

EXISTEM OUTROS PROPÓSITOS NOS JOGOS ELETRÔNICOS ALÉM DA SIMPLES DIVERSÃO?

Washington da Encarnação Bacelar¹

Resumo: *O ser humano ainda guarda um infindável mundo interior por ser estudado. As investigações cerebrais da moderna psicotrônica ratificam os argumentos e orientações de mestres orientais. Os estudos em Psicologia Transpessoal sinalizam potenciais latentes da mente humana. A linguagem ganha roupagem com estudos em neurolinguística, largamente explorados pelo marketing. Existem imagens, mensagens sub-liminares, ícones, ritmos, seqüências melódicas, que podem atuar de maneira subconsciente nas mentes humanas. Estas ações, quando identificadas, são suspensas. Exemplo: comercial televisivo com fundo preto e letras brancas. Os jogos eletrônicos evoluíram dos primeiros games: come-coma, batalha naval, para algo como o Quake, que pode ser jogado em rede, por pessoas de qualquer parte do planeta, onde haja um computador plugado na internet. Ou ainda os recursos de interatividade, que permitem a cada criança ou jogador montar seu carro. Isto constitui uma nova configuração aos modernos games. Entretanto resta um pergunta: por que não existem jogos sobre solidariedade, paz, reciclagem, preservação da vida. Ao contrário, a maioria dos jogos apresenta a destruição, o aniquilamento, a morte. É importante observar como a indústria da violência se manifesta em nosso cotidiano. Até que ponto o brincar de burlar regras, de matar podem despertar ou ensinar mecanismos aplicáveis na vida real?*

Palavras-chave: Jogos eletrônicos, Psicologia, Violência.

INTRODUÇÃO

A idéia do artigo é apresentar um olhar sobre os jogos eletrônicos e a violência que estes podem estimular. O diálogo tem como foco o texto da Prof^a. Dr^a. Lynn Alves, intitulado: “Jogos Eletrônicos e Violência — um Caleidoscópio de Imagens”, no qual a autora argumenta que os jogos não provocam a violência. Sinaliza que a violência é consequência de uma série de outros fatores. Seus argumentos estão ancorados nos relatos de atores entrevistados durante sua pesquisa de Doutorado. Minha idéia é provocar uma reflexão, não apenas sobre os jogos eletrônicos, mas nos contextos de suas existências. Em nossas buscas por informações, quase que 95% dos materiais disponibilizados na *internet* apresentam elementos que indicam a violência contida nos jogos eletrônicos.

Acreditamos que existem outros aspectos possíveis de serem explorados. Além das questões de ordem social, existem as questões de ordem psicológica e comportamental. Os aspectos psicológicos explorados nos jogos são variados e sutis (GIROUX, 1995, pp. 65-67).

Durante a exposição que faremos, sinalizamos a indústria da violência, nas suas variadas feições, os meios de comunicação e as outras mídias que comercializam a violência, mascarada sob o nome de informação. Sinalizo ainda a existência de canais fechados, cuja programação infantil é isenta de violência.

Quero observar que nossa posição é de análise identificatória de outros aspectos inerentes neste mercado de jogos eletrônicos. Inexiste a intenção de deflagrar uma campanha maniqueísta quanto ao uso ou não dos jogos eletrônicos.

¹ Graduado em Pedagogia pela FEBA, tem especialização em Metodologia Científica e Magistérios Superior na cidade de Curitiba. É professor da Faculdade de Candeias e da Pós-Graduação no ENFASE. Mestrando FACED/UFBA. Atua como consultor na formação continuada de professores. Cursos disciplina do Mestrado em Educação e Contemporaneidade da UNEB. Outros dados: <http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/>

Identificados com os paradigmas emergentes, ancoramos nossas reflexões em Fritjof Capra, no Ponto de Mutação; Leonardo Boff, sobre o Cuidado do Ser, da Vida e do planeta; Maria Cândida, com a educação pautada na biologia da solidariedade; Pierre Weil e Stanislav Grof, com os estudos sobre a consciência, seu desenvolvimento e possibilidades de construção. Estes visam assegurar uma base sobre as questões relativas aos aspectos do desenvolvimento consciente do homem em sua totalidade, e não apenas o aspecto mnemônico.

