

JOGOS ELETRÔNICOS E A CONSTRUÇÃO DO JUÍZO MORAL, DAS REGRAS E DOS VALORES SOCIAIS

07/2006

Daniela Karine Ramos

Universidade Federal de Santa Catarina
dadaniela@gmail.com

GT: Jogos eletrônicos, mídia e educação

Resumo

Neste artigo apresentamos alguns aspectos teóricos relacionados à formação do juízo moral e transmissão das regras e valores sociais durante o desenvolvimento infantil e fazemos algumas relações com o papel que os jogos eletrônicos têm nesse processo. Destacamos, principalmente, os jogos eletrônicos pela sua inserção ainda recente na infância e o crescimento acelerado de sua disseminação, e pelo grande potencial midiático utilizado para criar possibilidades de representação de papéis e constituição de mundos virtuais nos quais comportamentos são autorizados e vivenciados pelos jogadores. Sobretudo, propomos reflexões e levantamos questões sobre a função dos jogos eletrônicos na construção da moral, das regras e valores sociais na infância.

INTRODUÇÃO

O jogo é um comportamento identificado tanto em animais como nos seres humanos e o seu estudo, segundo Vieira e Sartório, pode ser “considerado um meio de compreender como ocorre o desenvolvimento comportamental e social” (2002, p.2). Por outro lado, o jogo “é mais que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É um significante, isto é, encerra um determinado sentido” (HUIZINGA, 1993, p.4).

Diante do importante papel que o jogo exerce sobre o desenvolvimento humano, nesse trabalho investigamos o papel do jogo na construção das regras e valores sociais na infância. Entretanto, o estudo é feito a partir dos jogos eletrônicos, visando identificar possíveis diferenciações no papel que o jogo “tradicional” e o jogo eletrônico têm para a constituição desse processo, sobretudo este trabalho tem como objetivo propor reflexões sobre o tema.

Cabe esclarecer que jogo aqui descrito como tradicional refere-se à ação ou atividade lúdica, voluntária, orientada por regras definidas ou construídas que ocorre individual ou coletivamente com um fim em si mesma. De acordo com Huizinga (1993, p.16), podemos destacar algumas características do jogo que ajudam na tentativa de formular um conceito; segundo ele o jogo é uma “atividade

livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total”.

Diante desse conceito, destacamos que a literatura descreve vários tipos de jogos como: jogos de faz-de-conta que envolvem a representação de papéis e situações imaginárias; jogos de movimento que implicam no domínio do corpo por meio de atividades físicas e movimentos corporais; jogos de lógica baseados em regras, desafios e pensamento, jogos de roda que envolvem um grupo, músicas e movimentos, entre outros (KISHIMOTO, 2001; SEBER, 1997; HUIZINGA, 1993). Todos estes e outros tipos de jogos envolvem peculiaridades e características próprias. Diante dessa variedade Kishimoto (2001), descreve que é difícil conceituar o que é jogo, enquanto categoria que dê conta dos diversos tipos e características, o que é reforçado por Huizinga, segundo o qual o jogo “é função de vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos” (1993, p. 10).

Além disso, atualmente, ainda temos outro tipo de jogo que são os jogos eletrônicos que combinam diferentes linguagens, o ambiente virtual e multimídia, que combina imagens, sons e textos e podem ser classificados quanto ao tema: ação, esportes, estratégia, luta e RPG (*Rolling playing game*) (KRUGER e CRUZ, 2001).

Diante disso, podemos entender os jogos eletrônicos dentro de uma categoria mais ampla que é o jogo. Assim, muitas características que encontramos no jogo “tradicional” estão presentes no jogo eletrônico, bem como há outras que se diferenciam e caracterizam este tipo de jogo e revelam suas especificidades.

O nosso foco nos jogos eletrônicos é justificado pela sua inserção ainda recente na infância e o crescimento acelerado de sua disseminação, que em muitos casos acaba substituindo os jogos “tradicionais”, o que tem preocupado pais, professores e pesquisadores, devido à sua rápida expansão, à consolidação de um mercado rentável, que envolve aspectos econômicos, e ao fascínio que este tipo de jogo exerce sobre crianças e jovens.

O PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DA MORAL, DAS REGRAS E DOS VALORES SOCIAIS

O processo de construção da moral, das regras e valores sociais pode ser compreendido levando em conta tanto aspectos da evolução humana, como os aspectos sociais.

Cabe ressaltar que as regras e os valores sociais, já estão previamente construídos quando a criança entra no mundo social. Além disso, é sabido que os aspectos morais e os valores de uma sociedade modificam-se com o tempo e podem variar de acordo com a cultura.

Diante disso, retomando os aspectos da evolução humana, quando pensamos no processo evolutivo, entendemos que este envolve não só aspectos biológicos, mas também questões sociais, nas quais estão envolvidas a moral, a ética e os valores, que orientam o homem em sua trajetória de transcendência, para além de seus impulsos. Podemos pensar na inteligência, na cooperação e nas regras sociais como fatores que contribuíram para evolução humana, tendo em vista que a força física diante da natureza não era considerada como grandes

atributos para sobrevivência humana. Deste modo, a necessidade de formar grupo e conviver mutuamente é que diferencia a espécie humana de outros animais. E, para tanto, valores e regras sociais eram necessárias para garantir a convivência em grupo.

Segundo Alberoni (2000), na perspectiva genética, a moral relaciona-se com nossa inteligência e sociabilidade as quais nos permitem prolongar nossa sobrevivência. Segundo o mesmo autor, a moral é ao mesmo tempo “expressão da evolução e oposição a ela, continuação e destruição. Porque a continuação advém apenas da destruição, da negação como um pulo à frente, um salto evolutivo. Porque a evolução não é só adaptação, mas também ruptura, inovação, expulsão, utopia” (2000, p.18).

Para trabalhar as regras morais em uma instância mais restrita que se refere ao desenvolvimento, desde o nascimento da criança, ou seja, a filogênese, resgatamos Piaget que apresenta seus estudos sobre o juízo moral da criança, no livro “O juízo moral na criança”, explicitando, para tanto, os jogos infantis, como o jogo de bolinhas entre meninos que possui um sistema complexo de regras.

Segundo Piaget (1994), as regras morais são transmitidas às crianças pelos adultos; sendo assim, a criança já recebe as regras prontas, sem que possa elaborá-las de acordo com suas necessidades e interesses. Esse fato coloca uma dificuldade de análise para distinguir o que provém do conteúdo das regras e o que provém do respeito ao adulto.

Por outro lado, quando pensamos nos jogos sociais das crianças há regras que são elaboradas por elas próprias, sem necessariamente estarem relacionadas às regras morais.

Piaget (1994) define quatro estágios sucessivos da prática das regras nos jogos, a partir do estudo dos jogos de bolinhas que ilustram o processo de construção das regras morais:

1. Motor individual: a criança manipula as bolinhas em função do seu desejo e hábitos motores e o jogo é individual.
2. Egocêntrico: a criança recebe do exterior as regras, isso ocorre entre dois e cinco anos, aparece também a imitação e a criança joga, principalmente, sozinha; quando tem parceiro, não procura vencê-los e, conseqüentemente, não busca uniformizar as maneiras de jogar.
3. Cooperação: a criança procura vencer os parceiros e precisa unificar as regras para exercer o controle; isso ocorre em torno de sete a oito anos.
4. Codificação das regras: nesse estágio as crianças conhecem profundamente o jogo e discutem minuciosamente suas regras. Esta fase aparece em torno dos onze e doze anos (PIAGET, 1994).

No que se refere ao juízo moral, Piaget fala em realismo moral para designar a tendência da criança em considerar “os deveres e os valores a eles relacionados como subsistentes em si, independentes da consciência e se impondo obrigatoriamente, quaisquer que sejam as circunstâncias às quais o indivíduo está preso” (1994, p. 93).

