga”, de acordo com Ivan Bystřina (2009) –, que se iniciam por meio de “convites” para brincar, realizados com padrões de atitudes e gestos. Onde há filhotes ou mesmo jovens adultos de outras espécies de mamíferos (canídeos, felinos, macacos etc.), é comum vê-los brincando entre si, com jogos que simulam ações fundamentais da vida adulta de sua espécie, como ataques, fugas, saltos, caça, entre outros. Ou seja, entre os animais, os jogos têm uma função especial: aprendizado [Bystřina 2009].

Seres humanos também jogam com propósitos semelhantes, de treinar habilidades, ainda que essa intenção possa não ser totalmente consciente e deliberada: muitas vezes jogamos pela diversão, sem nos darmos conta que estamos ficando peritos em algo. Palavras cruzadas podem melhorar o vocabulário e o conhecimento geral, Sudoku pode aprimorar o raciocínio lógico e a capacidade de somar, o basquete pode potencializar os saltos e a pontaria, o Tetris pode melhorar o raciocínio e a rápida tomada de decisões, RPGs (*role-playing games*, ou jogos de interpretação de papéis) podem desenvolver capacidades narrativas e sociais. Ou seja, cada jogo torna o jogador melhor em algo, lapidando as habilidades necessárias para jogá-lo. “Os jogos têm a finalidade de nos ajudar na adaptação à realidade, além de facilitar sobremaneira o aprendizado, o comportamento cognitivo.” [Bystřina 2009, p. 19].

Conforme Bystřina (1990), mudanças climáticas ocorridas entre 70 mil e 100 mil anos atrás,<sup>2</sup> na região que denominamos como Continente Africano, fizeram com que nossos ancestrais fossem obrigados a mudar de *habitat*, o que possivelmente acarretou insegurança e medo existencial, levando à valorização do significado na aparente superficialidade das atividades comuns, dando início aos fenômenos culturais, como atividades imaginativas, fantásticas, narrativas, que a humanidade desenvolveu (de forma consciente ou inconsciente) para se afastar da realidade imediata, apreendida pelos órgãos dos sentidos, a fim de vencer os desafios da pressão da sobrevivência física e psíquica. Assim, foi necessário criar uma “segunda realidade”, que existe no cérebro e é realizada na primeira realidade, que sofre reestruturações modificadoras. Portanto, a cultura surgiu para operar como significante no plano da segunda realidade. Desde então, fazem parte da vida humana o mito, o canto popular, o rito, a arte, a utopia e a ideologia. Existem estruturas relativamente invariáveis dos códigos culturais ao redor do mundo, conhecidas como “raízes da cultura”. O autor defende que jogos, assim como o sonho, os desvios psíquicos, a embriaguez e o êxtase, são exemplos desses esquemas estruturais universais.

Além de serem essencialmente divertidos em algum nível (essa diversão é subjetiva, já que um determinado jogo pode ser muito divertido para uma pessoa e nem tanto para outra) – o aspecto “lúdico” é uma característica ontológica de qualquer jogo –, jogos funcionam como simulações seguras de situações reais, que podem ser perigosas ou enfadonhas, talvez como uma forma de estratégia evolutiva filogenética de preparação para futuros desafios (sejam intelectuais ou físicos), o que pode ser uma explicação para a sua ubiquidade nas mais diversas culturas humanas. Assim como a evolução fez com a atração sexual, o apetite por doces ou a meiguice das crianças [Dennett 2009], jogos também são prazerosos, porque incitam comportamentos socialmente necessários para a sobrevivência e evolução da espécie, e o fazem de maneira divertida, lúdica. Em um

---

<sup>2</sup> Ver: <<http://www.khanacademy.org/humanities/world-history/world-history-beginnings/origin-humans-early-societies/a/where-did-humans-come-from>>.

espaço seguro (o círculo mágico)<sup>3</sup> e controlado (as regras), o jogo reúne elementos de competição e/ou de cooperação que são primordiais para a vida, portanto, são convenientes não somente para o entretenimento, mas também para a aprendizagem, com registro de uso de jogos no ensino desde as mais antigas civilizações [Zanolla 2010]. Termos como “jogos sérios” (*serious games*)<sup>4</sup> e “gamificação” (*gamification*)<sup>5</sup> estão em voga atualmente, mas há milênios a humanidade vem utilizando jogos para aprender habilidades novas ou aprimorar capacidades existentes.<sup>6</sup> Se entendermos que aprendizagem envolve não apenas aprender, por exemplo, a falar um idioma, realizar cálculos, tocar um instrumento musical, pilotar um avião, mas também pular mais alto, aumentar o vocabulário, ter mais destreza com os dedos ou interpretar um personagem, então todo jogo, sem exceção, envolve algum tipo de aprendizagem, seja ela intelectual, física, social, técnica etc.