Acredito que seja importante identificar os reais propósitos da maioria dos *games* explorarem a violência, uma vez que esta é a linguagem corrente, nos meios de comunicação do nosso país.

PANORAMA GERAL

Penso que as ações humanas guardam um propósito, uma intencionalidade, e até mesmo, algum conflito. Com esta premissa, quero dizer que os *games* são escolhidos mediante propostas internas de cada um dos seus jogadores. Embora estes guardem preferências coletivas², o que os reúne em torno de um jogo específico. O mesmo fenômeno ocorre como as preferências pelos times de futebol, pelos filmes, ou os ambientes para diversão.

Existe uma gama variada de modalidades de *games* eletrônicos. Entretanto os *games* sobre solidariedade, paciência, paz, reciclagem, ou a preservação da vida parecem não receber a mesma exploração comercial dos jogos com violência. Ao contrário, a maioria esmagadora destes *games* apresenta o aniquilamento, a destruição, a morte. É possível que exista um propósito ou uma intenção³, ainda que oculto nesta opção mercadológica.

A grande mídia tem explorado o lado sombrio da vida. Sinalizo um exemplo: a Fundação Roberto Marinho é a mantenedora do Canal Futura, que é um canal fechado. Este canal apresenta desenhos infantis com as propostas antagônicas dos desenhos apresentados na sua programação do canal aberto. Por que algumas crianças assistem desenhos e filmes canadenses, franceses nos quais a violência não é o principal foco das cenas? Por que não ocorre o inverso? Toda a população ter acesso a uma programação de melhor qualidade, e deixar os filmes de violência nos canais fechados? Isto é um fato, como ignorá-lo? Parece haver uma à primeira vista, mas a violência que aí está pode ter o seu propósito, a sua finalidade, o seu valor. Existem diversos mecanismos para se resolver o problema de roubos aos carros fortes; das corrupções nas corporações militares; ou evitar as grandes evasões de dinheiro do país. Quando o mundo é obrigado a assistir, apesar dos protestos internacionais, a maior potência bélica do planeta invadir um país, destruindo os milhares de lares, famílias inteiras mortas, conforme noticiado. Recordamos a fala do Primeiro Ministro Espanhol: “Foram mortos vários civis inocentes”, na ocasião do ataque terrorista aos trens em Madri. Mas os bombardeiros da força bélica americana, só atingiram os culpados.

A CULTURA DA VIOLÊNCIA

Quero apresentar idéias sobre uma realidade que, como diz *Bob Dylan*: “Quantas vezes deve o homem virar a cabeça, fingindo não ver o que está vendo?”. Estamos vivendo um momento belicoso.

² Construídas por excepcionais técnicos e especialistas numa perspectiva multidisciplinar. Existe a ideologia subjacente aos níveis, aos desafios, e em cada ritmo ou cor apresentados nos jogos eletrônicos.

³ Apresento algumas hipóteses para este direcionamento belicoso dos jogos eletrônicos no próximo tópico.

A violência tem ganhado variados espaços em nosso cotidiano. A começar pela altura do volume dos anúncios de comerciais televisivos, que estão mais altos que o programa transmitido, até ao modo como as redações descrevem as notícias.

Existe a indústria informal, não legalizada ou não legitimada, da violência. A indústria da violência tem um alto faturamento. São empresas de blindagem de carros⁴; empresas de monitoramento local e remoto; empresas de alarmes, em variadas modalidades: para residências, empresas, automóveis; grupos de seguranças armados; os presídios de segurança “máxima”; as quadrilhas formadas por policiais⁵ especializados em seqüestros relâmpagos; rastreadores por satélite, dentre outros. Tudo isto para “vender” segurança. Tudo isto existia nos quartéis ou nos filmes. Entretanto, este arsenal faz parte do nosso cotidiano doméstico. E os *games* reproduzem boa parte deste material.

