

A perspectiva da moralidade nos games de conteúdo violento

The perspective of morality in violent content games

Angelica Caniello

Professora do ensino superior da Universidade de Sorocaba. Doutoranda do programa de pós-graduação em comunicação e cultura da Universidade de Sorocaba, Brasil. E-mail: angelica.caniello@prof.uniso.br

Luciana Coutinho Pagliarini de Souza

Professora do programa de pós-graduação em comunicação e cultura da Universidade de Sorocaba. Doutora em comunicação e semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brasil. E-mail: luciana.souza@prof.uniso.br

Resumo:

O presente artigo objetiva refletir sobre como a ética e a moral contemporâneas transparecem nos discursos sobre a violência atrelada aos *games*, sendo parte de uma pesquisa, em processo, que tem por tema a violência nos *games* sob a perspectiva dos efeitos de sentido no discurso dos jogadores. Foram resgatados alguns exemplos de *games* banidos por serem considerados ultrajantes, e de outros cuja violência é aceita e até desejável. Toma-se por base teórica Han Byung-Chul (2017) para a compreensão das transformações das manifestações da violência na atualidade. Também são referenciados Gilles Lipovetsky e Yves La Taille, que respaldam ponderações sobre o panorama da sociedade contemporânea. Para tratar do jogo enquanto motivador de um sentimento de tensão e alegria, baseia-se nas ideias de Johan Huizinga (1999).

Palavras-chave:

Games; Violência; Moral; Linguagem.

Abstract:

The present article aims to reflect on how contemporary ethics and morals are reflected in the speeches about violence related to games, being part of a research in process that has as its theme the violence in games from the perspective of the effects of meaning in the discourse of players. Some examples of banned games banned for being considered outrageous were rescued, and others whose violence is accepted and even desirable. Han Byung-Chul (2017) is used as a theoretical basis to understand the transformations of the manifestations of violence nowadays. Gilles Lipovetsky and Yves La Taille are also referenced to support deliberations about the panorama of contemporary society. To deal with the game as a motivator of a feeling of tension and joy, it is based on the ideas of Johan Huizinga (1999).

Keywords:

Games; Violence; Morals; Language.

1 Introdução

A indústria de *videogame* tem utilizado a representação da violência como um dos fatores de atratividade, e os avanços tecnológicos propiciaram que os recursos gráficos se sofisticassem na produção de cenas de violência cada vez mais próximas do real.

Por *game* de conteúdo violento (GCV), elegem-se, para esse artigo, jogos não recomendados para menores de 16 anos, segundo a classificação feita pela Cocind (Coordenação de Classificação Indicativa) do Departamento de Promoção de Políticas de Justiça (DPJUS), órgão responsável pela Classificação Indicativa (ClassInd)¹ de filmes, jogos eletrônicos e programas de televisão no Brasil. Mas para além do que o Estado estipula como violência aceitável por faixa etária, os próprios jogadores são responsáveis por banir, das plataformas de distribuição de jogos, títulos que eles julgam como moralmente não aceitáveis; paradoxo que se instaura, na medida em que as formas de violência admitidas se constituem em títulos de grande sucesso comercial.

Diante desse contexto, o objetivo que se delineia neste artigo é o de refletir sobre como a ética e a moral contemporâneas transparecem nos discursos sobre violência atrelada aos *games*. Para tanto, utiliza-se da metodologia de pesquisa bibliográfica. O tratamento da violência, enquanto conceito, está ancorado na topologia da violência erigida por Han Byung-Chul (2017), que defende a ideia de que a sociedade atual se desonera cada vez mais da negatividade do outro e do que é alheio. Para questões ligadas à ética, à moral e aos valores na realidade e na vida virtual, Gilles Lipovetsky (2020) e Yves La Taille (2006; 2009) vêm em auxílio.

2 A moralidade e a ética na sociedade contemporânea

Moral e ética são conceitos geralmente empregados como sinônimos, pontua o especialista em desenvolvimento moral Yves La Taille (2006), e fazem referência a regras de conduta cuja transgressão acarreta sanções. Toda organização social, explica

¹ O guia completo da classificação indicativa pode ser consultado em: Ministério da Justiça. Disponível em: <<https://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao/guia-pratico/classind-guia-pratico-de-audiovisual-3o-ed.pdf>>. Acesso em: 22 dez. 2020.

o psicólogo, tem a sua moral que corresponde ao “como devo agir?”. Já a reflexão ética corresponde ao “que vida eu quero viver?”. Disto deriva que a moral é ligada a deveres, tais como não matar, não mentir, não roubar etc.; enquanto a ética é ligada à busca de uma vida com um propósito, que faça algum sentido. Podemos inferir que a moral é algo externo, apreendido racionalmente, enquanto a ética é algo que vem de dentro de nós, das nossas convicções e da imagem que formamos de nós mesmos.