Fato é que jogos são tão enraizados na cultura humana que muitas expressões corriqueiras contêm o verbo “jogar”<sup>7</sup> ou o substantivo “jogo”:<sup>8</sup> abrir o jogo, entregar o jogo, esconder o jogo, jogar limpo, jogar sujo, jogo da vida, jogo de cena, jogo de cintura, jogo de palavras, jogo de sedução, jogo duplo, jogo político, regras do jogo, segue o jogo, virar o jogo etc. Isso demonstra o quanto jogos são realmente presentes em nossas vidas, mas também leva à outra pergunta.

## 2. Por que gostamos de jogos?

Jogos podem ser uma “ferramenta” evolutiva para nos tornar mais aptos a realizar ações, das mais banais às mais complexas. Mas nem todos se dão conta disso, e ainda assim, gostam de jogar algum jogo, mesmo que ocasionalmente, e eis algumas das possíveis razões para as pessoas se sentirem atraídas por jogos [Luz 2018]: aprendizado: jogamos porque gostamos de aprender; desafio: jogos criam significados em atividades antes sem sentido; *feedback*: ao contrário de muitas outras atividades, jogos dão *feedbacks* rápidos e objetivos; significado épico: que nos faz sentir importantes em nossas buscas no jogo; prazer autotélico:<sup>9</sup> jogar é gostoso por si só.

---

<sup>3</sup> “Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. [...] A arena, a mesa de jogo, o **círculo mágico**, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial.” [Huizinga 2012, p. 34, grifo nosso].

<sup>4</sup> Em 1970, Charles C. Abt (1987, p. 9) propôs o termo *serious games* (jogos sérios), que se refere a jogos com propósito educacional explícito e cuidadosamente pensado.

<sup>5</sup> Trata-se de atribuir elementos de jogos a alguma prática (treinamento, ensino, recurso motivacional, produtividade, recrutamento, superação pessoal etc.) para torná-la mais lúdica e, com isso, aumentar o engajamento do(s) envolvido(s) [Passos e Novo Jr. 2021].

<sup>6</sup> Jogos da antiguidade, como *Senet* (Egito), *Jogo Real de Ur* (Mesopotâmia), *Jogo dos Vinte* (Egito, Babilônia, Mesopotâmia e Pérsia) e *Cinquenta e Oito Buracos*, ou *Cães e Chacais* (Egito), surgiram há cerca de 5 mil anos [Whitehill 2009, p. 58], mas é possível que tenham existido jogos ainda mais antigos.

<sup>7</sup> “Jogar, *jugar, jouer, giocare*”: todas do latim *jocus*: “jogo, passatempo, esporte”.

<sup>8</sup> “Jogo”: do latim *jocus*: “gracejo, mofa, zombaria, brincadeira”, que desbancou, no latim vulgar, para *ludus*: “jogo, recreação”.

<sup>9</sup> Autotélico: que não se justifica por nenhum outro fim, a não ser existir para si mesmo. Que não apresenta nenhuma finalidade ou objetivo fora ou além de si mesmo [Autotélico..., 2015].

Um ponto que chama a atenção é a questão do desafio e da criação de significados. Seres humanos atribuem significado a tudo, e quando uma pessoa confere sentido a algo, esse algo passa a ter importância para aquela pessoa. Uma atividade aparentemente sem sentido e entediante, como andar num pé só, torna-se mais interessante quando há um desafio como propósito: andar em um pé só por 100 metros no menor tempo possível. Assim, o desafio cria significados à ação e a torna motivadora [Luz 2018].

O aprendizado e a superação de desafios são complementares e causam prazer quando uma pessoa sente que finalmente internalizou algo (aprendeu) e venceu uma adversidade (superou um desafio). Jogos fazem com que os jogadores melhorem determinadas habilidades, e boa parte de sua atração consiste em vencer desafios [Juul 2019, p. 62].