Uma das características descritas diz que o realismo moral é heterônomo, ou seja, apresenta boa obediência à regra e aos adultos. Isso demonstra que a regra “não é absolutamente uma realidade elaborada pela consciência, nem mesmo julgada ou interpretada pela consciência: é dada tal e qual, já pronta,

exteriormente à consciência; além disso, é concebida como revelada pelo adulto e imposta por ele” (idem, p. 93). Do mesmo modo, o realismo moral acarreta uma concepção objetiva da responsabilidade; assim, por consequência, a criança passa a avaliar os atos não pela intenção, mas pela conformidade material com as regras.

Diante disso, é possível definir duas morais, no desenvolvimento infantil “uma da coação ou da heteronomia e uma moral da cooperação ou da autonomia” (PIAGET, 1994, p. 156). Na moralidade heteronômica, que ocorre antes dos oito anos de idade, a moralidade da criança esta sujeita às leis de outras pessoas do seu mundo significativo, enquanto na moralidade autônoma a criança se sujeita à sua própria lei e de acordo com esta passa a ter experiências emocionais e sentimento de culpa, ao violar as regras morais.

O PAPEL DO JOGO NA CONSTRUÇÃO DAS REGRAS E VALORES SOCIAIS

Os meios de comunicação propõem vários modelos de comportamento e autorizam muitos modos de viver. Cada homem e mulher, atores, representam muito papéis que podem se sobrepôr um ao outro (ALBERONI, 2000). Dentre esses meios, destacamos os jogos eletrônico pelo grande potencial midiático utilizado para criar possibilidades de representação de papéis e constituição de mundos virtuais nos quais comportamentos são autorizados e vivenciados pelos jogadores.

Diante das possibilidades que os recursos tecnológicos oferecem para construção de jogos eletrônicos, destacamos que o jogo, de modo geral, é muito importante para o processo de desenvolvimento infantil, pois, segundo Seber (1997), ele permite compreender os diferentes papéis sociais e o contexto no qual a criança está inserida, oferece oportunidade para compreensão das suas experiências e favorece a socialização. O jogo é “uma forma de socialização que prepara a criança para ocupar um lugar na sociedade adulta” (BROUGERE apud KISHIMOTO, 1998, p.147) o que favorece a aquisição de valores e a compreensão do contexto.

Segundo Alves (2005, p. 20) “por intermédio das regras construídas nos jogos, as crianças aprendem a negociar, a renunciar à ação impulsiva, a postergar o prazer imediato”.

Nesse sentido, Cabral coloca que os jogos “representam uma atividade lúdica criadora e socializadora, pois transportam crianças e adolescentes para experiências diversas, abrindo-lhes as portas para o entendimento da realidade e ajudando-os a construir os valores tomados como próprios” (2004, s/p).

E quando pensamos nos jogos eletrônicos de simulação que fazem uso de aspectos ficcionais para criar uma realidade virtual na qual o jogador exerce um papel e uma função de acordo com as regras estabelecidas. Esses aspectos podem nos remeter à idéia de um faz-de-conta no mundo virtual.

Diante disso, Cabral (2004) faz referência ao caráter disciplinador dos jogos eletrônicos e os impactos sobre a formação da subjetividade, aspecto relevante na infância. Atualmente, são as “crianças que, cada vez mais precocemente, participam e sofrem a realidade social e emocional do mundo

adulto, ao mesmo tempo em que substituem o mundo da fantasia criadora pelo mundo do simulacro” (s/p).

A inserção da criança nesse mundo do jogo eletrônico pode ocorrer concomitantemente com sua inserção nos jogos “tradicionais”, no decorrer do seu processo de desenvolvimento, no qual a criança passa a conhecer e lidar com a realidade humana. Diante disso, Leontiev, fazendo referência aos jogos “tradicionais” destaca-os como atividade importante nesse processo, pois ultrapassa “os estreitos limites da manipulação dos objetos que a cercam, a criança penetra um mundo mais amplo, assimilando-o de forma eficaz” (2001, p. 59). Essa ampliação do mundo também pode ocorrer nos jogos eletrônicos, que podem reproduzir aspectos do mundo real e garantem a possibilidade de interação e manipulação.

