



UNIVERSIDADE ESTÁCIO DE SÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO – PPGE
MESTRADO EM EDUCAÇÃO

MATHEUS AZEREDO CHEREM

JOGOS DIGITAIS E DILEMAS ÉTICOS

Rio de Janeiro

2019

MATHEUS AZEREDO CHEREM

JOGOS DIGITAIS E DILEMAS ÉTICOS

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação, pela Universidade Estácio de Sá (Unesa).

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Stella Maria Peixoto de Azevedo Pedrosa

RIO DE JANEIRO

2019

C521j Cherem, Matheus Azeredo
Jogos digitais e dilemas éticos. / Matheus Azeredo
Cherem. – Rio de Janeiro, 2019.
f.95

Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade
Estácio de Sá, 2019.

1. Jogos Digitais. 2.Dilemas éticos. 3.Valores.
4.Educação informal. 5.The Last of us. I. Título.

CDD 370



Universidade Estácio de Sá
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

A dissertação

JOGOS DIGITAIS E DILEMAS ÉTICOS

elaborada por

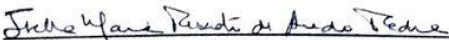
Matheus Azeredo Cherem

e aprovada por todos os membros da Banca Examinadora foi aceita pelo Programa de Pós-Graduação em Educação como requisito parcial à obtenção do título de

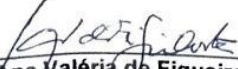
MESTRE EM EDUCAÇÃO

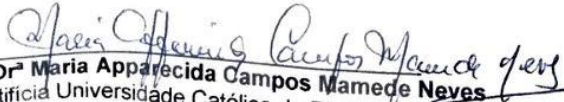
Rio de Janeiro, 29 de agosto de 2019.

BANCA EXAMINADORA


Profª Drª **Stella Maria Peixoto de Azevedo Pedrosa**
Presidente e Orientadora
Universidade Estácio de Sá


Profª Drª **Sônia Regina Mendes dos Santos**
Universidade Estácio de Sá


Profª Drª **Ana Valéria de Figueiredo da Costa**
Universidade do Estado do Rio de Janeiro


Profª Drª **Maria Aparecida Campos Mamede Neves**
Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

“And thou shalt remember all the way which
the Lord thy God led thee these forty years
in the wilderness, to humble thee, and to prove
thee, to know what was in thine heart, whether
thou wouldest keep His commandments, or no.”

(Deut. 8:2 KJV)

“Seja lá o que for, você sempre encontra um motivo para continuar lutando.”

(Joel consolando Ellie – The Last of Us)

“Luke, nós somos o que eles ultrapassam.”

(Mestre Yoda se referindo aos jovens aprendizes – Star Wars VIII: o último Jedi)

À Liz Machado Cherem, meu último fôlego nestes dias de luta.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela saúde, entendimento e oportunidade de lutar e transpor barreiras.

À minha esposa, Marysol Machado Cherem, que esteve comigo desde o início até o ponto final desta pesquisa. Obrigado pelo incentivo e paciência neste período de lutas incontáveis. Com certeza, esta vitória é nossa.

Aos meus pais, Fernando Cherem e Miriam Deise Azeredo Cherem, pelas orações a Deus e pelo suporte financeiro enquanto realizei esta pesquisa.

À Prof^a. Dr^a. Stella Maria Peixoto de Azevedo Pedrosa, por ter me “adotado” nos últimos seis meses, principalmente, quando me orientou no período em que morei na China. Obrigado pela chance e por este esforço inspirador. A sua garra e determinação me impulsionaram.

Ao Prof. Dr. Márcio Silveira Lemgruber, pelo tempo dedicado como meu orientador e por seus ensinamentos. Nossos caminhos se bifurcaram, mas a admiração continuará.

À Prof^a. Dr^a. Giselle Martins dos Santos Ferreira e à Prof^a. Dr^a. Jaciara de Sá Carvalho, da linha de pesquisa de Tecnologias da Informação e Comunicação nos Processos Educacionais, pelos ensinamentos.

Ao Prof. Dr. Pedro Humberto Faria Campos, à Prof^a. Dr^a. Helenice Maia Gonçalves e à Prof^a. Dr^a. Laelia Carmelita Portela Moreira que, apesar de pertencerem a outros segmentos, me deram a oportunidade de estudar e desenvolver meus conhecimentos.

Ao amigo de estudo Anderson Rodrigues de Souza, e aos amigos do mestrado Marco Zappala, João “Johnny” da Silva, Kauan Soares, Gustavo de Paula e William Quintanilha, com os quais passei momentos que jamais esquecerei.

À Prof^a. Dr^a. Maria Aparecida Campos Mamede Neves, à Prof^a. Dr^a. Sonia Regina Mendes dos Santos e à Prof^a. Dr^a. Ana Valéria de Figueiredo da Costa, que aceitaram a compor a minha Banca. Agradeço o carinho e as relevantes contribuições.

À Grace Maria Brasil Fontanet, pelo apoio nos assuntos burocráticos. E a todos os funcionários que, direta ou indiretamente, contribuíram para a conclusão desta pesquisa.

A todos, muito obrigado.

RESUMO

Esta pesquisa tem como foco os jogos digitais e os dilemas éticos ligados a eles. Como ponto de partida, apresentamos nossas primeiras reflexões acerca dos temas, a partir de um levantamento bibliográfico, e explicamos alguns aspectos metodológicos. A palavra “jogo” foi definida com base em Sutton-Smith, destacando que o presente trabalho tem como foco os jogos digitais e não os jogos em geral. Foi descrito, ainda, o significado de “valores éticos”, tendo Perelman e Olbrechts-Tyteca como principais autores de referência para a compreensão dos “dilemas éticos”. Esta pesquisa foi realizada considerando jogos digitais comerciais e, por esse motivo, foram ressaltados aspectos relacionados à *educação informal*, com base nas perspectivas de Libâneo e Gohn. Também foram abordados aspectos referentes ao mercado e à indústria dos jogos digitais, e justificou-se a escolha do jogo digital *The Last of Us* para análise de três dilemas éticos nele contidos. Metodologicamente, esta pesquisa é considerada exploratória. Pela sua especificidade, não é sugerido um resultado, mas apontada a relevância do tema, levando-se em conta que ele não está esgotado, ao contrário, é fundamental que continue a ser pesquisado, principalmente no que se refere ao aprofundamento quanto às ideologias e aos valores éticos contidos nos jogos digitais comerciais. Contudo, as conclusões desta pesquisa fazem um alerta sobre os jogos digitais — principalmente aos educadores. Presumimos que tais jogos podem ser utilizados para problematizar certos assuntos relativos à ética, apesar de não termos demonstrado nenhuma ação neste sentido.

Palavras-Chave: Jogos digitais. Dilemas éticos. Valores. Educação informal. *The Last of Us*.

ABSTRACT

This research focuses on digital games and ethical dilemmas. As a starting point, we show our first reflections about this subject in a bibliographical survey and we explain some methodological aspects. The word “game” was based on Sutton-Smith and it is noted that this contest targets digital games rather than games in general. Next, the meaning of “ethical values” was addressed, with Perelman and Olbrechts-Tyteca as the main reference authors for the understanding of “ethical dilemmas”. The research was conducted considering commercial digital games and, therefore, highlighted aspects related to informal education, based on the perspectives of Libâneo and Gohn. Aspects related to the digital game market and industry were also raised and the choice of the digital game *The Last of Us* was justified for the analysis of three ethical dilemmas contained in it. Methodologically, the research is considered as exploratory. Due to the specificity of the research, a result is not suggested, but the relevance of the theme is pointed out, considering that it is not exhausted, on the contrary, it is essential that it continues to be researched, especially in deepening the ideologies and values ethical principles contained in commercial digital games. However, the research findings point to the importance to an awareness we must have about digital games – mainly teachers. We assume that digital games can be used to discuss certain ethical issues, although we have not taken any action in this regard.

Keywords: Digital games. Ethical dilemmas. Values. Informal education. *The Last of Us*.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Variações da tensão e do tempo de um sinal analógico	44
Figura 2 - Variação da tensão e do tempo de um sinal digital	45

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – As sete retóricas do jogo	34-35
---	-------

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1 PERCURSOS DA PESQUISA	15
2 AMBIGUIDADES NA DEFINIÇÃO DE ‘JOGO’	26
2.1 Em busca de uma definição para ‘jogo’	32
2.2 Retórica do progresso	36
2.3 Retórica do progresso infantil	37
2.4 Considerações sobre a retórica apresentada	41
3 CONTEMPORANEIDADE DIGITAL E EDUCAÇÃO	44
3.1 O conceito controverso de Nativo Digital	47
3.2 Como os jogos digitais se relacionam com a educação	52
4 O ‘FASCINANTE’ MERCADO DE JOGOS	59
4.1 Fascínio em jogar	63
5 DILEMAS ÉTICOS E ‘THE LAST OF US’	65
5.1 Informações acerca do ‘The Last of Us’: mercado, premiações e relevância	68
5.2 Breve contextualização	70
5.3 ‘Eu posso me cuidar sozinha’: você daria uma arma à uma criança para sobreviver?	72
5.4 ‘Esse tipo de merda só é boa para uma coisa: te matar’: você se isolaria para sobreviver?	77
5.5 ‘Não pode ter sido em vão’: você sacrificaria pelo bem da humanidade?	81
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	85
FILMOGRAFIA	88
JOGOS DIGITAIS	89
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	90

INTRODUÇÃO

Início este trabalho reconhecendo a importância do futuro e do passado na sua composição e evidenciando como, muitas vezes, eles se entrelaçaram em minhas reflexões. Quando digo futuro, refiro-me às minhas possíveis previsões que contribuem para a constituição de um imaginário tecnológico que não sei dizer mais se sou otimista ou pessimista. Refletindo sobre as tecnologias contemporâneas como um todo, pergunto-me se veremos uma guerra entre homens e máquinas — como em *Matrix* (JOEL SILVER, 1999) e no *O exterminador do futuro* (GALE ANNE HURD, 1984) — ou se essa guerra começara antes das minhas primeiras reflexões sobre o tema.

Na década de 1990 — ainda criança —, fui a um shopping muito famoso na Zona Oeste do Rio de Janeiro que havia trocado os porteiros por máquinas que entregavam e recolhiam os cartões de estacionamento. “Quantas pessoas foram demitidas por conta dessas máquinas?” — questionou meu pai. Este foi um questionamento que jamais esqueci.

É importante mencionar que nasci e cresci contextualizado entre as primeiras gerações de jogos digitais, o que me possibilitou jogar e entender mais sobre o assunto. Durante boa parte de minha vida, me declarava um “nativo digital” — mesmo sem conhecer essa teoria, me enxergava como uma das primeiras gerações dentro desse contexto. Entretanto, o esclarecimento teórico sobre esse assunto não é tão simples como eu presumia, e percebi que muitos não concordam com este termo. Estudei autores, como Mark Prensky (2001 e 2011), responsável pela grande propagação da nomenclatura “nativos digitais” e, em contrapartida, Bennet e Maton (2010), que desconstruem esta teoria.

Nesse contexto — considerado por muitos um *nativo digital* —, minha mãe, professora, sempre teve a cautela de observar o que eu e meus irmãos jogávamos. Algumas regras, como jogar apenas nas férias e, durante o ano letivo, somente aos sábados e domingos, foram estabelecidas. Quando adolescentes, o controle era menor, mas nunca eram permitidos jogos violentos — inclusive, ainda hoje nossos pais reclamam. No final da década de 1990, o bairro de Santa Cruz, Zona Oeste do Rio de Janeiro, onde morávamos, começou a ficar muito perigoso, e minha mãe dizia, deliberadamente, que preferia que nos dedicássemos aos jogos digitais ao em vez de ficarmos entretidos com futebol ou conversando com os amigos na rua. Observo, hoje, que os questionamentos sobre ética e jogos digitais sempre fizeram parte da minha infância e adolescência — mesmo sem que eu percebesse.

Em conversas informais, até mesmo quando compartilhava minhas investigações acerca desta pesquisa, ouvia opiniões sobre as influências contidas nos jogos digitais, principalmente

no que tange à violência. Certas notícias narravam jovens, do mundo inteiro, entrando em boates, cinemas e escolas atirando e matando, e grande parte da motivação era creditada aos jogos digitais, apesar de poucas evidências.

Se, por um lado, na “retórica popular” — também conhecida por “senso comum” —, há certa concordância que os jogos digitais transmitem valores e que os responsáveis pela criação das crianças precisam estar atentos ao que elas jogam, por outro, há necessidade de transpormos esses pensamentos, ou aquilo que presumimos e temos como garantido, e refletirmos sobre eles de forma acadêmica. Portanto, precisávamos de indicadores teóricos para além de concepções pessoais advindas, principalmente, da “retórica popular”.

Teoricamente, buscamos compreender o que é um “jogo digital“. O primeiro questionamento seria como deveríamos chamá-lo: videogame, jogo eletrônico, *games*, entre outros? Mas optamos por jogos digitais. Apresentaremos o motivo que nos levou a essa escolha, considerando as “ambiguidades” e as “retóricas de jogo” de Sutton-Smith (2001), comentadas por Henricks (2008) e outros autores que diferenciam tecnologias digitais das analógicas. Enquanto estudávamos as tecnologias digitais, percebemos o volume de assuntos referentes a elas. Dentre os assuntos, um nos chamou a atenção: “os nativos digitais”. (PRENSKY, 2001; 2011)

Com base em Libâneo (2010) e Gohn (2013), investigamos concepções com relação à “educação formal, não formal e informal” e como contribuem para a totalidade do desenvolvimento humano. Defendemos que os jogos digitais comerciais podem se enquadrar no conceito de “educação informal”, apoiados nos sete questionamentos de Gohn (2013).

Relacionando os jogos digitais comerciais, não desenvolvidos para fins educacionais, e “educação informal”, questionamos o alcance dessas mídias. Desta maneira, nos pareceu relevante investigar o mercado e a indústria por trás dos jogos.

Com relação à indústria dos jogos digitais, podemos apontar certa relevância ao averiguar que ela já ultrapassou a indústria automobilística e musical, ocupando atualmente o terceiro lugar nos meios de comunicação em todo o mundo. O fato de ser uma mídia de alcance massivo nos orientou para refletirmos quanto aos valores propagados e ideologias disseminadas nos jogos digitais. Neste sentido, esta pesquisa aborda os valores éticos, e outros assuntos como: hierarquias de valores e dilemas éticos, apresentados, por exemplo, por Perelman e Olbrechts-Tyteca (2014).

As reflexões sobre o passado e o futuro contribuíram para as primeiras ideias com relação a jogos digitais e valores éticos, mas ainda podemos traçar mais uma comparação que descreve bem o mundo contemporâneo. Como registrei anteriormente, na década de 1990, meus

pais restringiam da maneira que podiam os conteúdos que eu presenciava enquanto jogava, por receio que eles, de alguma maneira, influenciassem meu modo de ser. E, com isso, cresci ouvindo debates sobre este assunto.

Alguns questionamentos que serão abordados nesta dissertação poderiam ser a resposta para muitas dúvidas que meus pais tinham a respeito do tema. Hoje, com o avanço tecnológico e a quantidade de novos jogos — console, portáteis, celulares e outros —, esta investigação é uma gota em um oceano de informação. Cada dia que passa, surgem lançamentos, contribuindo para uma difícil previsão sobre o que acontecerá nos próximos anos, principalmente, no que se refere aos jogos digitais. Ainda será preciso refletir muito, mas esperamos cooperar de alguma forma com os levantamentos e os questionamentos apresentados ao longo desta dissertação.

1 PERCURSOS DA PESQUISA

Para refletir sobre jogos digitais e educação, realizamos um levantamento bibliográfico na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), utilizando como palavra-chave “jogos eletrônicos”, sendo localizados 334 trabalhos.

Foram lidos os títulos e resumos dos trabalhos levantados e excluídos aqueles não relacionados aos nossos objetivos, ou seja, os que abordavam os seguintes temas: criação e desenvolvimento (som e *design* gráfico), jogos digitais utilizados para socialização, como na aprendizagem colaborativa, e aqueles que fizeram comparações e análises de *games* e educação de forma específica, tais como jogo “x”, em matemática, ou jogo “y”, em física, e não de maneira abrangente.