A jogabilidade<sup>10</sup> é uma das razões pelas quais jogos são divertidos, ou seja, a interatividade do jogo, pois as possibilidades de escolhas oferecem aos jogadores desafios mentais instigantes. Mas é sempre necessário lembrar da subjetividade envolvida no prazer de se jogar um jogo, pois cada jogo enfatiza tipos diferentes de prazer, e diferentes jogadores podem gostar de um mesmo jogo por razões distintas [Juul 2019].

Mas nem tudo o que é interativo, como uma porta ou um forno de micro-ondas, é divertido como um jogo. Isso porque os jogos oferecem um tipo de interatividade especial, a “interação lúdica significativa” [Salen e Zimmerman 2012], resultante da interação entre os jogadores, o sistema do jogo e o contexto em que o jogo é jogado. Ao jogar, os jogadores fazem escolhas, e as ações decorrentes dessas escolhas têm seus desfechos, ou seja, a ação de um jogador resulta na criação de novos significados no sistema, e assim, as relações recém-estabelecidas originam novos conjuntos de significados criados pelas ações dos jogadores.

Por serem tão divertidos e envolventes, os jogos fascinam um número cada vez maior de pessoas ao redor do mundo, em especial os videogames, ou simplesmente games. E é natural que tamanha popularidade desperte diversos tipos de críticas, algumas infundadas, outras não. Vejamos agora quais são os apontamentos acerca dos possíveis prejuízos que os games podem causar aos jogadores.

### **3. Os videogames são o novo mal do século?**

Os games se tornaram uma mídia quase onipresente e são jogados por variadas faixas etárias, em especial crianças e adolescentes, mas também por adultos. Conforme dados levantados pela *Pesquisa Game Brasil 2022* [Go Gamers 2022, p. 12], 74,5% da população brasileira joga algum tipo de game, e quanto mais jovem é a pessoa, maior é seu engajamento com games [Berimbau 2020]. Com tamanha popularidade, em especial entre os jovens, fica evidente o poder de influência dos games na sociedade atual, e é crescente o número de pesquisas que evidenciam seu potencial educativo [Passos e Novo Jr. 2021], já que os games possuem o potencial de unir a educação à diversão, tornando lúdico o que poderia ser enfadonho para o aluno, gerando identificação e atraindo sua

---

<sup>10</sup> Tomamos aqui “jogabilidade” com o significado do termo em inglês “*gameplay*”, e não como “*playability*”. *Gameplay* equivale a fluxo do jogo, que ocorre por meio da interação em função de mecânicas e regras do jogo; já *playability* corresponde à facilidade de jogar o jogo, à qualidade do jogo e à experiência do usuário, ou seja, à usabilidade [Aguiar e Battaiola 2016, p. 537]. “*Gameplay* é o que acontece entre o início e o final de um game – desde o momento em que você aprende quais são seus objetivos até atingir a vitória ou o fracasso no final. Os desafios ao longo dessa jornada de *gameplay* e as pequenas e grandes vitórias de um jogador é que criam uma experiência lúdica instigante e emocionante.” [Schuytema 2016, p. 7-8].

atenção para algo com o qual ele sentia distanciamento, tornando mais “natural” o processo de aprendizagem. Mas nem sempre foi assim.

Games já foram, e por vezes ainda são, acusados de causar alienação, promover a ociosidade, atrapalhar os estudos e até mesmo incentivar crimes, incluindo assassinatos,<sup>11</sup> opiniões essas geralmente baseadas em preconceitos e credences populares, como já ocorreu com a literatura no século XIX.<sup>12</sup> Mas além da opinião da sociedade, da mídia, de políticos e de formadores de opinião, a academia também tem seus argumentos em relação aos games, que são realizadas em três linhas de estudos: funcionalista, formalista e técnico-tecnológica [Nesteriuk 2009].

Em relação aos estudos funcionalistas (causas, consequências e efeitos), geralmente centrado nas áreas da Sociologia, Antropologia, Psicologia, Educação e Pedagogia, há cerca de duas décadas os videogames e sua influência na sociedade são objeto de estudo em duas frentes. A abordagem apocalíptica argumenta que os games estimulam comportamentos agressivos por banalizar a violência, com base em testes quantitativos e em comparações entre jogadores e não jogadores. Os games são essencialmente nocivos, banais e prejudiciais e devem ser evitados, especialmente por crianças e jovens, sendo substituídos por livros, estudos e esportes. Já a abordagem integrada defende que o contato com games é praticamente inevitável, e por conta disso, os games precisam ser utilizados de maneiras mais “úteis”, como em tratamentos de problemas motores e em exercícios mentais e sociais. Ou seja, os games podem ser utilizados de maneira benéfica, desde que haja propensão para tal.