A obrigatoriedade moral nem sempre implica em saber como agir (é o caso dos dilemas morais) e, por vezes, ela é mais frágil do que outros sentimentos. Os estímulos não morais estão cada vez mais presentes na sociedade capitalista. Seguindo o raciocínio de La Taille, é fundamental, para entender o modo de viver em sociedade, verificar as motivações que levam um indivíduo a agir segundo algumas regras morais e isso depende da forma como ele pretende viver, qual o sentido da vida para ele e quais os valores em que ele acredita.

Em resumo, “sentimento de obrigatoriedade” e “expansão de si próprio”, eis os dois processos psicológicos apontados como centrais para a moral e a ética, respectivamente. A articulação entre os planos moral e ético passa, por conseguinte, pela articulação desses dois processos psicológicos (LA TAILLE, 2006, p.50).

Em outra obra intitulada *Crise de valores ou valores em crise?*, La Taille (2009) sinaliza que as recorrentes discussões sobre a ‘crise ou falta de valores’, principalmente entre os jovens, não é prerrogativa da sociedade contemporânea. Referenciando a obra *O juízo moral na criança*, de Piaget (1932), o teórico define ‘valor’ como um investimento afetivo que nos move ou que nos faz agir. Os valores podem ser morais, como honestidade e respeito, e não morais, como beleza e sucesso. Mas todos têm em comum o fato de serem estruturados a partir do apreço que a pessoa dá a si mesma: sua autoestima e seu autorrespeito.

A moral, atualmente, está em processo de rápida mutação, constata o psicólogo; assiste-se a novas modalidades de relacionamento social, rearranjos nos códigos de ética – como em pesquisas científicas envolvendo seres humanos e animais –; às preocupações ambientais e, mais recentemente, acrescenta-se a esta lista as regras de restrições da liberdade de ação e locomoção a causa da pandemia da Covid-19. Ou seja, atualmente existem demandas morais e éticas que são reconhecidamente necessárias e urgentes para a preservação do planeta ou da espécie, mas que nem

sempre são acompanhadas por atitudes morais e éticas nessa direção. Isto ocorre porque interesses políticos (que não os de utilidade pública), lucratividade empresarial e individualismo prevalecem; sabe-se o que precisa ser feito, mas não há disposição de se renunciar às ‘conquistas’ individuais em prol do outro.

O desenvolvimento da moralidade no indivíduo – entendida como um processo de aprendizado externo e racional – está diretamente relacionado ao contexto sociocultural no qual está inserido. Quando o ambiente social não favorece valores como o diálogo, o respeito ao outro, a valorização da honestidade, da generosidade, o modelo de moralidade se fragiliza. E é esse ambiente hostil que se observa, por vezes, na educação formal bem como na forma como o Estado impõe o seu poder, pautado na submissão à autoridade e na obediência ‘cega’ às leis, sem qualquer sentido ético. Esta situação é agravada pelo fato de que, muitas vezes, são cobradas regras de conduta moral que não são cumpridas por quem as exige. Não é de se estranhar, em vista disso, a predominância valores não morais na sociedade atual.

A obrigação moral deixou o lugar à gestão de si mesmo. Essa reflexão vem do filósofo francês Gilles Lipovetsky (2020), teórico da pós-modernidade, que observa na nossa era uma crescente ‘busca pela felicidade’ traduzida como consumismo e diversão sem renúncias. É o que ele denomina como era do capitalismo experiencial e de sedução.

Em razão da globalização do modelo capitalista e dos avanços tecnológicos ocorridos a partir dos anos 1970, o filósofo atesta que evoluímos da fase em que se produzia bens necessários à subsistência material para a fase atual em que o que se oferece é, através da compra de bens e serviços, a promessa de bem-estar, diversão e prazeres sem limites.

No mundo inteiro, salienta Lipovetsky (2020), os homens são guiados pela mesma vontade de melhorar seu nível de vida, o que significa ter poder de compra. A ética, neste cenário, deixa de ser a busca por uma vida que faça sentido para se tornar a busca pelos prazeres imediatos e sem privações. Uma sedução que não tem conexão com ideais políticos, utopia de um mundo melhor ou fé religiosa; somente a conquista individual de desejos não morais. Com pessimismo, o autor constata que o capitalismo eliminou as formas de pertencimento coletivo.

Sem ética e inspirados por valores não morais, observa-se a profusão de bens culturais como espetáculos, músicas, itinerários turísticos, filmes, programas televisivos com finalidade exclusivamente recreativa: “oferecem a possibilidade de esquecer momentaneamente as preocupações do presente, de subtrair as tensões que sofremos, de aliviar o cotidiano vivido” (LIPOVETSKY, 2020).

Nesse ambiente o ‘eu’ narcísico torna-se o centro da existência e a prioridade na vida é a realização de nossos desejos. De novo uma constatação de que o que predomina são valores não morais e a busca do lúdico.

O Narciso dos tempos hipermodernos não é apenas seduzido por si mesmo: ele se move em função daquilo que o seduz, ele escolhe em função daquilo que o atrai, lhe proporciona satisfações, independentemente de qualquer sentimento de dívida ou de obrigação para com o exterior. No contexto da cultura neonarcisística, a sedução se impõe como o princípio diretivo das existências individuais (LIPOVETSKY, 2020).