Alguns resumos não estavam disponíveis para leitura, tendo sido necessário buscá-los no Google Acadêmico ou no Banco de Teses e Dissertações de diferentes universidades. Além disso, em alguns trabalhos, quando os objetivos e as conclusões não estavam explícitos nos resumos, foi indispensável ler as introduções, conclusões e os temas de interesse no corpo dos trabalhos. Silva (2018), que realizou um mapeamento de teses e dissertações, tendo como objetivo estudar a relação dos jogos digitais com educação, deparou-se com a mesma dificuldade em relação aos resumos:

essa lacuna de informações nos resumos, tanto das teses quanto das dissertações, mostrou-se frequente ao longo do presente estudo, revelando a necessidade de maior rigor na elaboração de tais textos por parte do mestrando e doutorando a fim de que outros pesquisadores encontrem, de forma mais ágil e facilitada, as informações de que necessitam para o diálogo científico (SILVA, 2018, p. 98).

A respeito disso, Fardo (2013) aponta que é um fenômeno emergente e que faltam bases acadêmicas. Silva (2018) ressalta a dificuldade para se encontrar referências teóricas sobre o tema.

Após a leitura dos trabalhos levantados na BDTD, selecionamos 17 deles que, posteriormente, foram organizados conforme apresentamos a seguir:

- **Jogos digitais voltados para a educação**

Foram localizadas quatro dissertações e três teses, nas quais os jogos digitais são apresentados como ferramentas para melhorar a aprendizagem. São eles: Santana (2007), Carvalho (2009), Bohn (2011), Fardo (2013). Vejamos como cada um deles trabalhou.

Santana (2007) observou, sem interferir, alunos jogando *Call of Duty* que, em duplas, cooperavam entre si, e constatou que eles debatiam e criavam estratégias para superar os

obstáculos. O autor sugere que os alunos já estão acostumados com essa nova tecnologia e que os professores não deveriam se fechar para elas.

Carvalho (2009) sugere uma educação assistida por jogos digitais na qual o aluno, que faz parte da “geração digital”, aprende fazendo, tendo como os gêneros desses jogos os de simulações, jogos sérios, Sistema Tutores Inteligentes e Estilos de aprendizagem. Essa forma pode auxiliar os métodos tradicionais de ensino. Todas estas informações estão contidas em seu próprio resumo.

Bohn (2011) entrevistou 306 professores, em 13 municípios de Florianópolis, Santa Catarina. A autora, assumidamente, esperava que seus resultados apresentassem um discurso mais tradicional por parte dos professores, isto é, que não houvesse sido dada tanta ênfase aos jogos digitais. Contudo, Bohn (2011, p. 133) aponta que

os números são claros, os resultados são surpreendentes, nossos educadores além de acreditar no potencial das novas mídias, através dos jogos eletrônicos, clamam por uma política educacional que fortaleça, os permita, os sustente técnica e metodologicamente, para assim conceber as metodologias de ensino e estratégias de utilização de materiais de ensino-aprendizagem, que potencializem ao máximo capacidade de assimilação e absorção do conhecimento.

Fardo (2013) buscou investigar quais as potencialidades dos jogos digitais quando utilizados na educação. Para isso, ele realizou uma pesquisa bibliográfica, levando em consideração a gamificação. Procurando justificar as aplicações dos jogos na educação e as possíveis estratégias, o autor utiliza a *Zona de Desenvolvimento Proximal*, de Vygotsky.

- **Jogos que trazem recursos teóricos quanto às narrativas dos jogos digitais**

O segundo grupo é composto por jogos digitais que teorizam as narrativas neles presentes. Neste grupo, incluímos três pesquisas: Varges (2011) e Piccini (2008; 2012). Mesmo o jogo eletrônico apresentando histórias predeterminadas, o jogador é considerado um coautor das narrativas, e “explora ativamente, de forma simultânea, como leitor e autor” (VARGES, 2011, p. 74), sendo o jogar diferente de assistir a um filme ou ler um livro. Piccini (2008; 2012) corrobora esta e, para ele (2008, p. 14), o jogador envolve-se “tentando descobrir o que vai acontecer” na história do jogo digital.

Varges (2011) teoriza narrativa e ludologia e as contrapõe mostrando diversos autores que acreditam que os jogos digitais são polarizados neste sentido, ou um (narrativa) ou outro (ludologia). Em sua conclusão, quanto ao embate entre Narratologia e Ludologia, a autora acredita que apenas unindo esses dois elementos podemos compreender o jogo como interativo,

corroborando a ideia de “narrativa interativa”. Vargues utiliza o jogo eletrônico *Red Dead Redemption*.

Piccini (2008) analisa as narrativas em *The Elder’s Scroll IV: Oblivion* e sugere que este jogo digital contribui para o desenvolvimento da leitura do jogador. Ele aponta que “a percepção de uma obra como arte literária, contudo, não pode ser descrita em termos de regras e objetivos e, dessa forma, é muito mais difícil de descrever do que os jogos hipertextuais” (PICCINI, 2008, p. 77), isto é, o autor não esclarece se a narrativa de um jogo digital pode ser considerada literatura. Contudo, ele ressalta que esta área ainda precisa ser estudada mais profundamente, e destaca sua contribuição para a leitura,

embora nada obrigue o jogador a pegar um livro, abri-lo e pôr-se a ler, as habilidades necessárias para a interpretação de textos literários são utilizadas durante o jogo, e esse treino da interpretação e conseqüente familiarização com os processos de construção de sentido permitirão ao jogador se tornar um leitor melhor (PICCINI, 2008, p. 76).

O autor aponta, ainda, que em muitos jogos digitais as opções para uma tomada de decisão são pré-programadas e, sendo assim, fechadas. Piccini (2012) trabalha com os mesmos aportes teóricos, contudo, ele utiliza o jogo *Fallout 3*. Ele percebe que o

jogador não apenas atua como leitor, receptor de uma narrativa, mas interpreta o sistema de valores do jogo na busca do domínio das perícias utilizadas de forma lúdica, transformando a mecânica e a narrativa presente no jogo em material para sua própria expressão (PICCINI, 2012, p. 3).

Um entendimento decorrente de seus trabalhos refere-se ao fato de o jogador ser um coautor de uma narrativa e que passa por momentos que nem sempre remetem à história principal. Piccini (2008) diz que os jogos digitais transmitem informações ao jogador, mas não somente aquelas que ele precisa para chegar ao fim. Ou seja, há elementos no enredo que são necessários para a finalização do jogo digital, mas existem outros que só aparecem de forma estilística.

- **Jogos digitais e mercado, indústria e consumo**

É necessário ter a concepção de que os jogos digitais são produzidos para encantar ou desafiar o jogador, e que o maior objetivo dos produtores — ou da maioria deles — é ter um retorno financeiro. Nesta direção, foram localizadas algumas pesquisas que abordam temas relacionados aos interesses mercadológicos e de consumo, e jogos digitais. Dewes (2005) desenvolve uma pesquisa sobre jogos digitais e empreendedorismo. Negrão (2010) e Cardoso

(2013) realizam estudo sobre mercado, *marketing* e indústria dos jogos digitais. Villar (2013), Teixeira (2013) e Pimentel (2015) pesquisam sobre jogos digitais ligados ao consumo.

Dewes (2005) elaborou uma pesquisa estudando múltiplos casos, com cinco empresas desenvolvedoras de jogos digitais no Brasil. A autora aponta que falta estrutura e que essas empresas são pequenas, desenvolvem a própria tecnologia e que empreenderam sem investimento de capital de risco.

Cardoso (2013) apresenta números relacionados à indústria de jogos digitais no Brasil com relação, por exemplo, aos atores que desenvolvem os jogos digitais nacionais, a idades, sexo, nível de escolaridade, entre outros. Além disso, o autor aponta algumas características deste mercado e certos temas relacionados a ele, como faturamento, fatores de risco, geração de empregos, dentre outros. Sua pesquisa ajuda a compreender não somente o mercado de jogos brasileiro, mas também o internacional.

Negrão (2010) investiga as estratégias e suas implementações voltadas às indústrias de jogo eletrônico. A sugestão para se manter neste mercado é inovar, sendo flexível e estimulando a autonomia.

A pesquisa de Villar (2013, p. 4) “tem por objetivo analisar as estratégias persuasivas presentes nos sites voltados para o público infantil, por meio da identificação e classificação dos anúncios veiculados em sites infantis”. A autora aponta que há muitas propagandas em *websites* destinadas a esse público, e mostra que a persuasão está baseada em personagens que as crianças conhecem, assim como imagens que retratam bons momentos e diversão.

Teixeira (2013) analisa o que ele chama de “jogos sociais digitais”, aqueles jogados exclusivamente na internet, com a possibilidade de um jogador se comunicar com outros. Esses jogos são disponibilizados por seus desenvolvedores gratuitamente, porém há compras dentro dele, mas que só se efetivam com o consentimento do jogador. Teixeira (2013) estudou o *Farmville*, disponível no *Facebook*. Ele aponta a hibridação entre a comunicação, o entretenimento e o consumo, e o alto crescimento desse mercado, questionando como um jogo gratuito pode se tornar altamente rentável.

Pimentel (2015) investigou a relação entre consumo e jogos digitais, analisando, inclusive, alguns jogos considerados clássicos. Ele alerta que “deve-se ter em mente que dada a forma específica pela qual o jogador relaciona-se com o objeto que consome (interagindo ativamente com ele), a atenção para como o consumo age nos espaços sociais criados pelos videogames é especialmente devida” (PIMENTEL, 2015, p. 110).

- **A influência de alguns jogos nos valores dos jogadores**

Algumas pesquisas estão relacionadas com as influências de valores ou culturais e aspectos de violência, a saber: jogos digitais e valores (MORONI, 2013), jogos digitais e cultura (MARCOANTONIO, 2009), jogos digitais e influências (GONÇALVES, 2014; ONÇA, 2014) e jogos digitais e violência (OLIVEIRA NETO, 2014)

Moroni (2013) realizou uma interessante pesquisa, utilizando conceitos de retórica, mais especificamente, como explicitada pelo autor, ethos, pathos, logos e as figuras de linguagem, buscando analisar se jogos digitais transmitem algum valor. Moroni (2013, p. 177) afirma que “o jogo eletrônico, embora esteja correto em se afirmar como ferramenta lúdica e de entretenimento, é capaz de atribuir mais significados do que apenas os objetivos mecânicos em histórias genéricas”.

Marcoantonio (2009) elaborou uma pesquisa exploratória bibliográfica, consultando livros, artigos, *websites* vinculados à cultura latino-americana, os jogos digitais e como eles são inseridos na vida destes jogadores. Para o autor (2009, p. 113), “os jogos inspiram, ditam tendências de moda e comportamento, fornecem ídolos e heróis”. Ele considera que a escola — atrelada a uma *educação formal* — não pode ignorar as produções simbólicas e influências contidas nos jogos digitais. Além disso, a escola precisa “proteger a criança” instigando nela a ética, o questionamento e o desenvolvimento de um senso crítico.

Gonçalves (2014) analisa as relações de submissão e resistência ao jogo digital, sugerindo que o adolescente tem mais probabilidade de submeter-se a ele, dentro de um contexto de contradição. Ele afirma que “também emerge, ainda a partir da contradição, a possibilidade de emancipação, uma vez que a racionalidade que se apodera do homem é produção da subjetividade objetivada na realidade” (GONÇALVES, 2014, p. 7).

Onça (2014) discorre sobre a *sociedade da escolha*, sugerindo que as decisões fazem parte do nosso cotidiano. Escolhemos o que comer, vestir e tantas outras coisas atreladas ao consumo, segundo o autor. Para ele, a diferença nas características entre o jogo digital e outras mídias é a *interatividade*. Do ponto de vista do autor, os jogos apresentam situações que contribuem para a progressão do jogador, desenvolvendo as ações como um protagonista de escolha em escolha.

Oliveira Neto (2014) questiona a violência nos jogos digitais indo além daquilo que ele chama de uma simples relação de causa e efeito. Ele observou e entrevistou jogadores de *Grand Theft Auto* (GTA) e constatou que a violência está ligada ao empoderamento e à sensação de liberdade.

- **Outras contribuições e dados atualizados sobre os jogos digitais**

Para ampliar nosso conhecimento sobre o panorama brasileiro das discussões acadêmicas sobre o tema, consultamos outros trabalhos além dos já citados. Em nosso percurso investigativo, deparamo-nos com o mapeamento analítico apresentado na dissertação de Silva (2018) sobre jogos digitais no Brasil, no período de 2011 a 2016, em que ele demonstra graficamente o crescimento do número de pesquisas voltadas para esta área e, assim, sugere a importância dada a ela atualmente nos processos acadêmicos no Brasil.

Tendo como base a quinta edição da Pesquisa Game Brasil, Silva (2018) destaca que 75,5% dos brasileiros jogam jogos digitais, incluindo celulares, consoles ou *videogames*, computadores. Com base nessa Pesquisa, que entrevistou, aproximadamente, 3000 pessoas de todo o Brasil, o autor mostra que 84% utilizam os celulares para jogar. Diante dessa informação, Silva (2018, p. 44) sugere que “a expressiva participação dos games no consumo/uso dos brasileiros parece demonstrar seu poder de influência na sociedade atual”.

Retomando o trabalho de Onça (2014), podemos, para apontar este crescimento, observar dados apresentados por ele com base na pesquisa “Game Pop”, publicada na Folha de S.Paulo, em 2012, a qual revela que 23% dos brasileiros jogam algum tipo de jogo digital, pelo menos, de vez em quando. Onça (2014) sugere que este número simboliza cerca de 45 milhões de brasileiros.

O autor (2014) indicou, ainda, que 53% desses jogadores eram homens e 47% mulheres, de acordo com os dados da pesquisa Ibope. Segundo Silva (2018), este número se alterou e, atualmente, as mulheres jogam mais do que os homens. Ele mostra que em 2017 elas compunham quase 53,6% e os homens 46,4%. Apesar de a diferença ser pouco expressiva, consideramos importante frisar que esses números sugerem algo contrário ao que a *retórica popular* acredita.

Verificamos, também, os dados globais e nacionais em um site especializado na indústria de jogos digitais: o *Newzoo.com*¹, que explora dados dos jogadores, dos consumidores e das receitas desde 2009, a fim de vender informações aos desenvolvedores e outros interessados. Segundo o *Newzoo*, os consoles desta geração — principalmente o *Playstation 4* e o *Xbox One* — estão no ponto mais alto (limite) e apresentam uma relativa estática em seus mercados, sugerindo que convergem para o fim desta geração e, possivelmente, o início de outra. Calcula-se que o mercado arrecadará, em 2019, cerca de \$ 47 bilhões, podendo gerar um crescimento de mais de 13% com relação ao ano anterior. Um dos fatores é o crescimento

¹ Disponível em:

<http://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_2019_Global_Games_Market_Report_Press_Copy_v2.pdf>. Acesso em: 7 set. 2019.

apresentado pelo *Nintendo Switch*. Vale ressaltar que, em termos de velocidade e crescimento, o mercado latino ultrapassou todos os outros. A melhoria na infraestrutura e o interesse pelos campeonatos de jogos digitais — os *e-sports* — contribuíram para este crescimento, segundo o site.

Em termos globais, são aguardadas novas gerações de consoles, o que pode gerar uma renda de \$ 61 bilhões em 2022. Algumas tendências ajudam a compor este cenário, e uma delas é a aposta na nostalgia. Jogos clássicos estão sendo refeitos e editados nos moldes dos consoles novos. Em 2019, o exemplo mais emblemático foi o *Resident Evil 2: Remake* (CAPCOM, 2019), que reapresentou um grande sucesso há quase vinte anos. Segundo o site *tudocelular.com*,² estima-se 3 milhões de cópias vendidas na semana de seu lançamento.

Ainda segundo o *Newzoo*,³ com base nos dados contabilizados na metade de 2018, estimava-se que os mais de 75,7 milhões de jogadores no Brasil gastariam cerca de 1,5 bilhão de dólares em 2018, fazendo com que o país se tornasse o 13º maior mercado do mundo. Considerando as informações sobre o mercado latino, o Brasil é responsável por quase 30% da arrecadação neste bloco.

Paralelamente ao aumento do número de jogadores no Brasil, Silva (2018) aponta que também o número de empresas desenvolvedoras de jogos digitais educativos cresceu no país. Interessados no desenvolvimento desses jogos, Carvalho, Pedrosa e Rosado (2017) investigaram o processo de criação de um jogo *etiquetado* como educativo, observando que, em geral, as pesquisas têm como foco o “antes” ou o “depois” da produção do jogo, e ressaltando que o número de pesquisas com foco no “durante” o processo precisa aumentar.