Os estudos formalistas são voltados à linguagem, estética e retórica e buscam investigar, geralmente de forma interdisciplinar (ludologia, narrativa, filosofia, semiótica etc.), a expressividade e as peculiaridades dos games.

Por fim, os estudos técnico-tecnológicos são voltados às ciências computacionais e aproveitam pesquisas tecnológicas de áreas diversas para aplicá-las de forma experimental nos games, que são utilizados como uma espécie de laboratório de novas linguagens e tecnologias. Assim, os games acabam sendo um meio para o desenvolvimento e lançamento de novas tecnologias gráficas, acústicas, hápticas etc.

Abreu et al. (2008, p. 158) apontam que a maior parte das pesquisas quantitativas relacionada ao “Uso excessivo, uso compulsivo, uso problemático, alto envolvimento e dependência de jogos eletrônicos [...]” realiza estudos com instrumentos adaptados dos critérios diagnósticos de transtornos por uso de substâncias (TUS) ou, ainda mais comum, dos critérios de jogo patológico (JP) utilizados pela Academia Americana de Psiquiatria, geralmente por meio da simples troca da palavra “apostar” (“*gambling*”) por “jogar”

---

<sup>11</sup> Ver: <<http://www.terra.com.br/noticias/brasil/policia/chacina-em-sp-jogo-de-videogame-influenciou-diz-representante-da-oab,6af51578b3980410VgnVCM3000009acce0aRCRD.html>>, <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/03/massacre-de-suzano-reacende-debate-sobre-ma-influencia-de-games-violentos.shtml>>, <<http://olhardigital.com.br/2019/08/05/seguranca/trump-coloca-culpa-dos-tiroteios-nos-estados-unidos-nos-videogames/>>, <<http://www.bbc.com/portuguese/geral-49698816>> e <<http://br.ign.com/games/98732/feature/senador-americano-culpa-videogames-por-tiroteios-em-escolas-e-violencia>>.

<sup>12</sup> “Nas últimas décadas do século XIX, comentaristas sociais caracterizaram insistentemente a leitura excessiva como uma doença castradora que afligia a juventude francesa.” (In the final decades of the nineteenth century, social commentators insistently characterized excessive reading as an emasculating illness that afflicted French youth.). Disponível em: <<http://utorontopress.com/9781487505479/victims-of-the-book/>>. Acesso em: 8 jul. 2022.

(“gaming” ou “videogame playing”), o que pode levar a equívocos de interpretação com base nos dados obtidos ou revelar dados bastante controversos. Dos 757 artigos analisados pelos autores, apenas 10 avaliaram o uso problemático de games por meio de instrumentos diagnósticos estruturados, e todos os estudos utilizaram delineamento transversal e questionários adaptados de critérios para JP e/ou TUS.

Um dos principais problemas apontados pelas pesquisas analisadas [Benetti e Sartori 2019; Coutinho et al. 2019; Gentile 2009; Gentile et al. 2011; Gonçalves e Azambuja 2021; Guimaro e Zuin 2009; Hodent 2021; Mena 2003] no presente artigo é o vício. Essa questão gera muitos debates, principalmente após a polêmica decisão da Organização Mundial da Saúde (OMS),<sup>13</sup> que incluiu o vício em games na lista de distúrbios de saúde mental, sob a nomenclatura “Distúrbio de games” (*Gaming disorder*),<sup>14</sup> na Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados com a Saúde (CID-11). Sobre o vício em games, Pontes afirma que “Em relação às evidências empíricas que sustentam o vício em videogames como um transtorno, verificou-se que o vício em videogames afeta apenas uma minoria de jogadores e não é tão difundido como às vezes retratado pela mídia [...]”<sup>15</sup> [Pontes 2018, p. 49, tradução nossa].