Segundo Chateau o jogo de imitação no qual as crianças copiam o adulto “prepara sua vida ulterior de adulto e, jogando com o imaginário, prepara os futuros projeto do engenheiro: a regra arbitrária de jogo acabará introduzindo-se nas regras sociais” (apud ROSAMILHA, 1979, p.53).

Além disso, é consenso que o jogo tradicional possui função lúdica e pode envolver situações imaginárias que, segundo Leontiev (2001), envolve relações humanas e sociais, o que propicia a subordinação às regras, fator importante para o processo de socialização, o qual se relaciona com o contexto social que a criança participa. Diante desses aspectos, destacamos que os jogos eletrônicos também resguardam características lúdicas e envolvem situações imaginárias que podem mesmo não condizer com a realidade, bem como possuem regras próprias ou, dependendo do jogo, tem a possibilidade do jogador estabelecer e combinar as regras.

Outro ponto a ser relatado é que o jogo eletrônico pode envolver relações humanas e sociais, quando ocorre em rede ou surgem comunidades virtuais que compartilham informações sobre os jogos, dicas e experiências. Nesse sentido, podemos também destacar os jogos em rede, que ocorrem nas conhecidas *LAN houses*. Nestes espaços são disponibilizados computadores em redes que permitem o jogo na rede entre os usuários ali presentes. Contraditoriamente ao mundo virtual, cria-se um espaço de convivência social no mundo físico, fortalecendo as relações sociais e a criação de grupos (ABREU, 2003).

Quando a criança joga fantasiando, começa a ser limitada pelos outros ou pela realidade; segundo Rosamilha, ela “começa a sujeitar sua fantasia ao princípio da realidade, ao controle consciente. O jogo é usado para torná-la mestra de si própria” (1979, p. 56). Desse modo podemos concordar com Bystrina de que os jogos “têm finalidade de nos ajudar na adaptação à realidade, além de facilitar sobremaneira o aprendizado, o comportamento cognitivo” (apud ABREU, 2003, p. 02).

Apesar de o jogo aproximar-se da realidade e das regras e valores morais, este é distinto e a criança identifica e distingue os jogos da vida real. Isso porque, segundo Brougere temos uma cultura lúdica que “é um conjunto de procedimentos que permitem tornar o jogo possível [...] que permitem interpretar como jogo atividades que poderiam não ser vistas como tais por outras pessoas” (1998, p. 108).

Do mesmo modo essa cultura lúdica se faz presente nos jogos eletrônicos, pois eles possuem seus procedimentos e regras que os tornam possíveis e permitem que o jogador distinga os jogos e a sua realidade virtual da vida real. Diante dessas referências intersubjetivas que permitem identificar e distinguir o jogo de outra atividade, segundo Brougere (1998), a criança consegue discriminar um briga de verdade de uma brincadeira, por exemplo.

A partir disso, destacamos que os jogos eletrônicos reproduzem o real utilizando cores, imagens e movimentos e, muitas vezes, nos informam sobre o mundo, o refaz, transformando-o num espetáculo que permite recriar (interagir) com parte desta realidade virtual (MRECH, 1997).

O jogo, de modo geral, dentre suas característica tem a capacidade de criar ordem e de ele próprio ser ordem, uma vez que o jogo “introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta “estraga o jogo”, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor.” (HUIZINGA, 1993, p. 13).

Diante das características e funções dos jogos descritas, Abreu (2003) apresenta os jogos como aproximações com a realidade; por exemplo, no jogo imobiliário é possível enriquecer rapidamente, pois, apesar da aproximação com a realidade, as regras são diferentes, assim como as possibilidades de ação. Essa aproximação com a realidade é ainda mais materializada nos jogos eletrônicos, que dispõem de recursos multimídia que permitem a interação e, mesmo, coloca o jogador dentro do jogo, quando pensamos nos jogos em primeira pessoa, no qual ele assume o controle sobre o ambiente, como se estivesse dentro do jogo.