Buscando contribuir para a redução desta lacuna, Carvalho, Pedrosa e Rosado (2017) pesquisaram o processo de criação de um jogo digital educativo, buscando localizar a participação, ou não, de educadores no decurso dessa ação. Em seus resultados, eles sugerem que falta aporte teórico para justificar a classificação de um jogo educacional como tal.

Afirmar que um jogo é educacional por veicular conteúdo curricular, ser lúdico (entreter) ou por se basear em algum teórico da área da educação (e de ciências afins) não nos parece ser suficiente, sendo necessário seguir a trilha de artefatos usados/consultados (ou não) pelos atores envolvidos em sua produção (CARVALHO; PEDROSA; ROSADO, 2017, p. 384).

² Disponível em: <<https://www.tudocelular.com/jogos/noticias/n137226/resident-evil-2-remake-3-milhoes-copias.html>>. Acessado em: 7 set. 2019.

³ Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/infographics/brazil-games-market-2018/>>. Acesso em: 7 set. 2019.

Os autores propõem que a concepção e elaboração de jogos educativos sejam realizadas com base em uma cooperação interdisciplinar entre informática e educação, podendo estender-se a outras áreas como a psicologia.

Entretanto, isto não significa que para contribuir com a educação um jogo tenha que ser *etiquetado* como destinado a fins educacionais.

Um exemplo de contribuição significativa para a educação, que os jogos digitais podem trazer ao jogador, é a construção da perseverança. Pedrosa (2016) observou estratégias utilizadas pelos jogadores para superar desafios apresentados em jogos digitais. Os alunos jogavam por um tempo, depois debatiam as estratégias utilizadas e os erros cometidos para, em seguida, retornarem a jogar. Para ela, a compreensão do que levou ao erro é tão importante quanto o êxito em si. Tratar o erro de maneira natural pode evitar o desânimo e/ou a frustração, colaborando para o desenvolvimento da perseverança.

Sobre isso, Silva (2018, p. 53) afirma que

usualmente vistos como uma forma de diversão, os jogos provocam um intenso envolvimento no qual estão presentes o conflito, a competição e o desafio. Em geral, delineiam situações-problema que provocam o jogador e o levam a recorrer a conhecimentos obtidos anteriormente.

Nessa dinâmica, saber lidar com o fracasso contribui para a construção dos valores do indivíduo.

Henricks (2008, p. 166) diz que

os jogadores são capazes de se livrar das tensões acumuladas em atos de rejuvenescimento ou recreação. Eles aprendem novas estratégias para lidar com o mundo. Eles experimentam as vicissitudes de sucesso e fracasso e são fortalecidos por essas experiências (tradução nossa).⁴

Pedrosa (2016, p. 97) destaca que no decorrer de uma série de encontros, nos quais um grupo de jovens praticava jogos indicados pelas organizadoras da oficina,

foram identificados elementos que indicam que, mesmo os jovens que ainda não tinham se afastado totalmente do imediatismo, aos poucos evoluíram e se dedicaram, mesmo que minimamente, a buscar compreender o jogo antes de iniciá-lo para então, progressivamente, passarem do pensamento predominantemente figurativo para o pensamento hipotético-dedutivo.

⁴ Do original: “Players are able to purge themselves of built-up tensions in acts of rejuvenation or recreation. They learn new strategies for dealing with the world. They experience the vicissitudes of success and failure and are strengthened by those experiences.”

Assim, os alunos buscavam conhecer o mecanismo do jogo antes de tentar vencê-lo. A autora também realça a vontade e o engajamento nas participações nos debates e no ato de jogar, promovendo a socialização e a cooperação entre os alunos.

Esse levantamento inicial nos forneceu um significativo panorama dos estudos realizados no Brasil e robusteceram a proposta de uma pesquisa direcionada ao reconhecimento da presença de valores e dilemas éticos nos jogos digitais.

Dentre os dados relevantes, podemos apontar que as primeiras reflexões acerca do crescimento da produção e do mercado dos jogos digitais começaram com este levantamento.

Com o crescimento e a modernização desse mercado, deduzimos que a indústria atende a um público cada vez mais exigente. Por exemplo, os trabalhos de Onça (2014), Moroni (2013) e Gonçalves (2014) indicam como houve a preocupação de apresentar um enredo mais aprimorado. Os jogos das primeiras gerações não se preocupavam — ou pouco se inquietavam — com a idealização de uma história e, basicamente, consistiam em superar obstáculos e combater os inimigos encontrados nos cenários.

Alguns jogos conseguiram sobreviver, atravessando as diversas gerações. Dentre os exemplos, podemos citar um jogo de espionagem, chamado Metal Gear (KONAMI, 1987) — que hoje em dia é uma franquia de sucesso com diversos títulos. Nele, o jogador controla Solid Snake que se infiltra em uma base para desativar uma máquina chamada Metal Gear que é capaz de roubar, armazenar e lançar bombas nucleares. Durante, a missão, Solid Snake recebe ajuda por rádio de Big Boss que, no final do jogo, se revela o grande vilão. Solid Snake desarma o Metal Gear e mata o Big Boss. Em Metal Gear 2: Solid Snake (KONAMI, 1990), Solid Snake retorna e se infiltra em outra base para resgatar um cientista e para desativar mais um Metal Gear. No final do jogo, o Big Boss reaparece, morrendo mais uma vez. Mesmo parecendo incomum, somente em Metal Gear V: Phantom Pain (KOJIMA PRODUCTIONS, 2015) este fato é esclarecido.

O público se identificou com o vilão e, com o passar do tempo, outros títulos da mesma série contaram a história por trás do personagem, tornando-o o protagonista da franquia — com Solid Snake — em um enredo complexo. Podemos mencionar alguns exemplos, como a origem do novo nome Big Boss, em Metal Gear Peace Walker (KOJIMA PRODUCTIONS, 2010), o incidente envolvendo os clones de Big Boss (METAL GEAR SOLID; KONAMI, 1998) e um sócia que, transplantado, possui a mesma face do Big Boss (METAL GEAR V: PHANTOM PAIN; KOJIMA PRODUCTIONS, 2015) — o que explica o motivo de ter dois “Big Bosses” nos primeiros jogos.

Para concluir este exemplo de tentativa de tornar mais complexo o jogo, os detalhes do Big Boss apontam que os desenvolvedores quiseram, ao longo do tempo, redimir o personagem principal. O Big Boss se fazia de vilão e terrorista internacional, pois, enquanto ele estava vivo, os Estados Unidos e a Rússia paravam de se ameaçar e se juntavam contra ele, mostrando que suas reais intenções eram de promover a paz entre os dois países durante a Guerra Fria.

Os trabalhos estudados, assim como o jogo que utilizamos como exemplo, foram cruciais para considerarmos que os jogos digitais estão repletos de ideologias e valores éticos. Vale ressaltar que esta característica não é exclusiva dos jogos digitais contemporâneos, como ilustraremos ao longo da dissertação com o jogo *Street Fighter II: The World Warrior* (CAPCOM, 1991) — no qual os cenários que retratam os Estados Unidos da América são superiores aos chinês e russo —, porém estão muito mais evidenciados por meio da complexificação do enredo para atender as exigências do mercado e da indústria. Isso também reflete no jogo que iremos analisar, o *The Last of Us* (NAUGHTY DOG, 2013).

Outra informação pertinente sobre este levantamento foi um entendimento fundamental sobre os jogos digitais. Diferente de outras mídias, como um filme ou uma música, quem joga também participa da construção do enredo. Isso ocorre pelo fato de ser interativo, como evidenciam Varges (2011), que sugere uma narrativa interativa, e Piccini (2008 e 2012), que aponta que os jogadores são coautores.

Esta investigação colaborou para a compreensão de alguns aspectos relativos aos jogos. Foram destacados o aumento do número de jogadores, os interesses no mercado de jogos e os valores financeiros movimentados pela sua produção.

Além disso, evidencia-se uma preocupação em desenvolver e utilizar jogos digitais nas escolas que contribuam para o progresso de alguma habilidade cognitiva ou motora, entretanto, observou-se também a possibilidade de espaço para jogos digitais sem o rótulo “educativo”.

Como exemplo, trazemos os resultados relatados por Soares (2018), que utilizou o jogo *Call of Duty* — jogo de tiro em primeira pessoa que se passa durante a Segunda Guerra Mundial — para trabalhar conteúdos curriculares de história com alunos de recuperação em uma escola pública. O autor apontou algumas questões ideológicas contidas no jogo, observando que nele a história é narrada a partir da visão dos vitoriosos, que têm por inimigos os japoneses, no caso dos norte-americanos, e os alemães, no caso de combatentes da antiga URSS. Também foi destacada a conexão, mencionada pelos alunos, entre o jogo e a sua própria realidade, pelo levantamento de diferentes contextos relacionados à violência urbana.

Interessante observar como um jogo, considerado controverso no cenário escolar, pela violência que retrata, pode contribuir para a melhoria do interesse e do aprendizado dos alunos em história.

Finalmente, apontamos que os estudos realizados, em nossas reflexões, nos levaram a avaliar o jogo digital como uma mídia massiva, o que não significa que todos joguem os mesmos jogos ou que a eles tenham acesso. Nossa perspectiva fundamenta-se no poder de alcance dos jogos, o que fez com que ponderássemos sobre o mercado, a educação e os jogos digitais na contemporaneidade, como apresentaremos nos próximos capítulos.

Esta dissertação aborda alguns dilemas éticos e baseia-se nos dados recolhidos no jogo digital *The Last of Us*. Ela tem um caráter exploratório — porque busca examinar um tema que ainda possui poucas teorias acerca dele. Por isso, por se tratar de um assunto novo, também recorreremos a alguns websites e blogs especializados nos jogos digitais. Um dos nossos objetivos foi alertar sobre determinados assuntos nesta mídia que tem crescido e alcançado macroproporções.

2 AMBIGUIDADES NA DEFINIÇÃO DE ‘JOGO’

Reconhecemos a dificuldade de definir o “jogo” e o quão ambíguo ele pode ser, como apontam Sutton-Smith (2001) e Henricks (2008). Neste capítulo, nos baseamos em uma possibilidade sugerida pelo primeiro autor e comentada pelo segundo.

Sutton-Smith (2001) analisa os termos “jogar/jogo” e suas ambiguidades, exemplificando as diversas maneiras de se utilizar a palavra *play*, e destaca que, em inglês, sua conotação é ambígua por si só.⁵ Pensando em reduzir estas ambiguidades, Sutton-Smith (2001) sugere “sete retóricas de jogo”, as quais irão fundamentar grande parte da nossa teorização de jogo — explicaremos sobre elas ao longo da dissertação. Para Henricks (2008, p. 165), o jogo é ambíguo pela sua natureza: “em outras palavras, as atividades lúdicas parecem expressar — ao mesmo tempo — qualidades de harmonia social e desarmonia, cooperação e competição, racionalidade e não racionalidade” (tradução nossa).⁶

Sutton-Smith (2001, p. 2), retomando os “sete tipos de ambiguidade”, levantados por William Empson em seu livro *Seven Types of Ambiguity*, publicado em 1955, aponta as principais causas desta características sob diferentes perspectivas:

1. a ambiguidade de referência (isto é um som de tiro, ou você está se engasgando?);
2. a ambiguidade do referente (isto é um objeto ou um brinquedo?);
3. a ambiguidade da intenção (você realmente quer isso ou só finge?);
4. a ambiguidade do sentido (isto é sério, ou sem querer?);
5. a ambiguidade da transição (você disse que estava apenas jogando);
6. a ambiguidade da contradição (um homem jogando sendo uma mulher);
7. a ambiguidade do significado (isto é uma encenação ou uma brincadeira de luta?) (tradução livre).⁷

Como uma derivação da ambiguidade *jogar/jogo* que Sutton-Smith (2001) menciona, o jogo digital também apresenta algumas divergências em sua teorização no meio acadêmico. Dentre elas, os questionamentos mais comuns são com relação à sua representação na cultura e na sociedade e/ou como as interações entre os jogos digitais e os jogadores são estabelecidas. A falta de consenso sobre o jogo digital ainda pode aumentar, se considerarmos que ele pode ser acessado em diversos artefatos, como celulares, consoles, computadores e outros.

⁵ Em português, o verbo *to play* pode significar jogar, tocar (instrumentos musicais) e brincar.

⁶ Do original: “In other words, play activities seem to express — at the same time — qualities of social harmony and disharmony, cooperation and competition, rationality and nonrationality.”

⁷ Do original: “1. the ambiguity of reference (is that a pretend gun sound, or are you choking?); 2. the ambiguity of the referent (is that an object or a toy?); 3. the ambiguity of intent (do you mean it, or is it pretend?); 4. the ambiguity of sense (is it serious, or is it nonsense?); 5. the ambiguity of transition (you said you were only playing); 6. the ambiguity of contradiction (a man playing at being a woman); 7. the ambiguity of meaning (is it play or play fighting?).”

Alguns autores os denominam *games*, videogames, jogos eletrônicos, jogos digitais, jogos interativos e, possivelmente, com outros termos não citados aqui.

Seguindo a ideia de Silva (2018), poderíamos denominar jogos digitais e jogadores como *games* e *gamers*. A solução de elencar *gamer* como termo a ser utilizado academicamente, ainda que pareça razoável, ele não é observado em nenhum jogo digital de língua inglesa, sendo utilizadas, por exemplo, *player 1*, *player 2*, *singleplayer* e *multiplayer*. Isso sugere que *gamer* vem da “retórica popular”⁸ e não dos produtores e desenvolvedores.

Se podemos argumentar sobre *to play* — jogar — e *gamers* — jogadores, podemos refletir também sobre a palavra *game* — jogo. Para Henricks (2008), o termo *game* pode se referir ao conjunto de regras, à natureza e a outros aspectos ligados à atividade do jogo. Por exemplo, as normas que delimitam o futebol. Outra forma de utilizar a palavra *game* seria em relação a um evento, como uma partida de futebol.

Sobre isso, Henricks (2008, p. 163) diz que: “Em outras palavras, ‘o jogo de beisebol’ (as diretrizes para a atividade desse tipo) é diferente de ‘um jogo de beisebol’ (envolvendo pessoas específicas em um horário e local definidos)”⁹ (tradução nossa).

Observando a sugestão no texto original, percebemos que em inglês há a supressão da preposição “*of*” e a inversão entre o substantivo “*game*” e o adjetivo “*baseball*”, em português, a diferença está nos artigos definido e indefinido: “o” e “um”, parecendo ser muito mais simples.

Entretanto, ao analisar em português, de modo próximo, terminologias relacionadas ao jogo, enfretamos dois problemas. O primeiro é apresentado na análise de Huizinga (2005), que buscou comparar as palavras que denotam o *jogo* — ou o mais próximo delas — e suas raízes em diversas línguas diferentes. O autor aponta que as línguas que têm o latim como raiz — como o português — possuem um termo que cobriria todo o sentido de *jogo*: *ludus*. Temos uma palavra direta desta última: *lúdico*. Contudo, ela não é tão propagada na “retórica popular”, e sua utilização para teorizar o jogo soaria incomum.

Huizinga (2005) aponta que o termo em latim, que é a base para *jogo* em muitas línguas contemporâneas é *jocus*. Segundo o autor, esta é a mesma raiz para as palavras *jogo* e *joke* — que, em inglês, pode significar piada. O autor sugere que o termo *jocus* não aborda todos os significados de *jogo*.

⁸ O termo é sugerido por Sutton-Smith (2001), e podemos compará-lo a “senso comum” ou a “opinião do povo”.

⁹ Do original: In other words, “the game of baseball” (the guidelines for activity of that type) is different from “a baseball game” (involving particular people at a set time and place).

Olhando para a questão na perspectiva de Huizinga (2005), podemos sugerir que nossa língua poderia ter uma palavra que nos permitiria compreender o termo *jogo* de maneira mais satisfatória. Contudo, em vez disso, a língua portuguesa dispõe de um termo que abrange o significado de *lúdico* de modo insuficiente.

O segundo problema é com relação à falta de teorizações expressivas em nossa língua com relação ao termo *jogo*. Mesmo assim, nos pareceu melhor, ao longo de nosso trabalho, empregar os termos em português, valorizando-os e tentando contribuir, de alguma forma, para a ampliação e consolidação de seu uso em trabalhos nacionais. Entretanto, ainda recorreremos a teorias estrangeiras.