Dos programas de televisão, cujos patrocinadores veiculam suas marcas, aos programas de exploração da dor alheia – as vezes *on-line* – em acidentes, assaltos, rebeliões, seqüestros. A violência que existe em algumas novelas, ao exibir elementos de consumo que estão fora do alcance da maioria dos brasileiros, provocando o desejo de possuir o que seu artista preferido usa. A violência da massificação musical veiculada nas rádios, em detrimento de outros ritmos. Os *games* eletrônicos precisam, de alguma forma, reproduzir um pouco de cada uma destas violências. Caso contrário, quem iria comprar algo fora de sua realidade cotidiana, ainda que esta realidade seja fabricada?

Quantos aviões MD-11⁶ decolam diariamente em todo o planeta? Mas se um monomotor der uma pane, é alarme internacional. Quantos bancos funcionam sem problemas, mas se apenas uma agência é assaltada, é motivo para primeira folha dos principais jornais. Quantos programas políticos dão certo? Ou quantos políticos são honestos? Vários, mas a corrupção parece valer mais do que a honestidade⁷, por estar ocupando a principal manchete dos meios de reportagem.

Os estudos e pesquisas sobre a violência, a agressividade contida nos *games*, buscam amparo nas ciências comportamentais, sejam as escolas psicológicas, a psiquiatria ou as neurociências. Existe vasto material⁸, entre eles: depoimentos, relatos e entrevistas sobre esta temática divulgada pela internet.

O problema da violência nos jogos mobilizou o Ministério da Justiça. Em dezembro de 1999, a comercialização do *Doom* foi proibida no Brasil. O Ministro da Justiça, José Carlos Dias, anunciou uma lista que tirava de circulação seis jogos eletrônicos considerados extremamente violentos. Em 2002 a nova legislação exigia a classificação nos jogos por faixas etárias⁹. Penso que quando um problema chega a incomodar uma agenda ministerial, é porque este problema não é tão simples.

ASPECTOS PSICOLÓGICOS E NEUROLÓGICOS

No séc. XIX *Pavlov* identificou os atos reflexos. *John Watson*, no início do sec. XX, identifica os reflexos condicionados, desenvolvendo a psicologia Behaviorista. Mas tarde, na Alemanha, surge a *Gestalt*, ou a pesquisa através do uso da imagem (DAVIDOFF, 1983, pp. 9-

⁴ No ano de 2004 vieram mais de oito empresas européias de blindagem de carros, só para a cidade de São Paulo. Será que este tipo de investimento logístico visa apenas seis meses, ou se “perpetuar” em variadas roupagens?

⁵ Na primeira página do Jornal *A tarde*, do dia 05.06.05, foi noticiado fato relacionado a este problema. Esta foi mais uma notícia dentre inúmeras outras denúncias deflagradas pela imprensa.

⁶ Uma das mais modernas aeronaves da aviação civil.

⁷ Por exemplo, um Prefeito devolveu o salário de cinco vereadores da sua Câmara, uma vez que seu município teve o número de Vereadores reduzidos. Isto não vai para os jornais, para o Fantástico ou sai na CNN.

⁸ Alguns indicados nas referências.

⁹ Diário de Pernambuco - 21 de Janeiro de 2004 – acesso em 24.06.05

13). Os ritmos podem ser usados para provocar os estados alterados de consciência. Estes estados alterados podem ser provocados para finalidades específicas. Desde o provocar da chuva, em algumas tribos indígenas, ou para se invadir as cidades, no período medieval e moderno, ou simplesmente desvincular a pessoa da realidade (Krippner, *apud*, WHITE, p. 21-24). “Fundindo” os conceitos de behaviorismo, *gestalt*, estados alterados de consciência, tem-se um poderoso mecanismo de acionamento cerebral. Este acionamento cerebral pode desencadear uma infinidade de atitudes, conscientes ou não. Esta é a preocupação de alguns estudiosos contemporâneos. Um destes é o Prof. Núbor Facure da UNICAMP, do departamento de Neurofisiologia, que comenta:

No conjunto de informações que o nosso cérebro detecta no mundo a nossa volta, a escala estabelece que nos interessa a informação mais útil, a mais acessível, não, necessariamente, a melhor ou a mais lógica. O cérebro opta por simplificar para se adaptar e para isto nos põe diante de um esboço rápido da realidade. (1999, p. 82-83).