Dentre os jogos eletrônicos que possuem regras à revelia das socialmente aceitas, destacamos o *Carmageddon* um jogo de corrida, “onde os objetivos são bater em seus oponentes, incendiar pessoas, atropelar pedestres e animais e se chocar contra edificações ou objetos espalhados pelas ruas. Quanto mais esses atos são praticados, mais pontos são ganhos” (ABREU, 2003, p. 05). E o *Counter Strike* que se baseia no confronto entre dois grupos, terroristas e policiais e, dependendo da fase, “existem objetivos tais como implantar/desarmar bombas, fazer/resgatar reféns, matar/proteger o líder, e outros. A cada inimigo morto e a cada objetivo alcançado, o jogador acumula pontos e dinheiro” (GAZETTA et al, 2005, p. 05).

Destacamos, também, o jogo *The Sims* que simula a vida real, entretanto possui regras diferentes. Segundo Abreu, o usuário não precisa necessariamente se “ater às regras existentes no mundo real, sendo este motivo, talvez, a principal explicação para um sucesso tão grande entre os adeptos de games” (2003, p. 06).

Ainda de acordo com Abreu, a “áurea má dos jogos é um tanto óbvia. Como tudo o que gera prazer no homem, o jogo também pode se tornar uma compulsão, trazendo prejuízos pessoais ao dependente, podendo culminar até em um quadro de ludopatia” (2003, p.02).

Outro aspecto relacionado aos jogos eletrônicos que exercem influência sobre a formação do juízo moral e sobre a construção dos valores, relaciona-se com os aspectos comerciais, tendo em vista que a indústria não tem fronteiras e nós no Brasil, por exemplo, consumimos jogos produzidos pelos Estados Unidos e Japão. A partir desse aspecto, Cabral (2004, s/p) expõe que para os jogos serem

consumidos em “todos os países e por todas as classes da sociedade, suas idéias e valores assumem caráter abstrato, desterritorializado, desenraizado. Porém, ao se apagar as diferenças, naturalizam-se e perpetuam-se os valores competitivos do presente”. Nesse sentido, os jogos eletrônicos deixam de levar em conta os aspectos culturais que estão relacionados com a formação do juízo moral.

Além disso, quando nos referimos aos jogos eletrônicos, estes apresentam uma realidade virtual descolada do nosso mundo real, que pode superdimensionar alguns aspectos e propor regras e valores morais contraditórios ao que é aceito por nossa sociedade, que são reforçados nos jogos pela pontuação e bom desempenho.

CONSIDERAÇÕES

O homem tem passado por inúmeras mudanças no decorrer de sua evolução, no entanto nos últimos anos as mudanças têm alterado rapidamente a forma de viver humana e, mesmo, aspectos cognitivos. Nessa perspectiva, os jogos eletrônicos são extremamente recentes, já exercem grande influência sobre o desenvolvimento humano e nos colocam muitas questões. No momento atual que vivemos, convivem pelo menos duas gerações que têm contatos diferenciados com a tecnologia; há aqueles que não têm familiaridade alguma com os jogos eletrônicos, que apenas ouviram falar e que em muitas situações são os pais daqueles que vivenciam boa parte do seu tempo jogando games.

Este aspecto nos leva a refletir sobre a seguinte questão: se, de acordo com os aspectos teóricos apresentados, os pais são os principais transmissores das regras e valores morais, o que ocorre quando estes pais desconhecem as regras e valores existentes nos jogos? Um ponto é que as crianças podem discutir e conversar sobre o que jogo apresenta ou tomar esses valores de acordo com suas experiências para relacioná-los com outros aspectos morais transmitidos pelos pais e outros meios. Nossa intenção é chamar a atenção para a necessidade de que os pais observem o que os seus filhos estão jogando, conversem sobre isso e discutam com a criança, tendo em vista que é comum a mídia divulgar casos nos quais as criança passam grande parte do seu tempo em frente ao computador, fazem contato com pessoas distantes, envolvem-se em grupos e têm acesso a informações desaconselháveis para a sua idade.