Desta maneira, descartamos a referência teórica de “jogo” em inglês, tomando as duas possibilidades que pareceram mais interessantes para nós: jogos eletrônicos e jogos digitais. Se tratando de teorização, o *eletrônico* é um termo relativo à *eletrônica*, cujo significado é abrangente, mas podemos simplificar explicando que se relaciona com o controle da energia, fundamentada, por exemplo, nos conceitos de corrente, resistência e tensão. Para Aguiar (2009, p. 13), “é a parte da física que estuda a emissão, o movimento e o comportamento dos elétrons, em circuitos dotados de válvulas, semicondutores, circuitos integrados e outros componentes”.

A possibilidade de o sinal eletrônico ocorrer de maneira analógica ou digital foi o indicativo para a escolha do termo “jogos digitais”, pois, desse modo, descartaremos qualquer inferência analógica ao jogo. Assim, especificamos, claramente, o tipo de jogo que foi abordado ao longo deste trabalho. Tendo esclarecido a escolha por este termo, retomaremos a palavra *jogo* isoladamente da *digital*, abordando-as separadamente.

Sutton-Smith (2001) aponta e elucida que estudiosos oriundos de diversas ciências contribuíram para teorizar o jogo, tais como biólogos, psicólogos, educadores, sociólogos, teóricos da comunicação, matemáticos, antropólogos, folcloristas, assim como pesquisadores procedentes de várias áreas: arte, literatura, ciências físicas, psiquiatria, ciências do lazer e mitologia. Como se não bastasse o número de estudiosos que colaboraram para teorizar o “jogo”, ainda há, segundo o mesmo autor, alguns que consideram que certos traços humanos não passam de um efeito colateral de estruturas fundamentais e, sendo assim, não precisam ser explicadas, e sugerem que o “jogo” não necessita de uma teorização. Para Huizinga (2005, p. 6), muitas abstrações, dependendo da subjetividade, podem ser negadas ou rejeitadas, como Deus, justiça ou beleza, mas propõe que o “jogo” não deve ser negligenciado. “É possível negar, se se quiser, quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo”

Sobre isso, Sutton-Smith (2001, p. 7) sugere que “nenhuma disciplina é, no entanto, tão homogênea que todos os seus membros sejam canalizados para uma única maneira de teorizar. No entanto, a diversidade existe e dificulta a reconciliação” (tradução nossa).¹⁰

Desta forma, Sutton-Smith (2001) indica que, academicamente, a ambiguidade também alcançou o “jogo” e que, mesmo com tantos estudos, as ciências não foram capazes de teorizar ou encontrar uma definição para ele — quem sabe distanciou ainda mais sua teorização. Entretanto, para Henricks (2008, p. 164), “o que parece importante não é que qualquer abordagem particular seja declarada superior a todas as outras, mas que esses estudiosos reconheçam a relação de seus próprios estudos com o trabalho de outros”¹¹ (tradução nossa).

Sobre isso, Henricks (2008) explica que, diferente do que muitos pensam, um pesquisador não investigará sozinho e não lançará suas observações e sugestões de maneira aleatória ou despreziosa. Pelo contrário, pesquisadores não apenas são parte de seu próprio contexto social e histórico, como também são constituídos por conhecimentos de suas formações iniciais e, ainda, representam a instituição onde estudam e pesquisam, mantendo as metodologias e ideias que foram expostos, submetendo-se de maneira limitada a teorizar o “jogo”.

Além destas tantas ambiguidades, tanto Sutton-Smith (2001) quanto Henricks (2008) concordam que o jogo ocupa uma posição delicada, pois ele faz parte do cotidiano das pessoas, havendo também as ideias que vêm da “retórica popular”. Sutton-Smith (2001) explica que é um ponto de vista ou discurso que visa convencer e persuadir e, em relação a seu próprio trabalho, sugere uma polissemia para a palavra retórica, o que implica a necessidade de palavras complementares para esclarecer qual o significado com que está sendo empregada.

As retóricas populares são “modos de pensar” culturais em larga escala nos quais a maioria de nós participa de uma ou outra, embora alguns grupos específicos sejam defensores mais fortes dessa ou daquela retórica específica. As maiores retóricas de jogo fazem parte dos múltiplos e amplos sistemas simbólicos - político, religioso, social e educacional - através dos quais construímos o significado das culturas em que vivemos. Deve ficar claro que eu não assumo que essas pressuposições de valor sejam necessariamente em vão ou negativas, nem que sejam desprovidas de considerável valor para aqueles comprometidos com elas. De fato, é impossível viver sem eles (SUTTON-SMITH, 2001, p. 8)¹² (tradução nossa).

¹⁰ Do original: “no discipline is, however, so homogeneous that all its members are funneled into only one such way of theorizing. Nevertheless the diversity exists, and it makes reconciliation difficult”.

¹¹ Do original: “What seems important is not that any particular approach be declared superior to all the others but that those scholars recognize the relationship of their own studies to the work of others.”

¹² Do original: “The rhetorics that are the focus of this work will be called popular ideological rhetorics, and where necessary, these will be distinguished from what are called scientific or scholarly rhetorics, as well as from disciplinary rhetorics and personal rhetorics. The popular rhetorics are large-scale cultural ‘ways of thought’ in

Após apresentar tantas ambiguidades sobre o jogo, tanto na academia quanto naquilo que as pessoas pensam e falam, Sutton-Smith (2001) expõe seu questionamento-chave: como os estudiosos reconhecem as diferenças entre os diversos trabalhos e de que maneira essas pesquisas podem “conversar”, contribuindo para a investigação sobre o jogo como um todo?

Sutton-Smith (2001) sugere que as diversas ciências que estudam os jogos podem ser agrupadas de acordo com seus objetivos de estudo, reduzindo um pouco esta ambiguidade. O autor sugere sete retóricas (objetivos de estudo) e esclarece que determinadas pesquisas enquadram-se em mais de uma retórica. Veremos, sucintamente, cada uma delas.

A retórica que considera o jogo como *progresso* estuda como a criança adapta-se e progride cognitivamente enquanto joga. Esta retórica é muito pesquisada por psicólogos e educadores, investigando as contribuições do jogo no aspecto moral, emocional e intelectual, segundo Henricks (2008). Além disso, ela comparou os jogos entre os seres humanos e os animais de outras espécies.

A retórica do jogo como *sorte* ou *destino* estuda as chances matemáticas e os riscos que podem ocorrer durante o jogo. Além disso, diferente dos outros tipos de jogadores, que só dependem de si para vencer, nesta retórica eles acham que suas vitórias são concedidas pela sorte, pelos deuses ou pelo destino.

A retórica do jogo como *poder* é, segundo Sutton-Smith (2001, p. 10), “sobre o uso do jogo como representação do conflito e como uma maneira de fortalecer a posição daqueles que controlam o jogo ou são seus heróis”¹³ (tradução nossa). Para Henricks (2008), geralmente, o vencedor se torna o líder ou recebe o prestígio de campeão. Esta retórica também pode ser entendida como a luta entre o homem e a natureza, as condições climáticas, a gravidade ou no sentimento de empoderamento da nação que é vencedora em uma guerra. Não apenas os conflitos externos, mas esta retórica também estuda os interiores.

A retórica do jogo como uma *identidade* é aquela que expressa a tradição de um povo por meio do jogo ou o tem como forma de consolidação cultural. Henricks (2008, p. 175) aponta que, “em outras palavras, o jogo não divide as pessoas tanto quanto as integra em conjuntos

which most of us participate in one or another, although some specific groups will be more strongly advocates for this or that particular rhetoric. The larger play rhetorics are part of the multiple broad symbolic systems — political, religious, social and educational — through which we construct the meaning of the cultures in which we live. It should be made clear that I do not assume these value presuppositions to be necessarily in vain or negative, nor to be without considerable value to those committed to them. In fact, it is impossible to live without them.”

¹³ Do original: “About the use of play as the representation of conflict and as a way to fortify the status of those who control the play or are its heroes.”

sociais e culturais mais amplos. Não é de surpreender que historiadores sociais, antropólogos e sociólogos tenham sido os principais proponentes dessa visão”¹⁴ (tradução nossa).

O futebol, por exemplo, une a maior parte dos brasileiros — pelos menos nas grandes metrópoles — e, por mais que alguém não aprecie, durante a Copa do Mundo, de quatro em quatro anos, a sensação de pertencimento nacional é inegável.

Outro exemplo que contribui para esclarecer a *retórica de identidade* é um episódio ocorrido na África do Sul. Nelson Mandela, líder político que lutou e ficou preso por 27 anos durante o Apartheid, separação entre brancos e negros que durou quase 40 anos nesse país. Quatro anos após ser solto, ele foi eleito presidente da África do Sul. Em 1995, em seu segundo ano de mandato, o país sediou o Mundial de *rugby* — esporte considerado “de brancos” na África do Sul. A partir da observação de que os sul-africanos negros torciam contra o time que representava a nação, Mandela criou uma oportunidade para utilizar o esporte como propaganda para a unificação de seu país nesse campeonato, em um período muito conturbado pós-Apartheid. Tal acontecimento foi retratado no filme *Invictus* (CLINT EASTWOOD; LORI McCREARY; ROBERT LORENZ; MACE NEUFELD, 2009).

As retóricas de jogo como *imaginário* e *ego*¹⁵ são bem descritas por Henricks (2008), sugerindo que a maior semelhança entre elas é que ambas ocorrem de maneira pessoal no jogador.

A retórica do jogo como *imaginário* é vista como uma forma de explorar a criatividade. É quando o jogador viaja em sua própria imaginação, improvisando e idealizando um mundo com possibilidades que o próprio jogador criou. Normalmente, ele ou ela é herói ou heroína, por exemplo.

A retórica do jogo como *ego* é aquela que o enxerga como experiência, satisfação e sentimentos. Isto é, implicações psicológicas derivadas dele, como alguém que utiliza o jogo para mexer com suas emoções, que possui algum *hobby* ou que é praticante de algum esporte radical ou alto risco.

Esta retórica é importante, pois é uma grande causadora de ambiguidades, como explica Sutton-Smith (2001, p. 11): “aqui, as advocacias centrais da maneira secular e consumista da

¹⁴ Do original: “In other words, play does not divide people as much as it integrates them into wider social and cultural wholes. Not surprisingly, social historians, anthropologists, and sociologists have been the major proponents of this view.”

¹⁵ Do original: “Self” (SUTTON-SMITH, 2001, p. 11).

vida moderna invadem as interpretações do jogo e são questionadas por causa da relatividade do século XX” (tradução nossa).¹⁶

A retórica do jogo como *frivolidade* não é apenas aquele jogo visto como algo fútil ou perda de tempo, mas também como algo positivo, como um “bobo da corte” ou um comediante que é capaz de fazer denúncias ou críticas de maneira satírica. Sutton-Smith (2001) analisa esta retórica por último por reconhecer a profundidade deste tipo de jogador. Para Henricks (2008), enquanto as outras seguem algum tipo de regra ou hierarquia, esta retórica utiliza valores inversos àqueles que são socialmente estruturados ou considerados “oficiais”.

Além das colocações já apresentadas sobre as *sete retóricas* de Sutton-Smith (2001), é interessante notar que o próprio autor faz uma distinção entre as retóricas com relação ao tempo, agrupando-as e chamando-as de retórica moderna e antiga.

A retórica de *progresso*, a retórica do *ego*, a retórica do *imaginário* constituem o conjunto de retóricas modernas, com uma história amplamente elaborada ideologicamente apenas nos últimos duzentos anos [...] historicamente, a *frivolidade* pertence com o conjunto antigo que inclui o *destino*, *poder* e *identidade* (SUTTON-SMITH, 2001, p. 11).¹⁷

Essas retóricas fazem parte de uma sugestão de Sutton-Smith (2001), corroborada por Henricks (2008). Uma tentativa de aproximação entre os estudiosos pode ser muito mais complexa do que possa parecer à primeira vista, mas consideramos que essa é uma conciliação acadêmica interessante que, por sua possível contribuição nos estudos de jogos digitais, vale a pena conferir, refletir e discutir.

Precisamos estar atentos a possíveis colaborações de diferentes estudiosos do tema, não nos fechando em apenas um campo ou nos limitando a uma resposta absoluta. A seguir, fundamentamos nossa teorização de *jogo*.

2.1 Em busca de uma definição para ‘jogo’

Grande parte das produções ligadas ao jogo busca suas teorias em Huizinga (2005). Seus estudos contribuíram consideravelmente para o desenvolvimento de certos entendimentos sobre o “jogo”. O ponto de partida de Huizinga (2005) — quem sabe esta tenha sido a razão de ele ter se destacado entre outros autores — foi mostrar que as produções acadêmicas até aquele

¹⁶ Do original: “Here the central advocacies of the secular and consumerist manner of modern life invade the interpretations of play and are questioned because of their twentieth-century relativity.”

¹⁷ Do original: “The rhetoric of progress, the rhetoric of the self, the rhetoric of imaginary constitute the modern set of rethorics, with a history largely elaborated ideologically only in the past two hundred years. [...] historically frivolity belongs with the ancient set that includes fate, power, and identity.”

momento abordavam o jogo de maneira física ou psicológica e ligadas somente a crianças. “Ao tratar o problema do jogo diretamente como função da cultura, e não tal como aparece na vida do animal ou da criança, estamos iniciando a partir do momento em que as abordagens da biologia e da psicologia chegam a seu termo” (HUIZINGA, 2005, p. 6).

Assim, Huizinga (2005) justificou que abordaria o jogo de maneira cultural, contudo, ele ainda esclarece que o jogo antecede a cultura, exemplificando que os animais, antes das civilizações, brincavam. Tais reflexões estavam à frente de seu tempo e, por isso, seu livro *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura* é considerado a iniciação básica para quem deseja estudar os *jogos*.

Para Henricks (2008, p. 176), “formas culturais de atividade (como regras de jogo, arenas esportivas, cassinos, e assim por diante) são (...) melhor compreendidas como formas de jogo, cenários ou playgrounds do que como jogo em si” (tradução nossa).¹⁸

Concordamos com Huizinga (2005) em tratar o jogo de maneira cultural. Contudo, temos que levar em consideração que sua primeira publicação de *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura* foi há mais de oitenta anos, o que nos leva a pensar que algumas indagações que o autor abordou na época, quem sabe hoje, com as alterações sociais, possam estar “desatualizadas”. Podemos sugerir isso com base nas palavras do próprio Huizinga (2005, p. 217):

Em que medida a cultura atual continua se manifestando através de forma lúdicas? Até que ponto a vida dos homens que participam dessa cultura é dominada pelo espírito lúdico? Conforme vimos, o século XIX perdeu um grande número dos elementos lúdicos que caracterizavam as épocas anteriores.

Partindo desta premissa, Huizinga (2005) faz uma comparação entre os *jogos* em diferentes períodos. Ele sugere que, em sua época, os esportes atléticos ou competitivos ganharam uma expressiva atenção internacional e contrasta esta perspectiva com a era feudal. Segundo Huizinga (2005), esta última era muito mais interessada em torneios, e qualquer outro tipo de jogo era considerado mera recreação. Desta forma, o autor sugere uma diferença nos jogos entre as diferentes eras na história humana.

Acreditamos que certos pontos na pesquisa de Huizinga (2005) são importantes, como certos esclarecimentos históricos quase “imutáveis”. Podemos citar a interessante maneira

¹⁸ Do original: “cultural forms for activity (such as game rules, sports arenas, casinos, and so forth) are, in my opinion, better understood as play forms, settings, or playgrounds rather than as play itself”.

como ele trata as raízes das línguas contemporâneas no intuito de definir o *jogo* — por isso consideramos parte desta abordagem para justificar nossa escolha em utilizar *jogo digital*.