Um exemplo recente desse fenômeno ‘narcísico’ tem se manifestado na atual pandemia, na profusão de festas clandestinas em que jovens se aglomeram, sem máscaras, contrariando as recomendações da OMS (Organização Mundial da Saúde). Em paralelo a uma vida pautada na individualidade e nos prazeres momentâneos, observa-se a instabilidade psíquica, mediante a proliferação de males como vício em drogas, obesidade e depressão. Esse desequilíbrio físico e psíquico é constatado por Byung-Chul Han (2017), cujas reflexões ajudam a entender os conflitos vivenciados pelo indivíduo na sociedade contemporânea. Han, na obra *Topologia da violência*, caracteriza as transformações das manifestações da violência, desde a sociedade pré-moderna, passando pela modernidade até chegar nos dias de hoje, tão marcados pela depressão. O filósofo sul coreano pontua que, na antiguidade, a violência era visível, uma espécie de espetáculo popular de entretenimento. O governo se valia da simbologia do sangue para representar o seu poder e domínio. Já na modernidade, a violência passa a ser mais velada; até mesmo a execução de uma pena de morte, antes feita em praça pública, passara a ser feita de forma mais discreta.

Da “violência da decapitação” da sociedade pré-moderna da soberania, passamos para a violência da “deformação” da sociedade moderna disciplinar” e chegamos agora à “violência da positividade que não permite distinguir entre liberdade e coação”, e “sua manifestação patológica é a depressão” (HAN, 2017).

Han analisa a concepção da violência em duas dimensões: a macrofísica e a microfísica, cujas características contribuem para a percepção das implicações da passagem de uma era em que a violência é mais explícita e de embate para outra em que se a oculta. Diante disso, pretende-se explicitar a convergência entre o pensamento de Han com os autores citados anteriormente.

A macrofísica é a violência da negatividade, exterior, visível e explosiva. Ela destrói a possibilidade de ação e atividade, suas vítimas são passivas e subtraídas da liberdade. Constitui-se na dualidade (bipolaridade) entre vítima e executor, bem e mal, amigo e inimigo. Toda linguagem de violência que se refere a difamação, degradação, desautorização é uma violência da negatividade, pois implica a negação do outro.

A microfísica, por sua vez, caracteriza-se por ser o oposto da anterior: uma violência da positividade, invisível e implosiva. É caracterizada por excesso de atividade (hiperatividade) e uma aparente liberdade (por isso, mais traidora do que a violência da negatividade), mas que esconde uma dissimulada coação interna. Aqui não se trata de vencer o outro, mas superar a si próprio: “não está dotada da negatividade do obstáculo, da rejeição, da proibição, da exclusão ou da supressão” (HAN, 2017).

Por não existir um inimigo externo, na concepção microfísica da violência, o sujeito explora a si mesmo até desabar, autogerando, por vezes, uma violência que se manifesta em doenças como depressão, a síndrome de *burnout*² ou até mesmo a autoagressividade que pode culminar em suicídio.

A microfísica é definida como uma violência sistêmica, na medida em que se manifesta como superprodução e supercomunicação. Em virtude de sua positividade, nem é percebida como violência: “não é só um muito pouco que leva à violência, mas também um muito exagerado; não apenas a negatividade do não-ter-o-direito-de, mas também a positividade do tudo-poder” (HAN, 2017).

A origem da violência da positividade é atribuída à ideologia capitalista, que impulsiona o sujeito à autoexploração. O indivíduo se vê impelido a consumir o máximo possível, pois quanto mais posses tem, mais se sente poderoso e invencível. Nesta sociedade que Lipovetsky (2020) chama de sociedade da ‘sedução’ e que Han

² *Burnout* é um estado de estresse crônico que leva à exaustão física e emocional.

denomina como sociedade ‘do rendimento’, a pessoa trava batalhas diárias consigo mesma e, como pontuam os dois teóricos, isso conduz a um individualismo narcisista. Esse indivíduo é pobre em alteridade, incapaz de criar vínculos sólidos e duradouros e se encontra solitário e atormentado consigo mesmo. Como atesta Han (2017), são “egos ilhados, encerrados em si mesmos.” A não percepção da violência sistêmica – ela é invisível aos olhos das pessoas – impede a construção de um contrapoder que possa questionar a ordem capitalista.

Apesar de ‘ilhados’, os sujeitos são reféns de um tipo de violência que reside nas redes sociais e que é denominado como ‘violência da transparência’. Han denuncia que as redes sociais se tornaram o “panóptico³ eletrônico”, em que o sujeito se expõe por completo, “quando o medo de perder sua esfera íntima privada dá lugar à obrigação de expor-se indecentemente” (HAN, 2017). Nesse novo panóptico, o controle não se apresenta como um “ataque à liberdade”, mas como um usuário que se entrega por livre e espontânea vontade. Esse processo de ‘supercomunicação’ desonera o sujeito cada vez mais da negatividade do outro e do que é alheio.