A construção dos *games* eletrônicos obedece a uma conjunção de algumas destas teorias. Caso contrário, não teriam uma aceitação entre os mais exigentes consumidores: os *teens*. Pensar em elaborar algo que possa atrair simultaneamente um japonês, um britânico, um brasileiro, um americano, um paraguaio, um holandês, e outros mais em um mesmo “tabuleiro”. Nesta reunião, os jogadores mapeiam ataques, se organizam em equipes e etc. É o que o jogo *Quake* faz. A realidade virtual apresentada chama a tenção pela fascinação que provoca.

O processamento da gama de informações/estímulos que o cérebro alcança nos *games* eletrônicos ocorre de maneira consciente? Ou obedecem aos princípios mecânicos do behaviorismo, atuando em seu subconsciente? Quais as possibilidades de estudos mais profundos? O médico psiquiatra Jorge Andrea do Santos já escreveu que:

(...) Poderíamos emitir a hipótese de que os estímulos periféricos penetram os neurônios especializados dos centros nervosos, mais precisamente nos campos vorticosos dos elétrons que fazem parte dos corpúsculos de Nissl; (...), comunicando tais manifestações, à semelhança de células fotoelétricas sensibilizadas, a outros grupos de neurônios, tipo amplificadores, que daria corpo as energias em vibração e que por sua vez, seriam transmitidas e recebidas pelos grupos neuronais, tipo analisadoras, responsáveis pela projeção das imagens e percepções, praticamente concluídas, em campos energéticos (...). Nesses campos de vibrações apropriadas, as imagens e percepções seriam decalcadas nos grupos celulares nervosos mais capacitados para traduzirem o desencadeamento das respostas que os estímulos alcançariam (grifo nosso). É lógico que num jogo desta ordem, da mais alta importância fisiológica, por mais simples que seja a percepção, inúmeras áreas nervosas devem participar num trabalho de conjunto, com fronteiras mais dilatadas do que se possa admitir. (1990, p. 67).

Este comentário apresentado faz uma suposição simples de como pode a fisiologia do cérebro reagir aos estímulos externos.

Lynn comenta que:

Os autores e atores da pesquisa defendem o argumento de que a interação com estes suportes tecnológicos tem uma ação terapêutica, na medida em que o jogador pode extravasar as suas energias e emoções reprimidas, desviando, assim, estes sentimentos do seu semelhante. Desta forma, o sujeito libera o stress através da participação vicária.” (p. 7).

Isto pode estar ocorrendo sim. Alguns jogadores informalmente indagados, ratificaram o comentário da Prof^a. Lynn. Mas será assim com todos os jogadores? E será isto suficiente, ou este distanciamento da realidade pode estar agravando uma outra problemática mais profunda?

Vejam os mais um comentário apresentado no trabalho da professora Lynn:

Narciso, defende claramente a concepção de que os jogos o tornaram mais violento, na medida em que associa o seu nível de agressividade ao seu contato com os jogos desde a infância. Porém, uma análise detalhada da sua história é suficiente para percebermos que existem questões de ordem afetiva relacionadas com a sua estrutura familiar e que potencializam o seu comportamento agressivo, manifestado mais fortemente na sua relação com os objetos, principalmente, os suportes e periféricos dos videogames, como, por exemplo: joystick, Cd-rom, o próprio videogame; cada vez que se defronta com a perda, os destrói. (p. 7).