Por acreditar que alguns pontos que Huizinga (2005) propõe diferem da nossa época, boa parte de nossa apresentação sobre *jogos* ficou baseada nas ambiguidades de Sutton-Smith (2001) — que diversas vezes cita Huizinga (2005). Não apenas Huizinga e Sutton-Smith (2001) abordam *jogos* a partir de outros trabalhos mais recentes e com outras perspectivas. O Quadro abaixo é uma tradução da tabela feita por Sutton-Smith (2001, p. 215), na qual ele exemplifica as retóricas divididas em sete categorias, como mostradas a seguir:

Quadro 1 – As sete retóricas do jogo

Retórica	História	Função	Forma	Jogadores	Disciplina	Pesquisadores
Progresso	Esclarecimento, evolução.	Adaptação, crescimento, socialização.	Brincadeiras e jogos.	Jovens.	Biologia, psicologia, educação.	Vygotsky, Erikson, Piaget, Berlyne.
Destino	Animismo, adivinhação.	Magia, sorte.	Chance.	Apostadores.	Matemática.	Bergler, Fuller, Abt.
Poder	Políticas, guerra.	<i>Status</i> , vitória.	Habilidade, estratégia e jogo profundo.	Atletas.	Sociologia, história.	Spariosu, Huizinga, Scott, Von Neumann.
Identidade	Tradição.	Comunitas, cooperação.	Festivais, paradas, festas e novos jogos.	Povo (tribais)	Antropologia, folclore.	Turner, Falassi, De Koven, Abrahams
Imaginário	Romantismo.	Criatividade, flexibilidade.	Fantasia, tropos.	Atores.	Arte e literatura.	Bakhtin, Fagen, Bateson.
Ego	Individualismo	Pico de experiência. (extremo)	Lazer, solitário, jogos extremos.	Vanguarda, jogadores solitários.	Psiquiatria.	Csikszentmihalyi

Frivolidade	Trabalha a ética.	Inversão, brincadeiras.	Sem sentido (contrassenso, absurdo)	Trapaceiros, comediantes bobos da corte.	Cultura pop.	Welsford, Stewart, Cox.
-------------	-------------------	-------------------------	-------------------------------------	--	--------------	-------------------------

Fonte: adaptado de Sutton-Smith (2001, p. 215)

O Quadro 1 resume o quanto o “jogo” pode ser ambíguo. Como Sutton-Smith (2001) aponta, os jogadores podem, por exemplo, ter diversos tipos de objetos ou equipamentos para jogar, que se apresentam em locais distintos e com durações que podem variar. Se refletirmos sobre essas afirmações, exemplificando com o futebol, podemos observar que é um jogo coletivo entre duas equipes que precisam se desafiar e se superar. Os jogadores utilizam uma bola e outros equipamentos individuais em um campo de futebol, com regras preestabelecidas e a duração de uma partida é, em média, noventa minutos.

Seguindo este raciocínio, em um jogo digital fora de rede (*off-line*), o jogador pode jogar sozinho ou, simultaneamente, com até quatro participantes. A maioria dos jogos digitais permite dois jogadores, porém alguns, como o *Nintendo 64* ou o *Dreamcast* — ambos lançados no final da década de 1990 — admitem até quatro participantes.

Os equipamentos básicos para jogos digitais são: o console¹⁹, capaz de ler a mídia física ou digital, e um monitor ou tela para reproduzir as imagens. Os lugares para se jogar podem variar, desde que haja alguma conexão com a energia para alimentar o console e a tela, e a duração de jogo pode ser diferente de jogador para jogador.

Portanto, algumas características do jogo, como as diferenças entre seus jogadores, entre os equipamentos ou objetos utilizados enquanto se joga, entre locais que ocorrem o jogo e o tempo de duração de um jogo contribuem para a formação de mais ambiguidades sobre ele, como propõe Sutton-Smith (2001).

Após apresentar todas as retóricas e abordar os diferentes tipos de jogadores, equipamentos usados para se jogar, tempo, objetivo e lugar onde o jogo ocorre, Sutton-Smith (2001) justifica que as definições sobre o *jogo* foram dadas no decorrer de seu livro *The ambiguity of play*. Entretanto, o autor reconhece que seu leitor gostaria de saber sua opinião de maneira mais restrita do que abrangente. Sutton-Smith (2001, p. 218-19) esclarece o quão difícil

¹⁹ Em português, a palavra “console” é uma tradução possível para *videogame*.

é definir o jogo, dizendo que é quase impossível, mas ressalta seis pontos que ele considera importantes sobre o jogo. Vejamos:

1. que a definição de jogo deve ser ampla e não estrita, incluindo formas passivas vicárias assim como formas ativas de participação, incluindo o sonhar acordado bem como esportes e festivais.
2. que deve aplicar-se tanto aos animais como aos humanos e às crianças e aos adultos.
3. que não deve ser definido apenas em termos dos valores ocidentais modernos restritos que dizem que ele é improdutivo, racional, voluntário e divertido. Estes não são conceitos que podem prevalecer como universais, dadas como ao contrário das maiores evidências históricas e antropológicas.
4. que brincar não é apenas uma atitude ou uma experiência; é sempre caracterizado por suas próprias performances e estilizações distintas.
5. que pode ser tão momentâneo como uma breve sagacidade, ou pode durar tanto quanto os ciclos de um ano de festivais ou os ciclos de quatro anos das Olimpíadas. Que pode ser espacialmente tão difuso quanto sonhar acordado ou tão articulado quanto um estádio esportivo.
6. que brincar é como a linguagem: um sistema de comunicação e expressão, não em si nem bom nem ruim (tradução nossa).²⁰

Concordamos com boa parte das características que Sutton-Smith (2001) sugere, pois, desta forma, ele minimiza certos reducionismos — como o fato de achar que o jogo é somente diversão, apenas para crianças ou somente relacionado às competições. Contudo, de acordo com os objetivos desta pesquisa, ainda nos parece que todas estas teorias são amplas. Tendo por base o Quadro 1 com as informações de cada retórica, observamos que a retórica de *progresso* é a que mais se relaciona com os propósitos de nosso estudo.

2.2 Retórica do progresso

Segundo Sutton-Smith (2001), durante certo tempo, os pesquisadores, baseados nos avanços científicos, sociais e tecnológicos do século XVIII, tentaram estudar o jogo por uma perspectiva de progresso, conectando-o com benefícios cognitivos à criança. O objetivo era alcançar algum valor no jogo, indo além da diversão. Isso levou à formação de duas polaridades

²⁰ Do original: “1. that play’s definition must be broad rather than narrow, including passive vicarious forms as well as the active participant forms, including day dreams as well as sports and festivals.
2. that it should apply to animals as well as humans, and children as well as adults.
3. that it should not be defined only in terms of the restricted modern Western values that say it is nonproductive, rational, voluntary, and fun. These are not concepts that can prevail as universal, given the larger historical and anthropological evidence to the contrary.
4. that play is not just an attitude or an experience; it is always characterized by its own distinct performances and stylizations.
5. that it can be as momentary as a piece of wit, or can endure as long as the one-year cycles of festivals or the four-year cycles of the Olympics. That it can be spatially either as diffuse as a day-dream or as articulate as a sports stadium.
6. that play is like language: a system of communication and expression, not in itself either good or bad.”

ideológicas entre os estudiosos: os conservadores, que acreditam ser perda de tempo jogar, e os progressistas, que entendem as contribuições do jogo para o progresso do ser humano.

Apesar de Sutton-Smith (2001) chamar de *retórica de progresso* na introdução de seu livro *The ambiguity of play*, ele divide a explicação sobre ela em dois capítulos: o da *retórica do progresso animal*²¹ e o da *retórica do progresso infantil*.²² No entanto, juntas, elas caracterizam a *retórica do progresso* como um todo. Mas por se tratar de assuntos muito específicos, abordaremos somente com relação ao ser humano.

2.3 Retórica do progresso infantil

Há uma grande quantidade de pesquisas que liga o jogo ao progresso infantil. Sutton-Smith (2001) explica algumas das teorias e ideias com relação a este tema. Com base neste autor, abordaremos aquelas que têm alguma relação com o jogo digital.

De acordo com Sutton-Smith (2001), boa parte das pesquisas do século passado busca mapear os estágios de desenvolvimento das crianças e a estabelecer relações com o progresso cognitivo e o jogo dentro desses estágios. A partir daí, ainda segundo o mesmo autor, alguns pesquisadores sugeriram uma série de recomendações para acelerar o processo de desenvolvimento infantil. Dentre eles, possivelmente os mais emblemáticos, no que se refere aos jogos (e brincadeiras) são apontados por Sutton-Smith (2001, p. 50): para Piaget (1951), “espelham e consolidam o desenvolvimento dos estágios cognitivos” e, para Vygotsky (1978), “antecipam o desenvolvimento cognitivo” (tradução nossa).²³

Nesse período, a maioria dos investigadores toma por garantida a importância do jogo para o desenvolvimento, levando a muitas analogias entre o jogo e algum processo de desenvolvimento. Sutton-Smith (2001, p. 36) sugere que: “apesar de suas supostas origens evolutivas, parte da atração desse tipo de pesquisa e formulação para os psicólogos, como cientistas, é a promessa de regularidades previsíveis de um tipo confiável” (tradução nossa).²⁴

Após a Segunda Guerra Mundial, entre as décadas de 1940 e 60, houve um acréscimo nas pesquisas que mostravam menos regularidades e analogias e mais relações causais entre o jogo e o desenvolvimento infantil. Sutton-Smith (2001) exemplifica este fato com estudos que mostram a importância dos estímulos dos pais aos filhos por meio dos jogos. Além destes, ainda

²¹ Do original: “Rhetorics of Animal Play” (SUTTON-SMITH, 2001, p. 18).

²² Do original: “Rhetorics of Child Play” (SUTTON-SMITH, 2001, p. 35).

²³ Do original: “that it mirrors and consolidates the development of cognitive stages (Piaget, 1951); that it anticipates the development of cognition (Vygotsky, 1978)”

²⁴ Do original: “Despite its purported evolutionary origins, part of the attraction of this kind of research and formulation to psychologists, as scientists, is the promise of predictable regularities of a reliable kind.”

há outros estudos que evidenciavam uma correlação entre o desenvolvimento social da criança e os jogos. Esta socialização influenciava diretamente também no desenvolvimento escolar.

Sutton-Smith (2001, p. 40) diz que “tem sido fácil acreditar que existe validade para a descoberta de que o brincar está associado positivamente ao aprendizado e ao desenvolvimento” (tradução nossa).²⁵ O autor (2001) explica que, mesmo havendo grande aceitação por parte dos pesquisadores, havia uma parte que demonstrava grande ceticismo com relação ao jogo²⁶ e ao desenvolvimento infantil. Esse ponto de vista cresceu consideravelmente nos últimos anos, segundo o mesmo autor. Dentre os exemplos que Sutton-Smith (2001) aborda, falaremos apenas do *efeito de estímulo tutorial*.²⁷

Esta ideia minimiza a importância dos jogos, destacando que o mais relevante é o *novo* e o *especial* relacionamento entre o aluno e o tutor, por meio do jogo. Isso sugere que, sozinho, o jogo não é determinante para promover o desenvolvimento infantil, mas que ele compõe uma parte de muitas influências (SUTTON-SMITH, 2001).

Além disso, Sutton-Smith (2001, p. 41) alega que

ainda há potencial aqui para pensar nas retóricas que direcionam as tentativas dos adultos em enxergar a brincadeira infantil como progressiva, sendo eles próprios o maior fenômeno que causa tais transferências de habilidade do jogo para a realidade cotidiana (tradução nossa).²⁸

Sobre isso, Sutton-Smith (2001) diz ser clichê na teoria da aprendizagem a afirmação de que a “transferência tutorial” de uma técnica em geral só ocorre se houver uma intenção real de que isso aconteça. Ele relata que o jogo na *retórica do progresso* pode parecer cumprir mais as necessidades do adulto do que as necessidades das crianças, e revela que o controle adulto pode limitar as possibilidades de jogo/brincadeira das crianças.

Não apenas isso, pois, segundo o autor (2001), o *efeito do estímulo tutorial* ainda pode sugerir que o progresso ocorre apenas de maneira *ativa* — com objetivos claros e planejamentos prévios e/ou estimulados/intermediados por um adulto. Veremos mais adiante que o jogo contribui para o progresso de uma educação informal e que, não necessariamente, precisa de objetivos claros ou planejados — ou *ativos*.

²⁵ Do original: “It has been easy to believe that there is validity to the finding that play is associated positively with learning and development.”

²⁶ Sutton-Smith (2001, p. 40) se refere a *play training*. Abordado na *retórica do progresso animal*. Esse tipo de jogo/brincadeira é usado na aula para produzir repetições que contribuem para a memorização, transferência de habilidades e outros.

²⁷ Do original: “*Tutorial stimulation effect*” (SUTTON-SMITH, 2001, p. 40).

²⁸ Do original: “Still, there is potential here for thinking of the rhetorics that direct adult attempts to view child play as progressive as being themselves the very phenomena that cause such transfers of skill from play to everyday reality.”

Ainda sobre a importância do adulto, Sutton-Smith (2001) explica que os psicólogos que estudam o desenvolvimento infantil tendem a focar mais na socialização adulto-criança do que na criança-criança. Além disso, também contribuindo para a nossa crença na educação informal, ele (2001, p. 44) diz que esses mesmos psicólogos “também deram menos atenção aos muitos outros amortecedores do desenvolvimento que podem operar, como companheiros de bairro, avós, igrejas e gangues” (tradução nossa).²⁹

Isso sugere que a importância do jogo está além dos objetivos de um adulto ou dos estímulos que os pais ou professores podem facilitar. Muitas vezes, o contexto do jogo é um fator determinante no desenvolvimento da criança. Dentre as muitas influências, podemos refletir sobre o *ambiente de jogo*³⁰ — o lugar onde ocorre o jogo ou a brincadeira, como praças, campos de futebol, parques e outros.

Sutton-Smith (2001) propõe que o *ambiente de jogo* é importante para o desenvolvimento infantil — pois pode contribuir para o desenvolvimento interpessoal entre criança-criança —, sendo provável, segundo o autor, que as crianças mais sociais nas brincadeiras também aperfeiçoam, de modo geral, seus procedimentos sociais. Ele esclarece que as crianças estão em uma *arena* onde há imprevisões. Elas são desafiadas e contrariadas, podendo suceder ou falhar. Para Onça (2014, p. 56), “se alguma coisa está em jogo, isso quer dizer que ela é disputada, permanece incerta, em aberto, aguardando um desfecho. Antes de o jogo iniciar, o que existe são as possibilidades”. Isso contribui para a adaptação social.

Mesmo assim — quase tudo ligado ao jogo ou a brincadeira —, Sutton-Smith (2001, p. 44) diz que “é difícil ter certeza de quanto o resultado é devido às habilidades sociais que as crianças trazem consigo e quanto elas são resultado das habilidades sociais que adquirem enquanto estão lá”.³¹

Isso nos leva a refletir mais uma vez sobre o contexto do jogo. Dentre as muitas variações, Sutton-Smith (2001) aborda as diferenças entre as culturas, como algumas que encorajam a jogar e outras não. Diferenças individuais, como ele (2001, p. 46-47) explica: “há diferenças consideráveis entre jogadores fisicamente habilidosos e aqueles que são

²⁹ Do original: “have also given less attention to the many other buffers for development that might operate, such as neighborhood playmates, grandparents, churches and gangs”.

³⁰ Do original: “*Playground*” (SUTTON-SMITH, 2001, p. 43)

³¹ Do original: “it is difficult to be sure how much outcomes are due to the social skills the children bring with them and how much they are due to the social skills that they acquire while there.”

intelectualmente habilidosos. Alguns jogos exigem memória, outros, estratégia, e ainda há os que demandam atuação” (tradução nossa)³².

Dentre as variações, abordamos com mais atenção a diferença entre idades. O questionamento de Sutton-Smith (2001) é: “se o jogo é considerado importante no desenvolvimento, na socialização e no crescimento da criança, qual o motivo para o adulto querer jogar?”. Presume-se que a criança precisa se desenvolver, enquanto o adulto, que atingiu o ponto máximo do desenvolvimento e está pronto para a vida adulta, não tem necessidade de se preparar para nada. O autor (2001, p. 48) esclarece que: “de fato, tem sido mantido há muito tempo que festivais de adultos, carnavais, esportes e desfiles não são brincadeiras, mas meramente entretenimentos ou recreações” (tradução nossa).³³

Isso contribui para a consolidação de uma ideia que só a criança progride enquanto joga ou brinca, e que para os adultos são apenas um passatempo ou representa alguma atividade ao ar livre. Além disso, como pesquisadores, parece-nos que as pesquisas somente são válidas se forem capazes de apresentar algum resultado que contribua para o entendimento sobre o jogo e o progresso infantil. Principalmente dentro de um ambiente escolar, como se apenas isso fosse educação.

Quem sabe se é por este motivo que a *retórica do progresso* estuda o desenvolvimento infantil ou animal e, praticamente, descarta os benefícios para o adulto — como se fosse um ser que não precisasse mais progredir? O que sugerimos — ao longo desta dissertação —, é que a educação está além das salas de aulas, e questionamos se, de fato, a fase adulta é um estágio “fechado” na qual não há mais espaço para desenvolvimento ou progresso.