Outro ponto bastante apontado nas pesquisas analisadas [Anderson, Gentile e Buckley 2007; Batista, Quintão e Lima 2008; Bavelier et al. 2011; Caracciolo et al. 2009] é a relação entre games e violência. De acordo com Anderson, Gentile e Buckley (2007), há diversos estudos que encontraram efeitos significativos da violência no games em relação aos comportamentos agressivos dos jogadores. Afirmação esta que conflita com a opinião do jornalista e roteirista norte-americano Gerard Jones (2004): “[...] os games são, de todas as formas de violência no entretenimento, a menos poderosa e menos perigosa.”. O autor compara, por exemplo, games de tiro em primeira pessoa usados como simuladores de guerra pelo Exército Norte-Americano para treinamento de soldados com games semelhantes jogados por jovens, e alega que a experiência de crianças e adolescentes com esse gênero de games é completamente diferente daquela dos soldados porque “O condicionamento eficiente requer aplicação estruturada e um ambiente bem controlado [...]” [Jones 2004, p. 184]. Logo, não é possível inferir que games de tiro atuam da mesma maneira em soldados e jovens, pois a maneira como esses games são utilizados e o contexto em que são jogados faz toda a diferença, pois “[...] nossas reações são profundamente influenciadas pelos sentimentos, ideias e significados que atribuímos aos estímulos que recebemos do ambiente.” [Jones 2004, p. 184]. Crianças não jogam games em um ambiente autoritário, tampouco são treinados para serem assassinos frios e calculistas a serviço do Estado. Jones (2004) alega ainda que não há evidências concretas que ligam a violência juvenil aos games, e que o número de crimes violentos cometidos por jovens pouco a pouco diminuiu desde o lançamento dos primeiros games de tiro em primeira pessoa: *Castle Wolfenstein* (1981), *Doom* (1993) e *Quake* (1996).

Jones (2004) também aponta que, em diversos estudos de laboratório, jovens apresentaram comportamento agressivo após jogar games por um curto período, geralmente 15 minutos, quando então foram instruídos a interromper o jogo subitamente, fato que por si só gera irritação por conta da frustração de abandonar toda a adrenalina e

---

<sup>13</sup> Ver: <<http://www.medicina.ufmg.br/vicio-em-games-sera-considerado-transtorno-de-saude-mental/>>.

<sup>14</sup> Ver: <<http://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>>.

<sup>15</sup> “Regarding the empirical evidence supporting video game addiction as a disorder, it was found that video game addiction only affects a minority of gamers and is not as widespread as sometimes portrayed by the media [...]”

imersão do game. Ademais, os dados foram colhidos logo após a interrupção do game, quando a excitação dos jogadores estava no nível mais elevado, como em qualquer experiência estimulante. Por conseguinte, “O processo de estudo, em si, pode ser o responsável por criar o efeito que examina.” [Jones 2004, p. 186].

Gerard Jones (2004) argumenta que, até 2002, haviam ocorrido 16 tiroteios perpetrados por 18 adolescentes em escolas de seu país, e que apenas no 13º caso, o de Columbine,<sup>16</sup> os responsáveis eram jogadores exagerados de games. Nos demais casos, alguns dos protagonistas dos crimes demonstraram gostar de games de tiro em algum grau, e muitos não tinham qualquer interesse em games, mas todos, sem exceção, gostavam de atirar com armas reais. Além disso, era comum entre os 18 garotos: *bullying* ou ameaças por colegas, hostilidade ou pouco convívio por parte dos pais, tentativas de suicídio, opiniões extremistas e/ou fascistas, apreço por filmes violentos e músicas agressivas e fascinação por notoriedade midiática, armas e interesse pelos casos anteriores de tiros em escolas. É muito mais provável, portanto, que tais jovens tivessem na música, nos filmes e nos games uma válvula de escape para toda a violência que carregavam em suas vidas, e não que essas mídias promoveram ou incitaram a agressividade dentro deles. No entanto, a mídia, os políticos e religiosos da época tomaram os games como bode expiatório,<sup>17</sup> já que a culpa não poderia ser do *establishment* norte-americano, com suas culturas armamentista, de celebridades e de culto à violência. Enfim, não é a atividade de jogar videogame que faz o vício, mas o transtorno anterior que esta atividade, feita de modo compulsivo, está tentando compensar.

#### 4. Videogames como solução de problemas?

Diante do que foi apresentado no presente artigo, é evidente a crescente preocupação quanto à violência apresentada nos games, utilizada como estética e mote narrativo como em qualquer mídia. Cinema, histórias em quadrinhos e literatura também apresentam violência, e cabe aos pais buscar um controle saudável quanto ao conteúdo das mídias que seus filhos consomem.