A orgia da libertação, a desregulamentação, a supressão de limites e a desritualização, que prosseguem até os dias de hoje, vão demolindo cada vez mais a negatividade. Essa destruição da negatividade gera excesso de positividade, grande promiscuidade e excesso de mobilidade, consumo, comunicação, informação e produção (HAN, 2017).

Com efeito, esse fenômeno é cada vez mais presente nas redes sociais, onde os dados pessoais são analisados e catalogados para oferecer um ambiente o mais amigável possível, além de produtos e serviços compatíveis com os nossos gostos. É daí que se origina o termo ‘bolha social’, um espaço que limita, mas ‘protege’, em que se compartilham ideias com pessoas que pensam de forma semelhante e, por isso, cristalizam-se crenças. Sem embate, sem contraditório, o que prevalece são discursos parafrásticos. O mais do mesmo.

Presencia-se esse fenômeno no limite de caracteres imposto pelo Twitter, nos *emojis* e nos *stickers*, que sintetizam e homogeneízam pensamentos e emoções; no êxito do Instagram; no abandono dos textos que ultrapassam o limite do “palatável”.

³ Panóptico remete à ideia de visão total, sendo que “pan” significa tudo e “óptico”, visão. O filósofo Michel Foucault utilizou o termo em seu livro *Vigiar e punir* (1975), para retratar uma sociedade disciplinar, baseada na vigilância e no controle social.

Para Han (2017), é preciso libertar-se dessa “roda de *hamster*”, que dá volta sobre si mesmo, e estabelecer uma relação com o outro: “deveria ser possível uma relação com o outro na qual o eu permitiria e afirmaria sua diversidade, seu jeito de ser. Esse seu jeito de ser se chama amizade”.

A partir dessa radiografia sóbria e sombria que os estudiosos apresentados revelam sobre a sociedade contemporânea, pode-se inferir o abandono da utopia de outrora, atropelada pelo imperativo do consumo e pela falta de empatia. Trabalha-se para comprar a felicidade, que se traduz em produtos que prometem prazeres personalizados, momentâneos e descartáveis. As redes sociais, que deveriam ser espaços de diálogo, de conexão de saberes, são em boa parte preenchidas pelas bolhas de mesmices e egos vazios e inflados.

Se esse retrato da nossa sociedade for verossímil, emerge a indagação: como a violência é significada por esse indivíduo narcísico? Que tipo de ética e de moralidade habita no universo dos *games*? Essas questões são tratadas na sequência.

3 Os tipos e as intensidades das violências nos *games*

Com o propósito de refletir sobre como a ética e a moral contemporâneas transparecem nos discursos sobre violência atrelada aos *games*, neste tópico apresentam-se alguns títulos de jogos de conteúdo violento que ganharam notoriedade nas mídias, entre jogadores e não jogadores.

O jogo *Rape day* (“Dia do estupro) se passa durante um apocalipse zumbi. Nele, o personagem principal é livre para assediar verbalmente, matar e estuprar as mulheres que encontrar pela frente. É possível também praticar necrofilia e assassinatos, inclusive de bebês. Logo que foi lançado, em 2019, recebeu uma grande quantidade de protestos dos próprios jogadores, que consideraram o jogo imoral, revoltante e pediram que ele não fosse disponibilizado na plataforma Steam. E assim foi feito (MOREIRA, 2019).

A parcela de *gamers* contrária a tal censura (TRIVE, 2019) argumentou que um jogo em que se busca estuprar não é muito diferente de um no qual atiram em soldados ou matam inimigos a sangue frio, e que desempenhar no jogo o papel do estuprador não torna o jogador um estuprador na vida real. A mídia jornalística

especializada em jogos contesta esse ponto de vista, alegando que defender esse *game* ‘imoral’ implica em desconhecer o uso das mecânicas de agressão. No contexto do jogo, eliminar um combatente é ação necessária para se superar um obstáculo proposto e a maioria dos jogos violentos não procura reproduzir a sensação de ferir, torturar ou assassinar alguém. Contudo, *games* como *Rape Day* buscam reproduzir a sensação de estuprar uma mulher, sem qualquer outra meta além do estupro em si. Além disso, a violência sexual é exercida não contra uma vilã ou inimiga, mas contra uma vítima inocente; ver repetidamente o sofrimento de mulheres e os diferentes mecanismos de um estupro, mesmo em um contexto ‘lúdico’ ou precisamente por causa disso, pode nos tornar insensíveis a esse tipo de violência (TRIVE, 2019).

A franquia de grande sucesso comercial *Grand theft auto* (GTA) foi lançada em 1997, com classificação indicativa para maiores de 18 anos. A versão mais recente, *GTA5*, lançada em 2013, foi considerada a mais cara ao consumir US\$ 265 milhões para sua produção e ocupa o 3º lugar no ranking de jogos mais vendidos de todos os tempos. Nela destaca-se o realismo da arte gráfica (WALKER, 2020).