Quero chamar a atenção para o último período deste depoimento. Em pleno momento do extravasamento de suas energias e emoções reprimidas, o Narciso confessa que destrói os elementos de sua “cura”. Parece existir algo de contraditório nesta “terapêutica”. Se estes *games* não estimulam a violência, se a violência não está presente nestes *games*, como explicar a atitude de Narciso? Se este jogo fosse um jogo de outra estratégia, sem os componentes de violência, será que o desfecho poderia ser outro? Ao não conseguir o êxito esperado, o Narciso poderia estudar outra maneira de jogar, outra estratégia, e não a destruição dos periféricos do computador?

Parece que a reação de Narciso está vinculada ao medo. Sobre esta idéia, Weil¹⁰ diz: “O medo provoca toda uma série de reações neuróticas tais como a avidez, a defesa paranóica com seus componentes de agressão, retraimento esquizóide, possessividade. (...) Todas essas reações fazem parte do estresse, (...)” (1989, p. 48).

O site “Bananagames” teve a idéia de fazer uma investigação sobre violência dos jogos eletrônicos. Durante a pesquisa, a psicóloga Kathya Regina Mutti, que atua na linha do psicodrama, afirma que:

Quanto mais parecido com a realidade, mais chances de identificação podem haver com personagens, cenários, mudança de tempo, etc. Sem dúvida, é mais bonito e também seduz muito mais esse processo de identificação.

Para aquele jovem que joga com moderação, junto com as outras coisas que faz na vida, como estudar e trabalhar, um jogo realístico é só mais atraente no momento da escolha.

Agora, para aquele que faz do jogo seu principal prazer e fonte de resoluções imaginárias, é, por experiência clínica, um candidato a desenvolver uma psicopatologia(...).

Concordo com a autora do artigo em estudo quando afirma que a violência é uma espécie de resposta (LYNN, p. 8). No parágrafo mencionado há um relato sobre a história de vida de Narciso. A autora orienta que existem comportamentos que precisam da mediação dos adultos, e completamos dizendo que de profissionais especializados: psicólogos, psiquiatras ou neurologistas.

O homem moderno está cada vez mais distante de si mesmo (BATA, 1995), em decorrência do imediatismo capitalista. Esta nos remete a outro questionamento: o que as propostas implícitas nos *games* eletrônicos podem estar construindo nas mentes infantis? Um mundo de paz de inter-relação ou um mundo de muros e guerras? Se Narciso tivesse acesso a

¹⁰ Pierre Weil é francês, tem título de Doutor em Psicologia pela Universidade de Paris, membro da comissão da carta de Veneza sobre o pensamento holístico, fundador da UNIPAZ, em Brasília.

games com outras mensagens, será que destruiria os elementos de auto-equilíbrio, e/ou poderia tentar um caminho de diálogo com seus pais? É possível imaginar outro desfecho, se o jogo apresentasse um pensamento sistêmico, ou ecológico, ou solidário? *Roger Walter*, da banda inglesa *Pink Floyd*, diz: “Ao longo de sua vida, o homem cresce criando muros ao redor de si mesmo, isolando-se do mundo. É preciso derrubar estes muros, para sermos mais humanos uns com os outros”. Esta é a mensagem do seu show: *The Wall*¹¹.

Queremos comentar outro ponto do texto da Professora Lynn, quando conclui:

Logo, é possível dizer que, por meio das imagens ficcionais e reais, o sujeito, através dos jogos, realiza os seus desejos e necessidades afetivas, visto que pode projetar idéias e fantasias, onde a tela atuaria como um espelho que possibilita um novo espaço (virtual) para aprender a viver. O sujeito passaria a se constituir através de uma “linguagem da tela”, em que intercambiaria significantes, e em que cada um deles, é uma multiplicidade de partes, fragmentos e conexões. (p. 9).

Imaginar que esta tela possa ter como espelho a vida de Mohandas Gandhi, o apóstolo da não violência, que saiu as ruas para protestar. E sem violência, libertou a Índia da Inglaterra sem disparar um único tiro, ou erguer uma única espada. Ou quem sabe a vida de *Martin Luther King*, ou *Madre Teresa de Calcutá*, ou o servente que encontrou uma carteira com U\$ 10.000,00 no banheiro do aeroporto de Brasília, e a devolveu para o seu legítimo dono. Quais seriam as conseqüências sociais se os jogos estivessem fomentando atitudes humanitárias, solidárias, fraternais? Quais as repercussões deste tipo de mensagem nos processos de formação social do indivíduo?