Outra preocupação constante é sobre a quantidade de horas dispendidas em games, principalmente quando se trata de crianças e adolescentes. Porém, mais do que culpar os games por serem sedutores e viciantes, é necessário entender por que os jovens preferem jogar a realizar outros tipos de atividades. Jane McGonigal (2012) defende que uma possível explicação para isso é que os jovens, assim como os adultos, preferem usar seu tempo livre em mundos virtuais porque falta algo ao mundo real, que não os motiva com tanta eficácia e não foi concebido para maximizar seu potencial e fazê-los felizes. Tantas pessoas ao redor do mundo passam muito tempo jogando porque os games satisfazem suas “[...] *genuínas necessidades humanas* que o mundo real tem falhado em atender.” [McGonigal 2012, p. 14]. Os games conseguem ensinar, motivar, inspirar, envolver e unir as pessoas de uma maneira que a sociedade não tem conseguido atender. Ao contrário de um certo “senso comum” propagado pela mídia, por políticos e religiosos, os games não são mero escapismo, mas uma alternativa a um mundo no qual a competitividade, as divergências, o individualismo, o consumismo desenfreado, a manipulação, a corrupção, a falta de empatia e a violência – uma violência real, que destrói vidas, relações, famílias, e não uma violência controlada e

---

<sup>16</sup> Ver: <<http://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/reportagem/ha-exatos-21-anos-acontecia-o-brutal-massacre-de-columbine-nos-eua.phtml>> e <<http://memoriaglobo.globo.com/jornalismo/coberturas/massacre-de-columbine/noticia/massacre-de-columbine.ghtml>>.

<sup>17</sup> Ver: <<http://gauchazh.clicrbs.com.br/seguranca/noticia/2019/03/nao-ha-ligacao-entre-games-violentos-e-chacina-diz-autor-de-livro-sobre-columbine-cjtada04d026901k0qej5hhsx.html>>.

imaginária – são a tônica e tornam a vida cada dia mais angustiante. A autora ainda afirma que o mundo está repleto de jogos e que sua presença entre jovens e adultos será invariavelmente cada vez mais ubíqua, e por conta disso é muito mais produtivo um planejamento e uma estrutura para determinar como esses jogos irão impactar nossas vidas. “Teremos de superar o persistente preconceito cultural contra os jogos, para que quase a metade do mundo não seja excluída de seu poder.” [McGonigal 2012, p. 24].

Além de aprendizado e aperfeiçoamento constante das habilidades requeridas em um game (como dito no primeiro item deste artigo), eles também demandam *trabalho árduo* para que o jogador evolua no game e atinja os objetivos, e poucas coisas trazem tanta felicidade quanto um trabalho árduo que se aprecia e escolhe para si mesmo, ao contrário do que ocorre com entretenimentos passivos ou atividades que não requerem alto envolvimento [McGonigal 2012]. Esse empenho e suas subseqüentes conquistas nos mantêm intensamente envolvidos, o que nos deixa com a disposição mental e a condição física adequadas para gerar emoções e experiências positivas. Os sistemas neurológicos e fisiológicos envolvidos com a felicidade (sistema de atenção e motivação, centros de recompensas, emoção e memória) são constantemente ativados.

Há dois tipos de sensações que são constantemente provocadas por games [McGonigal 2012]: *fiero* é a sensação de triunfo sobre a adversidade, um desejo por desafios que nos sentimos aptos a superar e um poderosíssimo estágio neuroquímico; já o *flow* é a sensação satisfatória, gratificante, estimulante, empolgante da realização criativa e do funcionamento elevado – jogos são poderosas atividades de *flow*, e jogar é a experiência de *flow* por excelência [Csikszentmihalyi 1985]. “O *flow* e o *fiero* são as verdadeiras recompensas dos videogames, e jogando contra uma máquina incansável, podemos produzi-los indefinidamente por nós mesmos.” [McGonigal 2012, p. 51].

Porém, *flow* em excesso pode levar à exaustão da felicidade, enquanto *fiero* demais pode levar ao vício [McGonigal 2012]. E isso é um dilema, levando em consideração que jogos são difíceis, desafiadores e requerem trabalho árduo. Diante disso, McGonigal propõe a seguinte solução: “O que é necessário [...] é que os jogos possam ir além do *flow* e do *fiero* [...] e proporcionem um tipo de recompensa emocional mais duradoura. Precisamos de jogos que nos deixem felizes mesmo quando não estivermos jogando.” [McGonigal 2012, p. 53].