A premissa do *GTA5* é a mesma dos anteriores da franquia: o jogador é um anti-herói que comete crimes como roubar veículos e executar oponentes, ainda que ele tenha a liberdade de lidar com tráfico de drogas, assassinatos e outros tipos de violações, não necessariamente ligadas ao escopo. Cabe ao *gamer* escolher o nível de violência e a melhor estratégia para a realização das missões, além da opção de não seguir missão alguma, apenas passear pelos cenários, torturando, assediando, dando chutes e socos, roubando ou matando pessoas, aleatoriamente. Tão aleatório quanto *Rape day*.

Para dar mais realismo ao jogo, sua desenvolvedora, a Rockstar, contratou membros de gangues reais e criminosos para a dublagem de vários personagens. A franquia tem um longo histórico de controvérsias por conta da violência da temática, ao tornar explícitas cenas de sexo, de uso de drogas e de tortura. Essas razões tornam a Rockstar alvo de censura (SILVA, 2014). Nada disso, no entanto, impediu que alcançasse 24 anos de existência.

A partir da descrição dos dois *games* citados, fica uma dúvida: se têm em comum um vilão como protagonista que, igualmente, possibilitam atos de violência extrema e gratuita, o que os diferencia, sendo ambos de conteúdo violento? Para La

Taille (2009), o sentimento de indignação refere-se a um conteúdo moral que estaria em questão: a justiça. O moralmente condenável é o que se julga como injusto e essa noção do que é considerado injusto indica-nos os valores que uma pessoa tem. Sob essa ótica, os *gamers* julgariam como moralmente injusto estuprar uma mulher, mas não roubar, fazer uso de drogas, insultar e torturar pessoas.

Uma tentativa de explicar a aceitação e o sucesso do *GTA* vem de Araujo (2018), que enxerga a violência desse jogo como sendo retroativa da realidade do mundo moderno; ou seja, não exporia nada além do que se vê em outras mídias sociais. E isso não acontece com o ataque zumbi. Todavia, contradizem essa hipótese *games* como o russo *Active shooter*, lançado em 2018, em que o jogador encarna um atirador dentro de uma escola. O *game* causou muita repulsa justamente pela aderência à realidade.

Para a sua pesquisa, Araujo (2018) concluiu que o fator violência é tido como parte importante e integrante do jogo. Seria a sedução do ‘experencial’, de Lipovetsky? Eis algumas motivações que os pesquisados listaram para gostar do *GTA*: relaxar e se esquecer dos problemas do dia a dia; ter a oportunidade de estar junto e se divertir com os amigos; sentir o prazer de superar desafios e exercitar sua perícia em executar habilidades no controle; ter a sensação de realização ao constituir um império virtual e acumular mais pontos do que seus amigos; poder alcançar prestígio e sucesso que não se possui em uma vida fora do jogo. Esses relatos são bem coerentes com o retrato dos valores não morais com os quais convive o indivíduo moderno, como descrito anteriormente. Araujo conclui que “os jogos eletrônicos, e o *GTA* em especial, são capazes de seduzir e capturar seus jogadores por possibilitar que possam alcançar sucesso em sua empreitada, algo que não se possui na vida fora do jogo” (ARAUJO, 2018, p. 148).

Huizinga (1999), filósofo que dedicou uma obra à ludicidade dos jogos, corrobora com essa ideia de o jogo ser uma espécie de fuga da realidade. O autor observa que é uma atividade voluntária, exercida dentro de certos limites de tempo e de espaço, segundo regras obrigatórias e dotado de um fim em si mesmo, mas que traz uma sensação de bem-estar: “o ambiente em que ele se desenrola é de arrebatamento e entusiasmo, e torna-se sagrado ou festivo de acordo com a circunstância. A ação é acompanhada por um sentimento de exaltação e tensão, e seguida por um estado de

alegria e de distensão (HUIZINGA, 1999, p. 97). O prazer de um jogo desse tipo estaria, portanto, no desafio de superar barreiras, além do triunfo da vitória.

Continuando na exemplificação de *games* polêmicos, *Wolfenstein 3D* (1992) inaugurou o estilo jogo de tiro em primeira pessoa. Segundo Evangelista (2018), este *game* não sofreu muitas restrições na época por dois motivos: primeiro porque as críticas estavam mais focadas em *Mortal kombat*, jogo de luta considerado ‘realista demais’ e sobre o qual trataremos na sequência. Outro motivo foi o fato de os inimigos serem os nazistas. Mesmo assim, para evitar controvérsias futuras, os símbolos nazistas foram retirados na versão para console: “Com as adaptações para os consoles foram retiradas as suásticas, o chefe final – Hitler – foi substituído, o sangue virou suor e os cachorros se tornaram espécies mutantes. Era moralmente mais aceitável atirar em pessoas do que em cachorros” (EVANGELISTA, 2018, p. 134). Isto posto, é possível conjecturar que não é o grau e o tipo de violência cometida que geram repulsa (ou senso de injustiça) por parte dos jogadores, mas a vítima dessa violência, no caso, mulheres, crianças ou animais.

Outro elemento que pode amenizar as críticas ao gênero se dá quando a violência é justificada por um objetivo, uma superação de ‘obstáculo’. É como se ter uma missão justificasse o assédio, a tortura e a matança, seguindo a máxima dos fins que justificam os meios.