Em visita ao espaço de diversão “Aeroclube”¹², na cidade de Salvador, nos dirigimos ao local dos *games*. Observamos que os jogos mudaram. O próprio *Lay-out* faz uma “separação” entre os jogos de crianças, de adolescentes e de jovens. Também observamos que em apenas 13 jogos a violência é explorada, enquanto que existem 34 outros jogos de diversão, e 12 específicos para crianças. Em conversa com um funcionário – preferiu não se identificar – comentou que após os problemas relacionados com violência em alguns jogos, estes foram retirados¹³, e que hoje é feito um criterioso estudo para se expor jogos no espaço. Estas observações sinalizam uma mudança no mercado, que passa a buscar outras alternativas¹⁴, por força da lei, e não por uma consciência ecológica (MORAES, 2003).

No artigo em análise, Dr^a. Lynn Alves diz que: “(...) não devemos proibir os jovens de jogarem *games* violentos,(...)” (p. 10). Concorro com este pensamento, uma vez que a proibição desperta a curiosidade. Existem crianças que não suportam determinados brinquedos e/ou *games*. Entretanto, seus pais lhes apresentam dentro de casa; a escola oferece na sala de aula; a sociedade oferta por toda a mídia. Este jovem pára e pensa: “Para não parecer ser anormal, é melhor aceitar, mesmo não gostando”. Passa então a aceitar o anormal como normal. Estas idéias e práticas reunidas fomentaram a teoria da normose. Termo criado pelo Prof. Weil¹⁵ para tentar explicar a atual crise de valores que o planeta vive.

Existem bons jogos – e são muitos – como “*Sim City*”, “*Civilization*” ou “*Flight Simulator*”. Nestes jogos não há violência. O Prof. Ramalho, da UFPE, tem orientado seus alunos no desenvolvimento da tecnologia nacional para criação de jogos com motivos e enredos nacionais, e sem a banalização da violência dos jogos americanos. Existem outras experiências

¹¹ Apresentado em 1992, por ocasião da queda do muro de Berlim.

¹² Espaço de diversão localizado na orla marítima, na praia de Armação.

¹³ Falou que num destes jogos, o adversário arrancava o coração do oponente.

¹⁴ Pelo relato do funcionário para evitar problemas com a justiça.

¹⁵ Nas referências está indicado site onde pode ser encontrado na íntegra seu artigo.

de produção de jogos nacionais, que são comercializados em países europeus, mas não são comercializados no Brasil. Por que será?

CONCLUSÃO

Penso que é possível identificar um paradigma, e persegui-lo. Fritjof Capra (1992, p. 15), sinaliza que se nós não mudarmos a nossa mentalidade, poderemos estar pondo em risco todo o futuro da raça humana, e do planeta. O que podemos deixar de herança para nossos netos e bisnetos? Leonardo Boff (2003) parece ter uma resposta em sua obra “Saber Cuidar”, onde identifica uma série de posturas e sugere uma linguagem mais ecológica, sistêmica, potencializadora de um mundo mais equilibrado, com menos desigualdades sociais.

Escutando alguns jogadores, estes falam que descarregam toda a sua violência nos jogos. E que mata com violência e desejo de matar o opositor. Dizem que se sentem bem melhor após uma sessão de jogos. Entretanto, ao observar melhor um destes entrevistados, fica transparente sua intranquilidade, o abalo do sistema nervoso, e que a calma ou tranquilidade, não traduzem um valor interior (BACELAR, 2004).