McGonigal (2012) explica que a felicidade real é fruto de trabalho árduo. Tentar encontrá-la fora de si próprio, com recompensas *extrínsecas* (dinheiro, bens materiais, prestígio, elogios etc.), é frustrante, pois a “felicidade” proporcionada é fugaz, e logo dá lugar a novas necessidades, com desejos cada vez mais ambiciosos, o que é chamado de “adaptação hedonista”. Mas quando criamos nossa própria felicidade, pela prática e envolvimento intensos, ela gera recompensas *intrínsecas*, e o termo científico para essa atividade automotivada, autorrecompensadora, prazerosa, gratificante e significativa é *autotélico*. Os jogos são “a quintessência da atividade autotélica”, não abastecem nosso apetite por recompensas extrínsecas, e sim nos enriquecem com recompensas intrínsecas; envolvem-nos ativamente em trabalho gratificante, são uma forma estruturada de passar o tempo e criar vínculos com pessoas e proporcionam com que nos sintamos parte de algo maior, com uma história épica, um projeto importante ou uma comunidade global [McGonigal 2012, p. 59].

## Referências

Abreu, C. N., Karam, R. G., Góes, D. S. e Spritzer, D. T. (2008) “Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão”, *Rev. Bras. Psiquiatr.*, v. 30, n. 2, p. 156-167.

- Abt, C. C. (1987) *Serious games*. Reimp. Lanham; London, University Press of America.
- Aguiar, M. e Battaiola, A. L. (2016) “Gameplay: uma definição consensual à luz da literatura”, In: SBGames, 15., São Paulo. *Anais...* São Paulo, SBC, p. 531-538, [www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157561.pdf](http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157561.pdf), setembro.
- Anderson, C. A., Gentile, D. A. e Buckley, K. E. (2007) *Violent video game effects on children and adolescents: theory, research, and public policy*, New York, Oxford University Press.
- Autotélico. (2015) In: Michaelis, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa Online. São Paulo, Melhoramentos, <http://michaelis.uol.com.br/>.
- Batista, M. L. S., Quintão, P. L. e Lima, S. M. B. (2008) “Um estudo sobre a influência dos jogos eletrônicos sobre os usuários”, *Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery*, Curso de Sistemas de Informação, n. 4, <http://re.granbery.edu.br/artigos/MTM4.pdf>, janeiro/junho.
- Bavelier, D., Green, C. S., Han, D. H., Renshaw, P. F., Merzenich, M. M. e Gentile, D. A. (2011) “Brains on video games”, *Nature Reviews Neuroscience*, v. 12, p. 763-768, <http://doi.org/10.1038/nrn3135>.
- Benetti, R. B. e Sartori, C. M. T. D. (2019) “A influência dos jogos eletrônicos em crianças na segunda infância (3 a 6 anos)”, *Cadernos de Psicologia*, v. 1, n. 1, p. 573-588, <http://seer.uniacademia.edu.br/index.php/cadernospsicologia/article/view/2001/0>, junho.
- Bystřina, I. (1990) *Semiótica da cultura: alguns conceitos semióticos e suas fontes*, São Paulo, Palestra proferida na Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP, outubro.
- Bystřina, I. (2009) *Tópicos de semiótica da cultura: aulas do professor Ivan Bystřina*, maio 1995, PUC-SP, Tradução Norval Baitello Jr. e Sônia B. Castino, São Paulo, Cisc.
- Caracciolo, P., Corrêa, K., Nascimento, E., Alves, R., Pinheiro, V. e Jatene, I. (2009) “Além do virtual: a violência e os videogames”, In: Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte, 8.; Expocom, 16., jun. 2009, Porto Velho. *Anais...*: Comunicação, Educação e Cultura na Era Digital, Programa Laboratorial de Telejornalismo, São Paulo, Intercom, <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/norte2009/expocom/EX18-0129-1.pdf>.
- Coutinho, G. C., Delgado, M. E., Thomé, L. C. e Amaral, G. H. F. (2019) “Repercussões psiquiátricas que incluíram o vício em jogos na Classificação Internacional de Doenças”, In: Jornada de Psiquiatria de Juiz de Fora, 2., set. 2019. *Anais...* Belo Horizonte, AMP, p. 38-38, <http://acervomais.com.br/index.php/saude/article/view/2225>.
- Csikszentmihalyi, M. (1985) *Beyond boredom and anxiety: the experience of play in work and games*, 4<sup>th</sup> printing, San Francisco, London, Jossey-Bass Publishers.
- Dennett, D. (2009) “Cute, sexy, sweet, funny”, *TED Talks*, [https://www.ted.com/talks/dan\\_dennett\\_cute\\_sexy\\_sweet\\_funny](https://www.ted.com/talks/dan_dennett_cute_sexy_sweet_funny), março.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D. e Khoo, A. (2011) “Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study”, *Pediatrics*, v. 127, n. 2, p. 319-329, <http://doi.org/10.1542/peds.2010-1353>.
- Gentile, D. (2009) “Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: a national study”, *Psychological Science*, v. 20, n. 5, p. 594-602, <http://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x>.