Sutton-Smith (2001, p. 4) oferece como opção “uma lista de atividades que muitas vezes dizem ser formas de jogo ou experiências de jogo” (tradução nossa).³⁴ Ele divide a partir da mais pessoal para a pública, como sonhar acordado, ter *hobbies* e coleções, realizar trabalhos manuais, jogar com as palavras, perder peso, participar de competição de beleza, celebrações e festivais, jogar golfe, praticar esportes radicais e muitos outros.

Mesmo sem Sutton-Smith sugerir, podemos alegar, apoiados no mesmo autor, que o campo científico é um lugar onde muitos jogos ocorrem. Se pensarmos na competição e no interesse de deter a hegemonia do conhecimento, podemos conectar este jogo com a *retórica do poder*. Mesmo assim, seus participantes precisam estar estudando e *progredindo* seu

³² Do original: “There are considerable differences between physically skillful players and those who are intellectually skillful. Some games call on memory, some on strategy, some on acting.”

³³ Do original: “It has indeed long been maintained that adult festivals, carnivals, sports, and parades are not play but merely entertainments or recreations.”

³⁴ Do original: “A list of activities that are often said to be play forms or play experiences themselves.”

conhecimento através de estudos. O conhecimento é a espada e o escudo de quem quer “sobreviver” neste jogo.

Isso nos sugere, com base na importância do progresso intelectual para o ser humano, que o progresso não é um atributo exclusivamente infantil.

2.4 Considerações sobre a retórica apresentada

Considerando, especialmente, as *sete retóricas* de Sutton-Smith (2001), alguns pontos foram levantados.

Enquanto fisicamente podemos enxergar as mudanças e diferenças — entre criança e adulto ou um desportista mais bem preparado do que outro —, no progresso da lógica ou dos valores éticos é quase impossível definir os limites ou os estágios. Se considerarmos esses progressos, não podemos concordar que eles apenas ocorram na infância, mas que surjam também na fase adulta. O problema é que as pesquisas apontam que o adulto joga para passar o tempo ou recrear e não para se desenvolver.

O jogo, segundo Sutton-Smith (2001), é considerado por alguns pesquisadores tanto como um passatempo quanto uma forma de progredir. Alguns pesquisadores mostram a dificuldade em separar essas duas características, e concordamos com isso. Mesmo assim, não saber onde termina um e começa o outro não minimiza a importância do jogo para o desenvolvimento do indivíduo. Até um simples jogo de pôquer no final de semana com objetivos recreativos pode contribuir para o desenvolvimento de pensamentos lógicos matemáticos.

Outro ponto importante é compreender como o jogo ou a brincadeira se relaciona com a educação. Segundo Sutton-Smith (2001), muitos pesquisadores citam a importância do adulto como mediador do jogo — pais e professores — para o desenvolvimento cognitivo da criança. Além disso, o autor (2001) também explica que, na segunda metade do século XX, houve um aumento nas pesquisas que buscavam apresentar as causas do progresso através do jogo. Com isso, em sua concepção, a relação adulto-criança seria mais estudada do que a relação criança-criança.

Sobre estes pontos, tecemos alguns comentários.

O primeiro é que o adulto pode ter um papel fundamental no progresso infantil por meio do jogo ou brincadeira infantil, mas alertamos para a exclusividade desta importância, pois também a relação criança-criança é fundamental para o desenvolvimento infantil. Concordamos com Sutton-Smith (2001) quando diz que o controle do adulto sobre o jogo pode limitar a

criança — como a imaginação. Para Henricks (2008, p.149), “jogar é criar e depois habitar em um mundo distinto que alguém criou” (tradução nossa).³⁵

O segundo é com relação à sugestão de que o jogo ou a brincadeira, para ter alguma relação com a educação, precisa ter objetivos pedagógicos ou ser praticado em um contexto escolar. Os jogos podem variar e são imprevisíveis. Isso propõe que, por mais que busquemos planejar qual jogo utilizar em uma aula e qual o objetivo pretendemos alcançar com ele, nem sempre conseguimos controlá-lo. Há variações individuais, culturais, entre outras. Nesta dissertação, abordamos a variação no *ambiente de jogo*. Nele, é como se a criança estivesse em uma “arena”. Ela é contrariada, desafiada e, às vezes, pode não ser a vencedora. Segundo Sutton-Smith (2001), a relação criança-criança pode trazer alguns benefícios, como na adaptação social ou no controle da frustração.

Consideramos que tais apontamentos contribuem para explicarmos nosso entendimento de “jogo”, mesmo de maneira simples, compreendendo que nossa posição está profundamente pautada na *retórica de progresso* de Sutton-Smith (2001).

Ao estudarmos um jogo devemos considerar o contexto, pois ele reflete a familiarização e a popularidade do jogo — ou a falta delas — entre seus participantes. Como exemplo, temos a falta de tradição brasileira no beisebol em contraponto à grande popularidade do futebol.

Não só o contexto, mas também o período histórico precisa ser levado em conta. Nesta direção, questionamos o motivo de algumas considerações de Huizinga (2005) sobre o jogo ainda serem usadas como base por boa parte das pesquisas nacionais. Dentre os mais relevantes nesta pesquisa, podemos ressaltar Silva (2018), Oliveira Neto (2014) e Onça (2014).

Portanto, entendemos que o “jogo”, suas práticas e popularidade estão intimamente ligadas ao contexto e ao período histórico em que se joga. Um pesquisador da área precisa levar em consideração esses dois fatores.

O jogo tem em sua essência o lúdico, a recreação ou qualquer outra referência que se aproxime de “diversão”. Este fato não diminui a importância do jogo para o desenvolvimento. Grande parte das pesquisas, segundo a *retórica do progresso* (SUTTON-SMITH, 2001), foi desenvolvida a partir das comparações entre os benefícios advindos dos jogos praticados por seres humanos e outras espécies — principalmente no que tange ao físico. O foco dessas pesquisas, primordialmente, era no desenvolvimento infantil no contexto escolar.

Observando estas características, neste capítulo, explicitamos nosso entendimento de que o jogo não contribui tão somente para o progresso físico, mas também para o intelectual.

³⁵ Do original: “To play is to create and then to inhabit a distinctive world of one’s own making.”

Os benefícios do jogo não estão limitados a determinadas idades. Um adulto, mesmo em condições de recreação, pode ser capaz de progredir. Por fim — e quem sabe o mais importante —, o jogo não precisa estar em uma sala de aula para colaborar com o progresso do ser humano. Percebemos — baseado na *retórica de progresso* de Sutton-Smith (2001) — que boa parte das pesquisas durante a segunda metade do século XX precisava estar contextualizada nas escolas para serem consideradas pesquisas educacionais — veremos mais sobre este tema no próximo capítulo, ao abordarmos a *educação informal*.

Desta forma, buscamos desconstruir tais paradigmas, enquanto apresentamos o que entendemos por “jogo”. Contudo, nosso escopo também considera o “digital”, conforme mostraremos adiante.

3 CONTEMPORANEIDADE DIGITAL E EDUCAÇÃO

Pelo fato de que os sinais eletrônicos podem se propagar tanto de modo analógico quanto digital, optamos em utilizar o termo “digital”, aos nos referirmos aos jogos que estudamos, e não eletrônico, de modo a especificá-los adequadamente. Entretanto, embora haja essa distinção de nossa parte, muitas vezes será difícil isolá-los, explicá-los sem contrapô-los, como veremos a seguir.

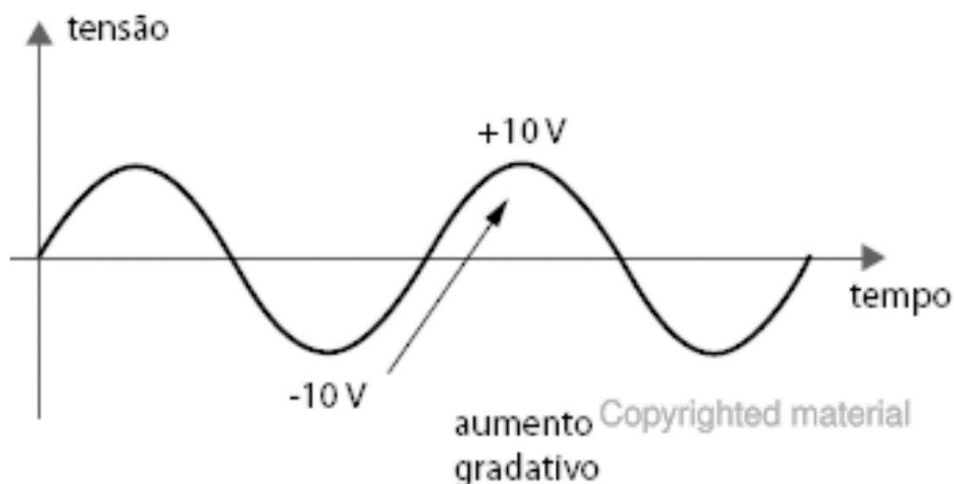
Selwyn (2011) reconhece a facilidade das tecnologias digitais ao compará-las com as analógicas. Basicamente, a diferença entre a tecnologia analógica e a digital é que enquanto a primeira funciona de maneira contínua, a segunda é descontínua. Para Selwyn (2011), este detalhe faz toda a diferença.

Analógico, segundo Aguiar (2009, p. 13), “é o sinal eletrônico que varia de forma contínua em função do tempo”. Portanto, se um sinal analógico precisa variar de 0 a 1, este passará, de modo contínuo por valores intermediários, despendendo mais tempo do que o sinal digital, que só assume dois valores, para alcançar determinado objetivo.

As tecnologias digitais distinguem dois códigos binários, 0 e 1, que representam, respectivamente, o corte ou a alimentação elétrica do aparelho eletrônico, ou seja, ligando-o ou desligando-o. Isto implica dizer que não há nenhum valor entre eles e que sua variação ocorre de maneira descontinuada — ou instantânea. (SELWYN, 2011).

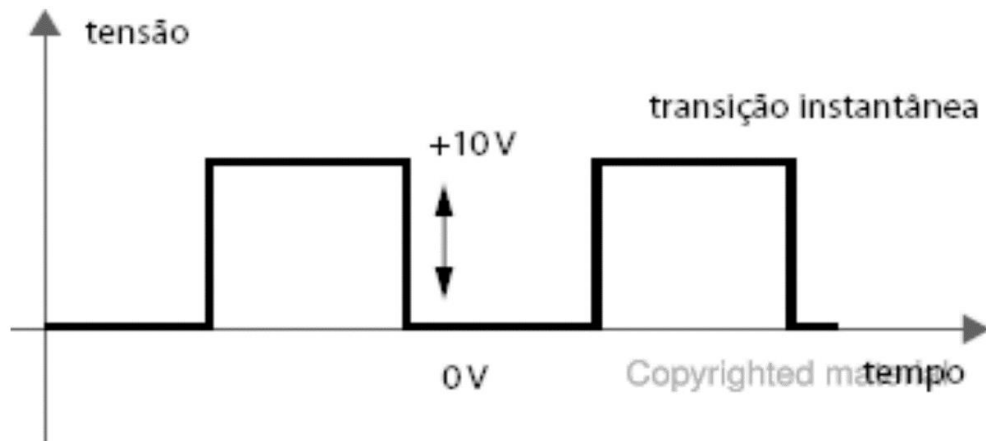
Podemos visualizar essa diferença nas figuras a seguir:

Figura 1 – Variações da tensão e do tempo de um sinal analógico.



Fonte: Senai (2016, p. 11).

Figura 2 – Variação da tensão e do tempo de um sinal digital.



Fonte: Senai (2016, p. 11).

Sobre as informações digitais, Selwyn (2011) explica que o computador digital não lê os valores entre 0 e 1 — pois os valores comandam apenas o desligar e ligar —, mas que todos os 0 e os 1 podem combinar-se entre si e gerar outras informações.

Esclarecendo, observamos que essas combinações acontecem através de fios. Quanto mais fios, mais possibilidades de combinações (Senai, 2015; 2016). Por exemplo, um fio “A” apenas reconhece 0 e 1, mas pode se combinar com os números de outro fio “B”. Daí, as possíveis combinações seriam (A0-B0, A1-B0, A0-B1 e A1-B1). Portanto, dois fios geram quatro combinações. Cada fio é chamado de *bit*. Sobre ele, esclarecemos que

o sistema de numeração binário é empregado em circuitos lógicos digitais; esse sistema possui apenas dois algarismos: 0 e 1. Por isso sua base é dois (dois dígitos). Cada dígito ou algarismo binário é chamado de *bit*, do inglês *binary digit* (dígito binário). Um bit é, portanto, a menor unidade de informação nos circuitos digitais (Senai, 2015, p. 12).

Esses *bits* combinam-se gerando *bytes*, *kilobytes*, *megabytes*, *gigabytes* e assim por diante. Um exemplo que podemos apresentar são os valores numéricos medidos por uma balança analógica cujas molas alteram o posicionamento do ponteiro de acordo com o peso depositado sobre ela. Uma balança digital, assim que ela estiver ligada, estará pronta para medir interpretando o valor da carga através de um microprocessador capaz de entender os impulsos elétricos gerados pelos bits.

Há três principais vantagens em se utilizar as tecnologias digitais: no tratamento de informação, no armazenamento de informação e na transmissão de informação. (SENAI, 2016)

Sobre o tratamento de informação, por se tratar de uma tensão que opera em dois níveis variados, os equipamentos digitais são capazes de funcionar de maneira mais complexa, com circuitos mais simples. Por outro lado, os equipamentos analógicos precisam distinguir uma grande quantidade de tensões. Essa diferença sugere que seu processador precisa ser mais complexo e, portanto, mais caro do que um equipamento digital. (SENAI, 2016)

A segunda vantagem é o armazenamento das informações e a possibilidade de localizá-las. Um exemplo, é a facilidade em encontrar uma música em um CD — digital — o que não acontece em uma fita cassete — analógica. (SENAI, 2016)

Além disso, outro aspecto levantado por Selwyn (2011) é que o digital é mais fácil de editar. Exemplificando, cita a facilidade de se manipular uma foto digitalizada em relação à analógica, e o quanto é mais barata, algo que interessa diretamente ao comércio. Essas diferenças privilegiam a tecnologia digital e contribuem para a formação de pensamentos entusiasmados em os termos de novidade, transformação e progresso tecnológico.

Sobre a terceira vantagem, os aparelhos analógicos não são capazes de distinguir os ruídos contidos nos sinais elétricos. Uma exemplificação pode ser dada recorrendo-se ao sinal da televisão. Esses ruídos são vistos como chuviscos na tela. O sinal digital é capaz de distinguir e desprezar tais ruídos. No caso de uma grande quantidade de ruídos, a imagem não aparece ou é congelada por alguns instantes (SENAI, 2016).

Resumindo, a transmissão com sinal analógico provoca mais oscilações, o que faz com que sua transmissão não alcance a mesma qualidade de imagem e som que a digital, o tempo de processamento seja maior e exija mais espaço para o armazenamento de dados.

Mesmo reconhecendo as vantagens dos aparelhos eletrônicos digitais, para Selwyn (2011, p. 11), geralmente, o homem experimenta o mundo real de maneira analógica. Ele exemplifica dizendo que a “visão é uma resposta à intensidade e aos comprimentos de onda sempre variáveis da luz. Da mesma forma, o som é produzido quando objetos vibram, produzindo ondas de pressão continuamente flutuantes que podem ser captadas pelos ouvidos.” (tradução nossa).³⁶ De fato, é possível observar que “várias manifestações elétricas são puramente analógicas, como o som e as informações disponibilizadas por diversos tipos de sensores, por exemplo, pressão e temperatura” (SENAI, 2016, p. 14).

Qual a relação entre o “digital” e os jogos? Para entendermos isso, precisamos esclarecer que o console é um computador com microprocessador capaz de ler as sequências binárias que

³⁶ Do original: “Vision is a response to the ever-changing intensity and wavelengths of light. Similarly, sound is made when objects vibrate producing continually fluctuating pressure waves that can be picked up by our ears.”

existem nos jogos digitais. Desde a da década de 1980 até hoje, o desempenho e o progresso dos jogos digitais ficaram atrelados às combinações binárias.

Quanto à capacidade de ler os impulsos elétricos em *bits*, eles podem ser classificados conforme exemplificado a seguir:

- 8 bits: Nintendo, Master System e Atari.
- 16 bits: Mega Drive/Sega Genesis, Neo Geo e Super Nintendo.
- 32 bits: PlayStation, 3DO e Sega Saturn.
- 64 bits: Nintendo 64.
- 128 bits: PlayStation 2, Xbox, GameCube, Dreamcast.

