

## **JOGOS ELETRÔNICOS E MASSIFICAÇÃO INFANTIL – UM ESTUDO DA RELAÇÃO ENTRE O CONTEUDO DOS JOGOS VIOLENTOS E OS ASPECTOS IDEOLÓGICOS DO SISTEMA CAPITALISTA À LUZ DA TEORIA CRÍTICA**

**BATISTA, B. M.<sup>1</sup> ; ZANOLLA, S. R. S.<sup>2</sup>**

Palavras Chave: Teoria Crítica, Indústria Cultural, Jogos Eletrônicos e Violência.

---

### **1. INTRODUÇÃO**

Os vídeo-games e computadores ocupam hoje um lugar importante na vida de jovens, adolescentes e adultos, que passam horas *plugados* interagindo com estas máquinas, recebendo uma quantidade enorme de conceitos, valores e concepções, na maioria das vezes, de forma passiva e muitas vezes sem reflexão. O objetivo principal desta pesquisa é realizar um levantamento de dados sobre os jogos violentos<sup>1</sup> selecionados e analisar em seu conteúdo se existe ou não alguma relação destes com conceitos e valores vinculados à massificação infantil dentro do sistema capitalista.

---

### **2. METODOLOGIA**

Trata-se de uma pesquisa de caráter teórico e descritivo<sup>2</sup>. A pesquisa se fundamenta na Teoria Crítica da Escola de Frankfurt<sup>3</sup>, e o conceito principal que permeia todas as análises é o de Indústria cultural, cunhado pelos autores Horkheimer e Adorno<sup>4</sup> (1985). Até o momento, foram desenvolvidas algumas atividades referentes ao sub-projeto. Assim, a pesquisa pode ser dividida em duas etapas:

1. Fase de estudos: fichamento das obras, análise teórica com estudos dirigidos; grupo de estudos semanais e quinzenais: discussões referentes à pesquisa; grupo de estudos semanais composto por graduandos, mestrandos, doutorandos e professores: discussões relacionadas ao referencial teórico e textos afins.

2. Seleção dos jogos: os jogos selecionados foram: Mortal Kombat, Street Fighter e Grand Theft Auto<sup>5</sup>. Esses jogos possuem em seu conteúdo componentes de violência e agressividade. O critério para a distinção dos jogos violentos e não violentos se dão

---

<sup>1</sup>Segundo Marques (2004), os jogos violentos são aqueles identificados com palavras como: atira, mata guerra e luta.

<sup>2</sup>Gressler, Introdução à pesquisa. São Paulo: Loyola, 2003.

<sup>3</sup>MATOS, Olgária C. F. A Escola de Frankfurt: luzes e sombras do iluminismo. São Paulo: Moderna, 1993.

<sup>4</sup>A Indústria Cultural refere-se a um contexto onde o desenvolvimento do Capitalismo se dá como reestruturação dos mecanismos de dominação com base no universo cultural.

<sup>5</sup>A tradução para o português é respectivamente: “Combate Mortal”, “Lutador de Rua”, “Grande Ladrão de Carros”.

através da identificação de palavras das crianças ligadas ao conteúdo violento, como: atira, mata e guerra (Marques, 2004).

---

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Identificar no conteúdo dos jogos conceitos referentes à discussão sobre Indústria Cultural como “massificação/totalitarismo”, “pseudo-individualização”, “estilo/indiferenciação/moda” e entender esses conceitos na atualidade à luz da Teoria de Adorno e Horkheimer. Com base nesses conceitos, analisaremos a concepção de violência à luz da Teoria Crítica. O que qualifica os jogos enquanto violentos são as ações realizadas pelos personagens durante o jogo como: socos, chutes, roubos, tiros, atropelamentos, etc.