- Go Gamers. (2022) *Pesquisa Game Brasil 2022*: report gratuito, São Paulo, SX Group, <http://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/educacao-gratuita/>.
- Gonçalves, M. K. e Azambuja, L. S. (2021) “Onde termina o uso recreativo e inicia a dependência de jogos eletrônicos: uma revisão da literatura”, *Aletheia*, Canoas, v. 54, n. 1, p. 146-153, <http://dx.doi.org/10.29327/226091.54.1-16>, janeiro/junho.
- Guimaro, M. L. O. e Zuin, A. A. S. (2009) “Os videogames de guerra e a educação danificada”, *Comunicações*, Piracicaba, v. 16, n. 2, p. 85-94, <http://doi.org/10.15600/2238-121X/comunicacoes.v16n2p85-94>, julho/dezembro.
- Hodent, C. (2021) *The psychology of video games*, London, New York, Routledge.
- Jones, G. (2004) *Brincando de matar monstros: por que as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz de conta*, Tradução Ana Ban, São Paulo, Conrad.
- Juul, J. (2019) *Half-real: videogames entre regras reais e mundo ficcionais*. Tradução Alan Richard da Luz, São Paulo, Blucher.
- Luz, A. R. (2018) “Gamificação, motivação e a essência do jogo”, In: Santaella, L., Nesteriuk, S. e Fava, F (Orgs.), *Gamificação em debate*, São Paulo, Blucher, p. 39-50.
- McGonigal, J. (2012) *A realidade em jogo*, Tradução Eduardo Rieche, Rio de Janeiro, Beste Seller.
- Mena, F. (2003) “Estudos destacam lado bom dos games, mas alertam contra excessos”, *Folha de S.Paulo*, São Paulo, <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u13181.shtml>, 16 junho.
- Nesteriuk, S. (2009) “Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações e potencialidades”, In: Santaella, L. e Feitoza, M. (Orgs.), *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*, São Paulo, Cengage Learning, p. 23-36. (Série Profissional).
- Passos, L. J. P. e Novo Jr., J. E. F. (2021) “Proposta de um role-playing audiogame acusmático para educação musical”, In: Encontro de Educação Musical da Unicamp, 14., online. *Anais...: A educação musical em múltiplos espaços*, Campinas, IA-Unicamp, p. 208-216, <http://sites.google.com/dac.unicamp.br/eemu/anais/2021>, maio/junho.
- Pontes, H. M. (2018) “Making the case for video game addiction: does it exist or not?”, In: Ferguson, C. J. (Ed.), *Video game influences on aggression, cognition, and attention*. London, Berlin, Springer, [https://doi.org/10.1007/978-3-319-95495-0\\_4](https://doi.org/10.1007/978-3-319-95495-0_4).
- Salen, K. e Zimmerman, E. (2012) *Regras do jogo – Fundamentos do design de jogos: principais conceitos*, v. 1. São Paulo, Blucher.
- Schuytema, P. (2016) *Design de games: uma abordagem prática*, Tradução Cláudia Mello Belhassof, São Paulo, Cengage Learning.
- Whitehill, B. (2008) “Toward a classification of non-electronic table games”, In: Board Game Studies Colloquium, 11., Lisboa. *Proceedings... Lisboa*, Associação Ludus, pp. 53-63, <http://jnsilva.ludicum.org/PBGS08.pdf>.
- Zanolla, S. R. S. (2010) *Videogame, educação e cultura: pesquisas e análise crítica*. Campinas, Alínea.