Mortal kombat, lançado também em 1992, causou tanta controvérsia na época, que resultou na criação do órgão americano responsável pela classificação de games no país que se tornaria uma referência mundial para a classificação por idade recomendada. Muitos críticos da série apontam que em títulos mais antigos a franquia era sexista e racista. Mas as maiores polêmicas ficam por conta dos *fatalities*, que são os movimentos de finalização em que o jogador pode matar o oponente de maneira exagerada e brutal. Com o passar dos anos e, graças ao avanço da tecnologia, esses *fatalities* ficaram cada vez mais chocantes e espetaculares (IKEDA, 2020). Tão espetaculares e desejados que alguns passaram a ser vendidos separadamente, como pacotes extras.

Em 2019, foi lançado o *Mortal kombat 11*, considerado o capítulo mais violento da série, chegando a ser banido na Indonésia. Assim como o *Grand theft auto* (GTA), a cada nova versão, o jogo adquire uma qualidade gráfica mais próxima do

real. Visto o sucesso comercial dos dois *games*, podemos deduzir que os aficionados pelo gênero têm apreciado essa evolução. Essas formas bizarras de violência, provavelmente, têm o intuito de tornar o jogo mais ‘engraçado’ (GOGONI, 2019). A violência, assim, ganha contornos de um ‘pastelão⁴’.

Já o game *Postal*, lançado em 1997, oferece ao jogador a oportunidade de ter o seu dia de ‘loucura’ ao sair matando qualquer um pelas ‘ruas’. Ao contrário de *Mortal kombat*, os cenários e os personagens deste jogo têm mais aderência ao cotidiano e, por conta disto, geraram muito mais polêmica. Nele é possível cometer ações execráveis, como desmembrar os corpos das vítimas ou urinar nas pessoas. A meta é matar os inimigos, policiais, militares e vigilantes, denominados *hostiles* (hostis). Ou, se preferir, o jogador pode sair matando civis que perambulam pelo mapa e que, ao sinal de perigo, entram em estado de pânico. Isto provavelmente torna mais ‘divertido’ assediá-los. O título foi inspirado na expressão inglesa *going postal*, que pode ser traduzida como “estourar a raiva”. Esta expressão, por sua vez, foi inspirada em um massacre ocorrido dos USA em 1986, no qual o carteiro Patrick Henry Sherrill, diante da perspectiva de que seria demitido, pegou duas armas e matou 14 companheiros de trabalho.

O capítulo dois da série, lançado em 2003, foi referenciado pelo grupo musical *Black Eyed Peas* em um clipe da música *Where is the love*, que mostra dois jovens jogando *Postal2*. A música critica a violência, a guerra e o preconceito, todos os elementos presentes no segundo título da franquia. O jogo chegou a ser proibido no Brasil e em outros doze países. Na contramão dessa visão negativa sobre o jogo, em 2009, ele se tornou peça de museu, ao fazer parte da exposição *Liberdade de expressão*, organizada pelo Museu Nobel, da Suécia. E em 2012, a empresa desenvolvedora do *game* pediu ajuda aos fãs para que *Postal2* fosse relançado (incluindo todas as expansões) para PC, agora pela plataforma Steam. A votação aconteceu através do Greenlight, sistema de enquete na época disponibilizado pela plataforma e, em poucos dias, conseguiu os votos necessários (SILVA, 2015). Vamos lembrar que essa mesma empresa, a Steam, a mando dos usuários os quais parecem ser o único filtro moral, não disponibilizou *Rape day*.

⁴ Gênero de comédia cinematográfica em que se veem cenas de briga, de perseguição e em que os personagens jogam pastelões, tortas e outros tipos de comida uns sobre os outros.

Uma característica comum à boa parte dos *games* de conteúdo violento (doravante GCV) é o fato de que, quanto maior a polêmica e as tentativas de proibição, maior a procura, mesmo que de versões piratas. É o caso de *Rapelay*, jogo japonês lançado em 2006, no qual o jogador é um molestador de mulheres em um metrô e, no desenrolar da narrativa, violenta até mulheres da família. O jogador ainda tem a possibilidade de escolher diferentes posições sexuais e práticas abusivas. O jogo foi acusado de estimular o estupro e a pedofilia e, assim como ocorre com outros *games*, alvos de polêmicas, neste também houve a alegação de que o estupro é um crime menor que o assassinato, e que a maioria dos jogos legalizados tinham esse objetivo. A Illusion, produtora do jogo, justificou que ele não era comercializado fora do Japão, mas por causa do aumento das críticas por parte da mídia e de *gamers*, decidiu interromper sua distribuição. O jogo chegou a ser vendido pelo *site* Amazon, mas depois foi retirado em decorrência da repercussão negativa. Esta impeditiva não resultou no esperado; ao contrário, o jogo passou a ser mais procurado, bem como disseminados tutoriais e vídeos no YouTube ensinando como fazer seu *download* (EVANGELISTA, 2018).