---

### 4. CONCLUSÕES

Embora o trabalho esteja em fase de análise dos dados, surgiu a necessidade de pesquisar outros jogos, pois, entendemos que esta análise limitada é uma pequena contribuição neste imenso universo que são os jogos eletrônicos. Até o momento, os dados coletados durante as análises empíricas e o material impresso analisado, não podemos inferir com certeza que o surgimento dos jogos de luta e os demais jogos violentos, emergiram com objetivos pré-determinados de favorecerem a banalização ou apologia a violência. O que se verifica é que, de fato, ocorre a banalização do cotidiano violento – como ocorre no jogo “*Grand Theft Auto*” onde o protagonista é um ex-presidiário que precisa cumprir missões que envolvem assassinatos, tráfico de drogas, formação de quadrilha, entre muitos outros - respaldando a naturalização da violência, colocando-a de forma que ela ocupe todas as possíveis maneiras de se resolver um problema. Segundo Adorno: “O entretenimento e os elementos da indústria cultural já existiam muito antes dela. Agora, são tirados do alto e nivelados a altura dos tempos atuais. (...) Sua vitória é dupla: a verdade, que ela extingue lá fora, dentro, ela pode reproduzir a seu bel-prazer como mentira.” (Adorno, 1985, p. 128). No jogo “*Street Fighter II – The World Warrior*” o conteúdo manifesto<sup>6</sup> ou aparente não agride tanto, pois, apesar da realidade de alguns golpes (como os socos e chutes), os lutadores são de desenhos, o que, acreditamos, diminui o impacto na realidade; porém, o conteúdo latente ou oculto apresenta indícios fortes de uma concepção de países ‘desenvolvidos’ e ‘subdesenvolvidos’ nos cenários de luta, mostrando, em alguns, aparatos modernos de guerra – como no caso dos EUA – e em outros uma casa feita de madeira e palha imersa em uma selva – como é o caso do Brasil<sup>7</sup>. A quantidade de sangue que se vê ao jogar “*Mortal Kombat*” massifica e demonstra a frieza com que é vista a violência, respaldando uma indiferenciação em relação à barbárie a qual se encontra no mundo contemporâneo. Elkonin (1998) delinea a importância do caráter ideológico dos brinquedos na vida das crianças, e diz ainda que esses brinquedos não são criados ao acaso. Assim, a história da origem de alguns brinquedos seria apresentada como reflexo da história das ferramentas de trabalho dos homens e dos utensílios sagrados. Portanto não só os jogos violentos, mas os jogos em geral constituem a formação da

---

<sup>6</sup> Sobre *Conteúdo Manifesto* e *Conteúdo Latente* ver FRANCO, M. L. P. B. **Análise de Conteúdo**.

<sup>7</sup> É a única referência do Brasil no jogo.

criança inculcando conceitos, normas, sonhos, concepções. Isso demonstra ser o jogo contraditório: instrumento de alienação ou emancipação.

## 5. REFERÊNCIAS

---

ELKONIN, D. B. *Acerca da origem histórica do jogo protagonizado*. In: **Psicologia do Jogo**, São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FRANCO, M. L. P. B. **Análise de Conteúdo**. Brasília: Plano Editora, 2003.

GRESSLER, **Introdução à pesquisa**. São Paulo: Loyola, 2003.

HORKHEIMER, M. & ADORNO, T. W. *A Indústria Cultural: O esclarecimento como mitificação das massas*. In **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

MARQUES, D. T. **Indústria cultural e infância – os motivos pelos quais as crianças de 1ª e 2ª séries do Ensino Fundamental sobre a identificação com a violência no universo do videogame**. Universidade Federal de Goiás. Pró Reitoria de Graduação. Sub-projeto de Pesquisa, Goiânia, 2004.

MATOS, OLGÁRIA C. F. **A Escola de Frankfurt: luzes e sombras do iluminismo**. São Paulo: Moderna, 1993.

ZANOLLA, S. R. S. **A influência do videogame na formação de crianças de 3ª a 4ª série – um estudo do jogo eletrônico como mediação para a educação infantil**. Relatório final de pesquisa, apresentado à Universidade Federal de Goiás, Pró Reitoria de Graduação, Goiânia, 1999.

ZANOLLA, S. R. S. **Indústria Cultural e Infância – um estudo com Crianças de 1ª e 2ª séries do Ensino Fundamental sobre a Identificação com a violência no universo do videogame**. Universidade Federal de Goiás. Pró Reitoria de Graduação. Projeto de Pesquisa, Goiânia, 2004.

ZANOLLA, S. R. S. **Jogos eletrônicos e massificação infantil – uma análise da imposição e aceitação de valores culturais na infância à luz da teoria crítica**. Universidade Federal de Goiás. Pró Reitoria de Graduação. Projeto de Pesquisa, Goiânia, 2005.