É difícil acreditar que após 4 horas disparando tiros, escutado todos os efeitos sonoros e visuais possíveis da explosão de uma granada de ter recebido todos os estímulos para matar o inimigo uma criança saia deste espaço com o coração e a mente direcionados para a solidariedade, para o perdão, para a paz. Sobre o direcionamento do próprio pensamento e suas implicações, apresento um pensamento:

Para Csikszentmihalyi a forma e o conteúdo da vida estão intrinsecamente ligados à maneira como utilizamos nossas atenções, já que são elas que determinam o que aparece ou não na nossa consciência. São as atenções que selecionam os pensamentos, as recordações, os sentimentos, influenciando na tomada de decisão. (...) São as atenções que dão forma à personalidade de cada um. (MORES, p. 61).

Além desta construção de idéias, em sua obra “Educar na biologia do amor e da solidariedade”, (MORAES, 2003), apresenta o desafio deste novo milênio. Este pensamento sintetiza os quatro passos propostos pela UNESCO para a Educação no século XXI.

Ajuízo que quando os patrocinadores das novelas e dos filmes redirecionarem seus olhares, poderemos estar construindo um mundo mais equânime. Neste mundo, os jogos ou *games* estarão ensinando a salvar vítimas de terremotos, ou a saber utilizar os primeiros socorros em pessoas com queimaduras, ou o código dos mudos, ou a linguagem da não violência, o não desperdício da água potável, e até a ética na política.

A questão é ampla, e exige outros aprofundamentos. A cada avanço nas pesquisas das neurociências, o desvelar do cérebro tem descortinado novos horizontes de “exploração” e “domínio” daqueles que investem em pesquisa¹⁶. Acredito que o tema da violência precisa de outros contornos ou platôs. Os jogos, como já mencionado, precisam estar conectados ao contexto presente, apesar deste presente reviver, estar envolto das antigas armas do poder: corrupção, mentira, sexo e violência.

Nós, professores, temos nas mãos uma missão: superar todos os empecilhos colocados em nossa carreira de magistratura, para edificar, nas mentes infantis, a cultura da paz, através da inclusão, da solidariedade, do respeito à vida (NUNES, 2001). Penso que muito já se faz, e que precisamos avançar, na grande conquista de si mesmo, para que esta conquista nos faculte

¹⁶ O filme: “Reação em cadeia” dá um exemplo de como e “quem” é que realmente financia pesquisas científicas, e seus interesses de investimentos.

pesquisar, estudar e identificar jogos de interatividade com pessoas conectadas com valores de preservação da Vida, em suas variadas manifestações e expressões.

REFERÊNCIAS

1. ALVES, Lynn. Jogos Eletrônicos e Violência — um Caleidoscópio de Imagens. Disponível em http://www.lynn.pro.br/pdf/art_caleidoscopio.pdf. Acesso em 29.05.05.
2. ANDREA, Jorge dos Santos. Nos alicerces do inconsciente. 3. ed. São Paulo : EDICEL, 1990. (coleção científica EDICEL, v. 11).
3. ARAIA, Eduardo. Pensamentos e emoções influenciam nosso sistema imunológico. In: Revista Planeta. São Paulo. n.º . ano 32. jul/ago. 2005. pp. 72-75.
4. ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. Referências bibliográficas. NBR 6023. Rio de Janeiro, 2003.
5. BATÀ, Angela Maria L. S. Guia para o conhecimento de si mesmo. São Paulo : Pensamento, 1995.
6. BOFF, Leonardo. Saber cuidar: ética do humano – compaixão pela terra. 9. ed. Petrópolis, RJ : Vozes, 2003.
7. CAPRA, Fritjof. A nova visão da realidade. In: _____. O Ponto de Mutação. São Paulo : Cultrix, 1992.
8. CAPRA, Fritjof. Modelos de Auto-organização. In: _____. A teia da vida. 3. ed. São Paulo : Cultrix, 1999.
9. DAVIDOFF, Linda L. Os cinco movimentos que deram origem a Psicologia. In: _____. Introdução à psicologia. São Paulo : McGraw-Hill do Brasil, 1983.
10. Dicionário Aurélio Eletrônico – Século XXI – Versão 3.0 – novembro 1999.
11. FACURE, Núbior O. Operações mentais e como o cérebro aprende. In: _____. Muito além do neurônio. São Paulo : AME-SP, 1999.
12. GIROUX, Henry A. A disneyzação da cultura infantil. In: SILVA, Tomaz Tadeu da e MOREIRA, Antônio Flávio (Orgs.). Territórios contestados. 5. ed. Petrópolis : Vozes, 1995.
13. KRIPPNER, Stanley. Estados alterados de consciência. In: WHITE, John (Org.). O mais elevado estado da consciência. 10. ed. São Paulo : Cultrix / Pensamento, 1997.
14. LÉVY, Pierre. A conexão planetária: o mercado, o ciberespaço, a consciência. São Paulo : Ed 34, 2001.
15. MICHAELIS: DICIONÁRIO ESCOLAR INGLÊS. São Paulo : Melhoramentos, 2001.
16. MORAES, Maria Cândida. Educar na biologia do amor e da solidariedade. Petrópolis, RJ : Vozes, 2003.
17. NUNES, Clovis Souza (Org.). Construindo a paz: um diálogo inter-religioso e policultural em favor da paz. Sobradinho : EDICEL, 2001.
18. SKINNER, B. F. Reflexos condicionados e incondicionados – o homem-máquina. In: _____. Ciência do comportamento humano. São Paulo : EUB, 1967.
19. WEIL, Pierre. Os níveis de realidade. In: _____. As fronteiras da evolução e da morte. 6. ed. Petrópolis : Vozes, 1989.