Os consoles de 128 *bits* indicados são os pioneiros nesse tipo — atualmente, todos os consoles são de 128 *bits*. Não há estudos teóricos sobre o tema, entretanto, de acordo com alguns sites de internet e blogs especializados no assunto,³⁷ entendemos que, tecnicamente, a extensão dos *bits* não influencia significativamente o gráfico e a melhora da performance do console atualmente. Há outros fatores que são determinantes nesse aspecto, como a troca da mídia CD para o *Blu-ray* ou nas melhorias nos processadores de gráficos.

Finalizando, reiteramos que ao nos referirmos a jogos digitais, consideramos os jogos capazes de ler impulsos elétricos por meio de *bits* e reproduzidos em uma televisão ou um monitor. Entretanto, neste trabalho, consideraremos apenas aqueles simulados por um console, excluindo, portanto, os jogos digitais de celular, portáteis e computadores.

3.1 O conceito controverso de Nativo Digital

O termo “digital” está presente em muitas outras expressões na sociedade contemporânea. Alguns exemplos: *economia digital* (TAPSCOTT, 1996), *capital digital* (TAPSCOTT; LOWY; TICOLL, 1999), *exclusão digital* (BERRÍO-ZAPATA, 2017), *era digital* (GOUVÊA, 1997), *crime digital* (BRYANT; BRYANT, 2016), *espionagem digital* (BARROS JR., 2008).

Neste trabalho, interessa-nos discutir, diretamente, o significado de *nativos digitais* (PRENSKY, 2001), em virtude da alta disseminação do termo, por um tempo, no meio acadêmico e pelo fato de que, na *retórica popular*, os jogos digitais são frequentemente relacionados às crianças, jovens e adolescentes. Cabe ressaltar que Prensky (2001) assume,

³⁷ Alguns destes blogs estão disponíveis em: <<https://conquista.blog.br/2015/01/27/historia-bits>>, <<http://www.mundofreak.com.br/2014/02/07/conhece-todas-as-geracoes-de-videogames>>, <https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Consoles_de_videogame_de_sexta_gera%C3%A7%C3%A3o>, <<https://gamedev.stackexchange.com/questions/114381/8-16-32-bits-consoles-what-does-it-mean>>. Acesso em: 20 maio 2019.

explicitamente, sua crença nos jogos digitais como forma de ensino mais prazeroso e eficaz aos *nativos digitais*. Estas razões indicaram a importância de investigarmos sobre o termo *nativos digitais* — embora atualmente o termo esteja em desuso —, ressaltando que esta não é a única nomenclatura encontrada com o objetivo de distinguir as novas gerações em relação ao uso das tecnologias digitais, como a *Geração Net* de Tapscott (1998).

Sugerida por Prensky (2001), a nomenclatura *nativos digitais* foi inspirada no termo *falantes nativos*, pois, assim como um falante nativo cresce reproduzindo naturalmente a língua onde vive, o nativo digital seria aquele que nasceu na *era digital*, o que o torna capaz de “falar” a linguagem digital vigente nos computadores e na internet e, naturalmente, também nos jogos digitais. Aqueles que não nasceram nesta era, são denominados pelo autor *imigrantes digitais*. Para Prensky (2001), esse grupo, como verdadeiros imigrantes, consegue, em diferentes níveis, se adaptar aos aspectos linguísticos e culturais, ou seja, uns mais do que outros. Embora busquem imitar a forma de agir e viver dos nativos, o sotaque denuncia que os imigrantes não são dali.

Essas duas nomenclaturas carregam uma diferença polarizada: aqueles que nasceram e aqueles que não nasceram na nova era digital.³⁸ A partir daí, Prensky (2001) sugere que uma das causas dos problemas na educação norte-americana é o fato de os professores ignorarem a existência de uma nova geração de alunos em um sistema de ensino que se mantém o mesmo, como se eles, os professores, *imigrantes digitais*, continuassem a lembrar do seu “antigo país”. Para esses professores, segundo Prensky, a televisão, as músicas e os jogos digitais são incapazes de transmitir conhecimento.

Após apresentar essa dificuldade, o autor mostra uma diferença entre os *nativos* e os *imigrantes digitais*. Para ele, os nativos digitais já são acostumados a buscar as informações necessárias de maneira rápida, mas demonstram menos atenção. Sobre isso, Monereo e Pozo (2010, p. 101) explicam que:

na verdade, para eles (os nativos digitais), a competência não está em “possuir” o conhecimento mas em localizá-lo e em conseguir comunicar e compartilhar esse conhecimento, se possível imediatamente, no mesmo momento em que estiver sendo produzido.

Por causa dessa diferença, Prensky (2001) propõe repensar a metodologia e o conteúdo utilizados nas escolas. Para ele, a metodologia precisa ser mais dinâmica, contudo o autor se

³⁸ Ressaltamos que de nossa parte ser um *nativo digital* não está, necessariamente, relacionado em ter nascido em uma determinada época ou não. Para nós, esta questão se relaciona muito mais ao contexto histórico-social ligado à possibilidade de conexão e utilização das tecnologias digitais. Não esgotamos essa questão nesta nota de rodapé, ela continuará a ser abordada em nosso trabalho.

isenta de sugerir uma maneira para que isso aconteça. Com relação ao conteúdo, Prensky (2001) explica que há o conteúdo *legado* e o *futuro*.³⁹ O conteúdo legado se assemelha, segundo o autor, ao modelo tradicional, como o ensino de redação e aritmética. Sobre o conteúdo futuro, Prensky (2001, p. 4) diz que “é em grande medida, não surpreendentemente, digital e tecnológico. Mas, embora inclua software, hardware, robótica, nanotecnologia, genômica etc., *também inclui ética, política, sociologia, idiomas e outras coisas que os acompanham*” (tradução nossa).⁴⁰

De acordo com o autor, os professores precisam refletir sobre o modo de ensinar utilizando os conteúdos *legado* e *futuro*. Prensky (2001, p. 5) sugere que os professores precisam “inventar um jogo ou outro método nativo digital de aprendizagem”⁴¹ para que uma “conversa” possa acontecer entre os *nativos* e *imigrantes digitais*.

Para ele, a melhor forma de fazer isso é utilizando o jogo, para todas as matérias, em todos os níveis, pois os *nativos digitais* já estão, de alguma forma, familiarizados com esse “idioma”. Uma vez que nossa pesquisa trata de valores éticos nos jogos digitais, poderíamos considerar a sugestão de Prensky (2001) e reafirmar que os *nativos digitais* aprendem muito melhor ao jogar. No entanto, é fundamental manter as tecnologias sob um constante olhar crítico (SELWYN, 2014).

Bennet e Maton (2010) se propõem a fazer uma análise crítica sobre os *nativos digitais* de Prensky (2001), mas reconhecem que o debate sobre esse assunto não se encerra, pois é preciso continuar “para prover firmes fundamentos à pesquisa tecnológica educacional como um campo intelectual sério e evitar se tornar uma aparente religião baseada em fé” (BENNET; MATON, 2010, p. 169).⁴²

Para esses autores, a nomenclatura *nativos digitais* insere em uma definição homogênea todas as crianças e jovens. Assim, considera que todos que nascem nessa *era da informação*, em qualquer parte do mundo, de maneira predeterminada, sejam *nativos digitais*.

Dentre os questionamentos que Bennet e Maton (2010, p. 172) apontam a partir do estudo de Prensky, a falta de rigor nas análises dos dados e os exemplos generalizados são os que mais os incomodam, formando uma questão central sobre os *nativos digitais* de Prensky:

³⁹ Do original: *Legacy content* e *Future content* (PRENSKY, 2001, p. 4).

⁴⁰ Do original: “is to a large extent, not surprisingly, digital and technological. But while it includes software, hardware, robotics, nanotechnology, genomics etc., *it also includes the ethics, politics, sociology, languages and other things that go with them*”.

⁴¹ Do original: “to invent a game or other Digital Native method for learning it”.

⁴² Do original: “to provide firmer foundations for educational technology research as a serious intellectual field and avoid becoming akin to a faith-based religion”.

“Por que argumentos baseados em uma série de premissas questionáveis e com vãos de lógicas se tornaram tão amplamente disseminados?”⁴³

Os próprios autores respondem, evidenciando a existência de interesses financeiros, mercadológicos e promocionais. Alguns desses interesses se valem de promessas em solucionar os problemas educacionais. Além disso, Bennet e Maton argumentam que o termo *nativos digitais* foi repetido e disseminado de modo excessivo no meio acadêmico, antes mesmo de qualquer debate e sem resultados com rigor científico, gerando uma falsa impressão de “um fenômeno real baseado em evidências empíricas”⁴⁴ (BENNET; MATON, 2011, p. 175).

Concluindo, os autores refutam a acessibilidade, problematizando se, de fato, todos os alunos, *nativos digitais*, têm a mesma facilidade em utilizar as tecnologias contemporâneas como Prensky (2001) afirma. Bennet e Maton (2010, p. 181) sugerem, com base em outros estudos, que a condição socioeconômica é um fator que influencia o uso das tecnologias e que os termos *nativo digital* e *imigrante digital* “sugerem mais diversidade do que conformidade”.⁴⁵

Monereo e Pozo (2010, p. 98), de modo semelhante, posicionam-se: “do nosso ponto de vista, considerar a idade como causa determinante fato de que a maioria dos usuários da internet esteja com menos de 40 anos, significa pôr o foco na parte mais superficial do problema”.

Esses autores (2010, p. 98) defendem que, ao invés de falar de abismo de gerações,

talvez devêssemos falar em abismo sociocognitivo, no sentido de que as TIC começaram a criar uma separação entre a maneira como pensam e se relacionam com o mundo aqueles que fazem um uso esporádico ou circunstancial dessas tecnologias e aqueles outros cujas atividades cotidianas dificilmente não se encontram sempre ligadas a algum dispositivo tecnológico, sem a participação do qual a atividade seria diferente.

Sendo assim, ao discutirmos alguns pontos — pois o debate é ainda maior — sobre o conceito de *nativos digitais*, observamos que a questão vai além de percepções cotidianas, de pais e professores, que afirmam que, por passarem horas no computador assistindo a um canal no Youtube ou jogando com uso do celular, seus filhos e alunos sabem tudo em relação às novas tecnologias e que “nasceram” com esse conhecimento.

Hoje, há novas possibilidades de comunicação, de entretenimento e de busca de informações proporcionadas pelas tecnologias contemporâneas e, quanto mais cedo disponíveis aos jovens e crianças, maior pode ser a possibilidade de conhecê-las e dominá-las. Todavia,

⁴³ Do original: “Why have arguments based on a series of questionable assumptions and leaps of logic become so widely disseminated?”.

⁴⁴ Do original: “A real phenomenon based on empirical evidence.”

⁴⁵ Do original: “Suggests diversity rather than conformity.”

entendemos que nem todas as crianças terão o acesso necessário para conhecê-las e utilizá-las como *nativos digitais*, conforme as concepções iniciais de Prensky.

Dizemos iniciais, pois vale ressaltar que, cerca de dez anos depois de sua publicação, ele reformulou algumas ideias presentes em seu discurso sobre os *nativos digitais*. Neste novo trabalho, o nome *nativos digitais* foi trocado para *alunos do século 21*, e *imigrantes digitais* agora são chamados de *professores do século 21* (PRENSKY, 2011).

A perspectiva foi reformulada e o autor passou a apresentar mais preocupação com as metodologias de ensino e as abordagens na *educação do século 21* do que sugerir que os alunos aprenderão melhor com as tecnologias contemporâneas por terem nascido na *era digital*. Prensky (2011, p. 5) explicita este objetivo: “busco palavras e frases memoráveis que ajudem a motivar os leitores a porem fim à nossa antiga educação que não funciona mais, substituindo-a por algo muito, muito melhor” (tradução nossa).⁴⁶

Pode parecer que sua ideia é, simplesmente, a inclusão das tecnologias contemporâneas, mas o autor deixa claro que não se trata somente de sua inserção nas escolas. Para Prensky (2011), o *professor do século 21* precisa de novas ideias e perspectivas, pois as mudanças do contexto educacional exigem um novo pensamento. Os problemas educacionais decorrem desse novo contexto, no qual as antigas práticas já não funcionam como esperado. Ele sugere que a *educação do século 21* deve ocorrer em *parceria*.⁴⁷ Isto é, os professores deveriam ouvir mais os alunos para saber como eles gostam de aprender, promovendo, assim, mais integração. Desta forma, partindo do que os alunos gostam ou do que sabem fazer de melhor, os professores podem encontrar possibilidades que permitam que os alunos não sejam meros repetidores de conteúdo, mas que reflitam sobre as informações recebidas.

Finalizando nossa discussão, ressaltamos que Prensky (2011) afirma sentir-se honrado por ter evidenciado esse fenômeno, tanto no louvor quanto na crítica. Em sua opinião, seu trabalho propõe formas de utilização das tecnologias contemporâneas na *educação do século 21* de maneira “positiva” e centrada no aluno, ao contrário de muitas outras abordagens “negativas” sobre tecnologia e educação.

Com base nas considerações apresentadas, sugerimos cautela ao admitir que os alunos, *nativos digitais*, conhecem e dominam o uso de softwares e aplicativos, podendo utilizá-los, de maneira autônoma, para buscar o conhecimento.

⁴⁶ Do original: “I search for memorable words and phrases that will help motivate readers to put an end to our old education that no longer works, replacing it with something far, far better.”

⁴⁷ Do original: “Partnering” (PRENSKY, 2011, p. 3).

Sob uma perspectiva sociocultural, o problema fica mais evidente e agrava-se quando se presume que uma criança no interior do Brasil ou moradora de uma comunidade carente, que algumas vezes não tem sequer o que comer, saiba utilizar essas novas tecnologias, buscando informações e sendo capaz de se desenvolver intelectualmente apenas por ter nascido na *era digital*.

Assim, consideramos que a diversidade sociocultural, isto é, a diferença entre aqueles que dispõem do acesso às novas tecnologias — alguns mais, outros menos — e os que não a possuem é um fator determinante mais significativo do que a diferença entre idades, como sugerida por Prensky (2001).

Essa compreensão sobre o jovem e a criança com relação ao uso das tecnologias é crucial nesta pesquisa, pois não trataremos tão somente de crianças ou jovens, mas de todo aquele que tem a possibilidade de acessar o conteúdo presente no *jogo digital*.

Concordamos com Selwyn (2011, p. 6) quando diz que “o estudo da educação e tecnologia deveria, portanto, ser visto em termos ‘científico social’ — indo além do senso de aspectos ‘técnicos’ da aprendizagem e também prestando atenção ao mundo social da educação”.⁴⁸ Olhando por esta perspectiva, podemos nos perguntar: “qual a relação dos jogos digitais e a educação?” Abordaremos isso a seguir.

3.2 Como os jogos digitais se relacionam com a educação?

Ao escutarmos a frase: “educação brasileira passa por sérios problemas”, frequentemente podemos relacioná-los à escola e às diversas instituições de ensino. Entretanto, como afirma Libâneo (2010, p. 86), “já um bom tempo que os educadores progressistas descartam a ideia de conceber a educação como fenômeno isolado da sociedade e da política, e de que a escola convencional seja a única forma de manifestação do processo educativo”. Com isso, o autor sugere que a totalidade do processo educativo é constituída por modalidades que se dividem em duas: a *não intencional*, que é a *informal*, e a *intencional*, que se subdivide em educação *formal* e *não formal*.

Segundo o autor, como a sociedade passou por uma fase de complexificação, foi necessário criar um processo educacional *formal*. Libâneo (2010, p. 88) define *formal* dizendo que “refere-se a tudo o que implica a uma forma, isto é, algo inteligível, estruturado, o modo como algo se configura”. Por isso, uma educação *formal* é aquela que possui parâmetros bem

⁴⁸ Do original: “The study of education and technology should therefore be seen in ‘social scientific’ terms — moving beyond making sense of the ‘technical’ aspects of learning and also paying attention to the social world of education.”

definidos e “objetivos sociopolíticos explícitos, conteúdos, métodos, lugares e condições específicas de educação” (LIBÂNEO, 2010, p. 87-88). Para o autor, a educação *formal* vai além de ensinar crianças em escola. Relaciona-se também com ensino aos adultos, como um curso profissional ou linguístico, desde que haja uma estrutura formal, ou seja, uma intenção pedagógica.