Entretanto, não somente as empresas desenvolvedoras de *games* devem ser responsabilizadas pelas polêmicas sobre as criações ‘imorais’ da violência; os próprios *gamers*, por meio das modificações (os *mods*) presentes nas mecânicas e narrativas dos jogos, reforçam essa postura.

Em todos os casos em que um GCV é criticado pelo Estado, um dos principais motivos para a sua proibição é a suposta normalização e banalização da violência que a frequência a esse tipo de jogo pode acarretar.

Há, contudo, jogos de batalha em que o protagonista também deve superar desafios para ser vitorioso sem precisar recorrer à violência. Um exemplo de *game* que reverte a dinâmica de eliminar o ‘outro’ sem remorsos nem empatia é o *Undertale*, lançado em 2015. Na introdução deste jogo, toma-se conhecimento do seu contexto: há muito tempo, duas raças travavam guerra no planeta Terra: humanos e monstros; após uma longa batalha, os humanos saíram vitoriosos e os monstros foram aprisionados no subterrâneo. Até que um dia, uma criança cai nesse universo e sua missão deve ser enfrentar os monstros para voltar à superfície. O jogador controla o avatar criança e pode escolher entre três rotas: “pacífica”, “neutra” ou “genocídio”.

Esta mecânica já é uma inovação em relação à maioria dos jogos de batalha, em que só é permitido atacar ou fugir. Outra inovação é que os oponentes interagem e expressam sentimentos, contrariando a violência ‘asséptica’ comum aos GCVs, nos quais o outro é só um obstáculo.

Em *Undertale*, cada rota tem consequências morais. A rota pacifista consiste em fazer amizade com os monstros ao invés de assassiná-los, único caminho que leva o jogador à salvação, característica que contradiz os estereótipos de um GCV. Outro elemento curioso é *level* (LV), nível que se altera conforme o ganho de experiência. O aumento do LV acontece, por exemplo, quando se elimina o(s) oponente(s) em batalha. Quanto mais alto o LV, mais forte fica o avatar, já que a cada nível ele ganha mais habilidades como força, destreza e inteligência. Em *Undertale*, LV é *Level of Violence* (nível de violência). As ações que se tomam, no que diz respeito aos monstros, não são esquecidas, mesmo que o jogador recomece e escolha outra rota. Portanto, ainda que se possa recomeçar o jogo incontáveis vezes, o passado não é cancelado e o jogador não fica isento de consequências.

O *game* dá a oportunidade de salvar, não aqueles que são seus semelhantes (os humanos), mas seres com os quais não se tem inicialmente nenhuma afinidade; com o diálogo, o respeito e a empatia são construídos laços de afetividade entre os adversários, que ao final se tornam amigos.

Figura 1 - Final da rota pacifista em *Undertale*



Fonte: *Undertale*.⁵

⁵ Disponível em: <https://undertale.fandom.com/wiki/True_Pacifist_Route>. Acesso em: 25 jan. 2021.

No modo pacífico, ao término de cada embate entre a criança e o monstro, a mensagem de vitória aparece não por se ter eliminado o inimigo, mas por ter encontrado outra forma de solucionar um conflito, sem o uso da violência. A última tela da rota ‘pacífica’ mostra um quadro da criança junto com seus novos amigos.

Na outra rota, “genocídio”, o *gamer* assume a postura agressiva da maioria dos GCV e sempre escolhe vencer as batalhas, golpeando os monstros até que, ainda que peçam clemência, sejam eliminados. Esse caminho, porém, não conduz a um final feliz para o personagem representado por uma criança.

Caso o jogador aceite dar a sua alma, o mundo é reiniciado e ele pode recomeçar na rota pacífica. Mas as ações do passado deixam rastros, como no final da partida, quando é mostrado aquele mesmo quadro em que a criança é rodeada pelos amigos monstros. Todavia, nessa versão pacifista *souless* (sem alma) ocorre uma mudança: no quadro final, os amigos monstros aparecem cancelados. Logo, quando o jogador opta pela rota pacifista, mas anteriormente foi um genocida, é levado a sentir remorso pelos atos de violência. E permanece tão só quanto o indivíduo narcisista da nossa sociedade contemporânea.

Figura 2 - Final da rota pacifista pós rota genocídio, em *Undertale*



Fonte: *Undertale*.⁶

⁶ Disponível em: <https://undertale.fandom.com/wiki/True_Pacifist_Route>. Acesso em: 25 jan. 2021.

4 Considerações finais

As reflexões sobre os tipos de violência que são moralmente aceitáveis em um *game* e os que não o são de forma alguma esgotam esse tema tão complexo. Através de alguns exemplos, respaldados por autores que tratam de moral e ética na sociedade contemporânea, além de violência simbólica e sistêmica, pode-se chegar a algumas ponderações sobre os significados que são atribuídos à violência pelos *gamers* e pelos não *gamers*. Fazem sucesso, entre os *games* de conteúdo violento (GCV), os títulos que oferecem uma boa resolução gráfica, que imprima realismo aos atos de violência. A violência é aceitável quando tem por objetivo superar um obstáculo, cumprir uma missão, ou quando é tão truculenta que se torna divertida, como é o caso dos *fatalities* do *Mortal kombat*.