Internet.

1. <http://epoca.globo.com/edic/19991115/brasil12.htm> - acesso em 24.06.05.
2. http://leitura_do_dia.blogspot.com/2004_12_01_leitura_do_dia_archive.html - não adianta ser contra a violência nos jogos – acesso em 15.06.05.
3. <http://www.bananagames.com.br/> - acesso em 24.06.05.
4. <http://www.infoguerra.com.br/> - acesso em 24.06.05
5. <http://www.infoguerra.com.br/infonews/talk/1063346536,78790,.shtml> - acesso em 24.06.05
6. http://www.multirio.rj.gov.br/riomidia/por_entrevista_home_topo.asp?id_entrevista=3 - acesso em 24.06.05.
7. <http://www.psicopedagogia.com.br/opiniaio/opiniaio.asp?entrID=96> - psicopedagoga analisa violência nos jogos – acesso em 15.06.05.

8. <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u11667.shtml> - notícia sobre fabricantes de jogos – acesso em 15.06.05.
9. <http://www.cuidardoser.com.br/normose-ou-anomalias-da-normalidade.htm> - Artigo de Pierre Weil - acesso em 13.06.05.

ANEXO I

GAMES E AGRESSIVIDADE

Renata Mesquisa

A publicação semanal norte-americana *Journal of Personality and Social Psychology* publicou um artigo que relaciona claramente os jogos de videogame à violência.

O artigo, baseado nas pesquisas de dois estudiosos norte-americanos Craig A. Anderson, da Universidade de Missouri-Columbia e Karen E. Dill, do Lenoir-Rhyne College - quer provar que brincar com jogos que usam a violência como tema leva as crianças a se tornarem agressivas, com efeitos inclusive a longo prazo.

Uma das pesquisas mediu as tendências à agressividade de 227 estudantes do ensino fundamental e depois relacionou o grau obtido com cada um deles com seus hábitos em relação aos videogames. A conclusão foi óbvia: quanto mais o aluno se dedicava a jogos violentos, mais tendências violentas tinham.

No segundo estudo, 210 alunos do ensino médio foram divididos em dois grupos, onde o primeiro se dedicou a um jogo violento (*Wolfstein 3D*) e o outro a um jogo de estratégia. Depois das seções, foram incitados a punir um opositor com gritos. Os que jogaram *Wolfstein* foram os mais barulhentos. Segundo a psicóloga Dill, essa demonstração provava a relação entre os jogos violentos e a agressão. Nenhum fabricante de jogos procurado pela revista contestou o ponto de vista dos estudiosos.

FONTE - PLANTÃO INFO - Quarta-feira, 26 de abril de 2000 - 19h46.