Além disso, na fase do realismo moral heterônomo, a criança obedece às regras dos adultos; independente de sua consciência, lhe são impostas as regras. Logo, como essa criança lida com os aspectos morais que o jogo trabalha de modo contraditório ao que é aceito pela sociedade? Não temos a intenção de simplificar esta questão, nem afirmando que a criança vai achar certo atropelar ou matar pessoas porque essa é a regra para pontuar em um jogo, até mesmo porque há uma cultura lúdica que distingue o que é jogo e virtual do que é real. Entretanto, trazemos essa questão para uma discussão e reflexão sobre o que isso pode influenciar no desenvolvimento infantil.

Sobretudo, uma questão principal que o estudo dos jogos eletrônicos nos suscita quando presente no processo do desenvolvimento infantil é qual é a sua função no processo de socialização? Quando pensamos em jogos de violência,

onde as regras e moral exploradas são contraditórias e a criança exerce o papel do motorista alucinado ou do matador? Será que esses jogos ajudam a compreender o seu mundo e a prepara para a vida?

Essas são questões importantes que precisam ser melhor estudadas, pois fazem parte do cotidiano de muitas pessoas, são ainda muito recentes e podem ter repercussões sobre o desenvolvimento infantil.

Referências

ABREU, André. **Videogames: um bem ou um mal? Um breve panorama da influência dos jogos eletrônicos na cultura individual e coletiva**. São Paulo: 2003. Disponível em: <http://andredeabreu.com.br/docs/videogames_bem_ou_mal.pdf>. Acessado em 10 out. 2005.

ALBERONI, Francesco. **Valores: o bem, o mal, a natureza, a cultura, a vida**. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

ALVES, Lynn. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. 2004. Tese (Doutorado em Educação). Programa de pós-graduação em educação. Universidade Federal da Bahia, 2004.

BROUGERE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**, vol. 24, nº.2, p. 103-116, jul./dez, 1998. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-25551998000200007&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 14 jun. 2005.

CABRAL, Fátima. Entrevista. In: **4ª Cúpula Mundial de Mídia para Crianças e Adolescentes**. Rio de Janeiro: Multirio, 2004. Disponível em: <http://www.riosummit2004.com.br/entrevista.asp?id_noticias=401&idioma=por&forum=>>. Acesso em 08 jun. 2006.

GAZETTA, Giselle; MAXIMIANO, Márcia; SOUZA, Sergio G et al. Counter Strike: da operatividade para a interatividade em sala de aula. In **I Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação - construindo novas trilhas**. UNEB, Salvador – Bahia, outubro/2005. Disponível em: <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br>>. Acesso em 12 mar. 2006.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko M. Bruner e a brincadeira. In KISHIMOTO, Tizuko M.; CERISARA, Ana Beatriz. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko M. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2001.

LEONTIEV, A. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In: VIGOTSKY, Lev. S.; LURIA, Aleksandr R.; LEONTIEV, Aleksei N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 2001.

MRECH, L. M. A criança e o computador: novas formas de pensar. In: SANTOS, Santa Marli P. dos. (Org.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis, 1997. p. 62-80.

PIAGET, Jean. **O juízo moral na criança**. São Paulo: Summus, 1994.

ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.

SEBER, Maria da Glória. A importância do jogo no desenvolvimento psicológico da criança (p. 52 a 69). In: SEBER, Maria da Glória; LUÍS, Vera Lúcia F. **Psicologia do pré-escolar: uma visão construtivista**. São Paulo: Moderna, 1997.

VIEIRA, M.L.e SARTÓRIO, R. Análise motivacional, causal e funcional da brincadeira em duas espécies de roedores. **Estudos de Psicologia**, 7, p. 189-196, 2002.