Foi observado que a violência contra mulheres, crianças e animais inocentes é considerada moralmente injusta, ao passo que violência contra homens, policiais, militares é aceitável. A quase totalidade dos GCV não apresenta dilemas morais ou personagens com sentimentos, o que dificulta a empatia. O adversário é visto simplesmente como obstáculo a ser superado.

Ter a possibilidade de experimentar atos imorais no mundo virtual é vivido como uma catarse, um modo de se desestressar das obrigações do dia a dia; matar oponentes, ser habilidoso em uma batalha acarreta premiação e prestígio perante os companheiros de jogo. Atos de violência, nesse sentido, tornam-se positivos e desejáveis.

Por vezes, ações imorais – até mesmo de jogos não violentos – são frutos de modificações feitas por *fandoms*. Mesmo sendo desautorizadas pelos desenvolvedores, são facilmente encontradas na internet e têm muitas visualizações. Plataformas de jogos como a Steam aparentemente não têm um código ético ou moral que guie a seleção do que disponibilizam para os usuários. Títulos são banidos somente quando um número consistente de *gamers* protestam. Enfim, existe um consenso, por parte dos *gamers*, de que por mais violento que seja um jogo, ele não transformará o usuário em um psicopata.

Essas características listadas estão em sintonia com a forma como a moral e a ética são vividas na sociedade; seres sem empatia nem ideais utópicos lutando por *status* (prestígio perante os pares) para superar obstáculos (ganhar dinheiro para

adquirir coisas) custe o que custar, inclusive a própria saúde psíquica. Caçadores de recompensas em busca de uma felicidade sem remorsos nem limites. No jogo e na vida real.

REFERÊNCIAS

GOGONI, R. Mortal Kombat 11 - Review. In: **Tecnoblog**, net, 2019. Disponível em: <<https://tecnoblog.net/meiobit/400960/mortal-kombat-11-review/#:~:text=Mortal%20Kombat%2011%20%20C3%A9%20o,ponto%20para%20%20C3%A1%20de%20positivo>>. Acesso em: 6 jan. 2021.

HAN, B.C. **Topologia da violência**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, edição do Kindle *online*, 2017.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

IKEDA, A. As franquias de videogames que são tão polêmicas quanto GTA. In: **Einerd**, net, 10 set. 2020. Disponível em: <<https://www.einerd.com.br/videogames-franquias-polemicas/#:~:text=Mortal%20Kombat%2C%20uma%20das%20franquias,de%20in%20C3%BAmeras%20pol%20C3%AAmicas%20e%20controv%20C3%A9rsias.&text=Os%20Fatalities%20sempre%20estiveram%20presentes,e%20o%20a%20van%20C3%A7o%20da%20tecnologia>>. Acesso em: 6 jan. 2020

LA TAILLE, Y. **Moral e Ética: dimensões intelectuais e afetivas**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2006.

LA TAILLE, Y *et al.* **Crise de valores ou valores em crise?**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2009.

LIPOVETSKY, G. **A sociedade da sedução: democracia e narcisismo na hipermodernidade liberal**. Barueri: Editora Manole, edição *online*, 2020.

MOREIRA, F. Game 'Rape Day', que permite estupro, necrofilia e assassinato, gera revolta e é suspenso. In: **Extra. Globo**, net, 6 mar. 2019. Disponível em: <<https://extra.globo.com/noticias/page-not-found/game-rape-day-que-permite-estupro-necrofilia-assassinato-gera-revolta-e-suspenso-23502035.html>>. Acesso em: 6 jan. 2021.

SILVA, A. Jogos do GTA: conheça a história do game. In: **Techtudo**, net, 27 mai. 2014. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/07/especial-historia-de-gta.html>>. Acesso em: 6 jan. 2021.

SILVA. M. S. Postal: porque tudo pode morrer, menos a polêmica. In: **Game Blast**, net, 6 mar. 2015. Disponível em: <<https://www.gameblast.com.br/2015/03/postal-porque-tudo-nele-pode-morrer.html>>. Acesso em: 8 jan. 2021.

TRIVI, M. Como a violência aparece em Rape Day, o videogame sobre estupro de mulheres. In: **El País**, net, 11 mar. 2019. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2019/03/08/tecnologia/1552040360_194382.html>. Acesso em: 6 jan. 2021.

WALKER, M. GTA V bate 130 milhões de unidades, e número pode ser ainda maior. In: **Observatoriodegames**, net, 23 mai. 2020. Disponível em: <<https://observatoriodegames.uol.com.br/analise/artigos/gta-v-bate-130-milhoes-de-unidades-e-numero-pode-ser-ainda-maior#:~:text=GTA%20V%20bate%20130%20milh%C3%B5es,ainda%20maior%20%7C%20Observat%C3%B3rio%20de%20Games>>. Acesso em: 6 jan. 2021.

Recebido em: 29.03.2021

Aceito em: 12.09.2021