Para Vercelli (2013), o modelo de *educação formal*, presente na escolarização, foi o predominante entre o final do século XIX e meados do século XX. Segundo a autora, na década de 1970, devido às alterações sociais, foi possível a expansão da educação *não formal*, viabilizando alternativas pedagógicas fora do âmbito escolar.

De acordo com Gohn (2013), a educação *não formal* está relacionada ao associativismo brasileiro, isto é, ocorre por meio das *ações sociais*. De acordo com Libâneo (2010, p. 89),

a educação *não formal*, por sua vez, são aquelas atividades com caráter de intencionalidade, porém com baixo grau de estruturação e sistematização, implicando certamente relações pedagógicas, mas não formalizadas. tal é o caso dos movimentos sociais organizados na cidade e no campo, os meios de comunicação social, os equipamentos urbanos culturais e de lazer (museus, cinemas, praças, áreas de recreação) etc.

Gohn (2013) também sugere uma distinção entre a *educação não formal e a informal*. Para ela (2013, p. 15), na primeira, a educação ocorre na experiência “no mundo da vida”, principalmente nas interações sociais; na segunda, “incorpora valores e culturas próprias, de pertencimento e sentimentos herdados”.

A educação *informal* relaciona-se com aquilo que o indivíduo vivencia e, desse modo, aprende cultura e valores. Sobre isso, Libâneo (2010, p. 90) diz que:

entendemos, todavia, que o termo “informal” é mais adequado para indicar a modalidade de educação que resulta do “clima” em que os indivíduos vivem, envolvendo tudo o que do ambiente e das relações socioculturais e políticas impregnam a vida individual e grupal.

Selwyn (2011) também sugere que a educação pode acontecer de maneira *formal e informal*, e alerta que não apenas os pequenos contextos sociais e culturais influenciam individualmente, mas também os considerados macros, reconhecendo que até os mercados internacionais ou os aspectos governamentais podem influenciar na educação dentro e fora da sala de aula. Além disso, Selwyn (2011, p. 4) reforça sua proposta dizendo que “devemos

reconhecer que a aprendizagem pode, às vezes, ser um processo inconsciente e não planejado na qual os indivíduos não percebem que está acontecendo”.⁴⁹

Gohn (2013) exemplifica as três modalidades da educação a partir das seguintes questões: Quem é o educador? Onde se educa? Como se educa? Qual a finalidade? Quais os principais atributos? Quais os resultados esperados? Por tratarmos de valores éticos, nosso foco será na *educação informal*.

Sobre “quem é o educador”, Gohn (2013, p. 15) diz que “na educação informal, os agentes educadores são os pais, a família em geral, os amigos, os vizinhos, colegas de escola, a igreja paroquial, os meios de comunicação em massa etc.”. Dentre estes, podemos ressaltar os meios de comunicação em massa. As mídias impressas, não somente jornais, mas revistas, histórias em quadrinhos e livros representam importantes disseminadores de valores em massa.

Apontamos as histórias em quadrinhos que, por apresentarem seus conteúdos por meio de desenhos, são capazes de atrair ainda mais as crianças, e suas histórias contextualizadas na realidade infantil podem representar uma “porta” para a transmissão de ideologia e valores de maneira natural. Indicamos também a força das novelas em disseminar valores transmitidos no decorrer de seus contos. Além disso, elas são assistidas quase diariamente por milhões de brasileiros.

Para Cardoso (2013), os jogos digitais apareceram de maneira despreziosa como mais uma forma de entretenimento e diversão. Entretanto, eles, esteticamente, alcançaram os padrões de qualidade da televisão e do cinema. Mesmo assim, não devemos creditar as disseminações de valores aos jogos contemporâneos de alta resolução. No começo da década de 1990, muitos jogos digitais apresentam inúmeros valores e ideologias imagetivamente.

Em *Street Fighter II: The World Warrior* (CAPCOM, 1991),⁵⁰ o jogador precisa escolher um personagem e viajar pelo mundo nocauteando os lutadores internacionais mais importantes. O jogo retrata diversos países. Em um mundo contextualizado pelo pós-Guerra Fria — lançado em 1991 —, há quatro cenários que descreveremos rapidamente. Duas ruas: em Las Vegas, nos Estados Unidos, e na China. E dois ambientes de trabalho: nos Estados Unidos e na União Soviética. Não queremos abordar nenhuma questão política, apenas apresentar a diferença na retratação entre os países, principalmente no que tange à hegemonia

⁴⁹ Do original: “We should acknowledge that learning can sometimes be an unconscious and unplanned process that individuals are unaware is taking place.”

⁵⁰ Um dos mais populares jogos digitais de todos os tempos que é comercializado até os dias de hoje. Além dos jogos, há filmes, séries, brinquedos, revistas em quadrinhos e desenhos animados sobre a série.

norte-americana internacionalmente. Além disso, nosso questionamento é: “por que não retratar as belas paisagens de todos os países?”

Sobre as ruas retratadas no jogo, em Las Vegas — cenário do personagem Balrog (versão americana) ou Mike Bison (versão japonesa) —, há uma rua glamorosa com carros, luzes e neons, apostadores e mulheres de biquínis animando a plateia. Quando alguém é nocauteado, um apostador joga dólares para o ar. Por outro lado, na China — cenário da personagem Chun-Li —, há uma rua esburacada e sem nenhum sinal de modernidade. Existem apenas pessoas andando de bicicleta e, o que mais chama a atenção, um aviário com um homem preparando-se para degolar uma galinha.

Com relação aos ambientes de trabalho, o cenário do personagem Guile é uma base aérea nos Estados Unidos, com uma aeronave de guerra estacionada no centro da tela. Há militares com óculos Ray-ban, aviadores e mulheres de saia e salto alto. Guile também tem a bandeira dos Estados Unidos tatuada no braço. Por outro lado, o cenário do personagem russo Zangief é uma fábrica. Nela, há o símbolo da União Soviética ao centro. Há ferros e grades que fazem lembrar uma prisão, e trabalhadores metalúrgicos torcendo pelo lutador russo, e um deles está bebendo algo que parece alcoólico. As roupas e o cenário desfavorecem a imagem, distanciando-se do glamour observado em outros lugares dos Estados Unidos.

Todos esses cenários descritos podem ser vistos no Google, ao digitar “cenário (e o nome do personagem)”.⁵¹ Obviamente que se trata de observações pessoais, mas optamos por apontar que, a nosso ver, os jogos digitais carregam ideologias. Desta forma, sugerimos que, por se tratar de um entretenimento de alcance em massa, os jogos digitais podem ser disseminadores de ideologias e valores, assim como as histórias em quadrinhos ou as novelas. Isto é, qualquer enunciação tem um subscrito de ideologia e de preceitos morais vigentes na época do escrito.

Gohn (2013) ressalta que a diferença entre a *educação informal* e *não formal* está na intenção. No caso dos jogos digitais comerciais, eles não foram desenvolvidos com objetivos educacionais, entretanto, pelo fato de espelharem posicionamentos ideológicos, eles podem ser considerados elementos de educação informal.

Sobre o segundo questionamento de Gohn (2013) — “onde ocorre?” —, a autora expõe que, basicamente, a *educação informal* pode acontecer em qualquer lugar dentro do contexto do indivíduo. Isso corrobora nosso pensamento de que o acesso às mídias acontece muito mais pelo contexto social do que pelo fato de ter nascido na *era digital*. Como apresentamos nesta

⁵¹ Todos testados no dia 4 de agosto de 2019.

dissertação, o jogo digital jogado em console pode ocorrer em muitos lugares, contudo, basicamente, precisa estar conectado a uma televisão ou monitor e alimentado por energia.

Com relação a “como ocorre?”, Gohn (2013) aponta a absorção espontânea dos valores pela vivência, e que a preferência influencia o desenvolvimento do indivíduo. Sobre isso, podemos assinalar que há espontaneidade no jogo digital — ou seja, não há uma “obrigação” em jogar, isto ocorre de maneira natural.

Uma observação importante, que não poderíamos deixar de destacar, é que nem todos os jogadores jogam o mesmo jogo e, isto implica dizer que, nem todos estarão expostos a mesmas imagens, valores e dilemas éticos. Os jogadores podem optar, por exemplo, pelos jogos de estratégia, esporte ou ação, sendo expostos a conteúdos distintos, dependendo das preferências entre os gêneros dos jogos digitais. Além disso, dentro de um mesmo jogo, diferentes podem ser os percursos.

Sobre o questionamento “qual a finalidade?”, Gohn (2013, p. 17) sugere que

a educação informal socializa os indivíduos, desenvolve hábitos, atitudes, comportamentos, modos de pensar e de se expressar no uso da linguagem, segundo valores e crenças de grupos que se frequenta ou que pertence por herança, desde o nascimento.

Contudo, o que nos chama a atenção é que, para Gohn (2013), a *educação informal* é herdada — como os costumes culturais de uma tribo indígena transmitidos entre as gerações — e a *educação não formal* é adquirida durante a convivência. Neste parâmetro, o jogo digital encontra-se fora da *educação informal* e inserido na *não formal*.

Sobre os principais atributos, a autora sugere que a *educação informal* não é sistematizada e que é transmitida através das práticas e experiências. Além disso, conforme Gohn (2013, p. 18), “ela atua no campo das emoções e sentimentos”. Segundo Sherman e Craig (2003), certas mídias promovem uma *imersão física* ou *imersão mental* — os autores também chamam esta última de *imersão emocional* —, e os jogos digitais se enquadram nessas imersões. Dessa forma, seguindo os principais atributos da *educação informal* sugeridos por Gohn (2013), apontamos que o jogo digital está inserido neles.

O último questionamento de Gohn (2013) relaciona-se aos resultados. Sobre isso, Gohn (2013, p. 18) diz que “na educação informal os resultados não são esperados, eles simplesmente acontecem a partir do desenvolvimento do senso comum nos indivíduos, senso esse que orienta suas formas de pensar e agir espontaneamente”.

De acordo com nosso foco nesta pesquisa, consideramos que os jogos digitais cooperam para o desenvolvimento de seus jogadores de maneira *informal*. Dentre os seis questionamentos

de Gohn (2013), o jogo digital pode ser enquadrado em cinco deles. Considerando o jogo digital como um elemento de *educação informal*, o alerta de Marcoantonio não pode ser desprezado:

se o mundo na qual as crianças contemporâneas são inseridas possibilita um acesso tão facilitado a todo tipo de produção simbólica e se nele os jogos são tão populares e tão presentes na vida dos jovens, a educação institucionalizada não tem a opção de ignorar esta ou aquela produção simbólica, ou os jogos (MARCOANTONIO, 2009, p. 118).

Nosso foco não são os jogos digitais nomeadamente educativos — isto é, aqueles desenvolvidos com objetivos explícitos de educar ou de serem usados em escolas —, mas sim os jogos digitais desenvolvidos com fins meramente comerciais, sem qualquer objetivo educacional, usualmente praticados fora das escolas e de outros espaços voltados explicitamente à educação.

Outro ponto que precisamos explicitar é a nossa preferência no termo “jogos digitais”. Percebemos que alguns trabalhos acadêmicos se referem a eles como “jogos eletrônicos”. Para nós, um exemplo de jogo eletrônico é Genius. Ele é composto por quatro cores e cada uma tem seu próprio apito sonoro. Alimentado por um circuito elétrico, o Genius forma uma sequência de cores e acrescenta uma a cada rodada, tornando-o mais difícil a cada êxito. Exclusivamente, este jogo só pode ser jogado se for alimentado por pilhas ou bateria e, por isso, ele é um jogo eletrônico analógico.

O jogo digital remete a um “mundo virtual” simulado digitalmente onde pode haver uma *imersão física* ou *mental*. Enquanto a primeira ocorre quando o jogador é identificado em algum espaço e reproduzido dentro do jogo, a segunda é quando ele apenas interage por meio de um controle que basta apenas as mãos para acionar os comandos, porém uma ligação mental ocorre na qual leva o jogador a sentir as emoções que são vistas nos jogos (SHERMAN e CRAIG, 2003). Essas simulações e interações podem ser visualizadas através de um monitor ou uma televisão.

Sendo assim, nosso estudo concentra-se nos jogos de atuação individual ou em grupo, sem objetivo de avaliação de conteúdo de componentes curriculares, mas tão somente a questões educacionais conexas com a ética, a moral e os valores, ou seja, nosso principal campo de atenção relaciona-se à *educação informal*. Entretanto, tomando como base Libâneo (2010) e Gohn (2013), não podemos ignorar que os jogos digitais não nomeados como educativos podem contribuir para o desenvolvimento do indivíduo nas três modalidades educacionais.

Desse modo, apoiados na sugestão de Gohn (2013), podemos dizer que não há como apontar qualquer resultado definitivo e, tampouco, determinar quais valores são transmitidos

por meio dos jogos digitais. Consideramos que o jogo digital, mais do que transmitir, reforça ou censura aqueles valores incluídos no repertório dos jogadores.

4 O “FASCINANTE” MERCADO DE JOGOS

Para finalizar nossa contextualização sobre os jogos digitais, vamos abordar alguns aspectos deste mercado, assim como trazer algumas curiosidades. Desde seu primeiro registro, em 1958, ainda considerado um mercado novo, mas iniciado efetivamente na década de 1970 (CARDOSO, 2013), os jogos digitais evoluíram rapidamente, gerando, nos dias de hoje, bilhões de dólares e, cada vez mais, ganham espaço em todas as camadas sociais, entre gêneros e gerações, conforme Selwyn (2014). Portanto, além de serem reconhecidos por proporcionar uma nova maneira de entretenimento, os jogos digitais são também responsáveis pelo desenvolvimento de uma grande fonte de renda. Para Dewes (2005, p. 4),

o emergente mercado de desenvolvimento de software para jogos eletrônicos oferece um campo favorável para iniciativas empreendedoras, pois é um setor que vem apresentando franco crescimento em nível mundial, tendo ultrapassado, em faturamento, no ano de 2001, a receita da indústria cinematográfica dos Estados Unidos.

Esse faturamento descrito por Dewes (2005) deve ser contextualizado. No ano de 2001, os principais desenvolvedores fabricaram seus consoles e jogos digitais, como o *Xbox*, da Microsoft, o *Nintendo GameCube* e o *Game Boy Advanced*, da Nintendo. Isso sem contar que o *Playstation 2*, da Sony, havia sido lançado no início de 2000, no Japão, porém só chegou aos Estados Unidos no final do mesmo ano. Para muitos outros países, sua comercialização começou nos anos seguintes.

Complementando, podemos observar que em 2001, ano em que a indústria de jogos digitais ultrapassou a receita cinematográfica, três dos quatro fabricantes eram japoneses. Entretanto, isso não quer dizer que a maior parte deste faturamento relaciona-se unicamente ao Japão.

Ao fabricar um console, o hardware capaz de ler as mídias e reproduzi-las, essas empresas precisam desenvolver jogos digitais, ou softwares, para serem comercializados e atrair mais compradores. Cardoso (2013, p. 37), após apresentar os dois primeiros consoles comerciais produzidos na história dos jogos digitais, diz que “apesar de ter surgido com o lançamento destes hardwares, são os jogos, ou software, que atraem os consumidores e fazem crescer a indústria”.

O autor (2013) apresenta alguns relatos sobre jogos digitais na década de 1950, mas que ficaram limitados à academia, não tendo sido comercializados. Segundo ele, na década de 1970, os primeiros jogos digitais eram embutidos nos consoles, isto é, sem possibilidade para troca de jogo. E foi apenas na década de 1980 que os jogos digitais começaram a ser vendidos de maneira independente dos consoles, como ocorre até os dias de hoje.

Ainda de acordo com Cardoso (2013), há um oligopólio na indústria dos jogos digitais que sufoca e não abre espaços para empresas menores. Ele ressalta que as três maiores fabricantes de console — Sony, Nintendo e Microsoft — concorrem muito mais com os jogos digitais desenvolvidos para computadores e celulares, do que entre si.

Há uma interação complexa entre desenvolvedores, responsáveis pela criação dos jogos digitais, lidando, por exemplo, com o *design* do software, e publicadores, responsáveis pela produção, comercialização, fabricação, marketing, edição do manual de instruções, empacotamento e outros. Sobre isso, Cardoso (2013, p. 63) esclarece que:

este modelo de negócios demanda um gerenciamento de estoque e distribuição que gera custos maiores na cadeia de valor. [...] Para empresas de software venderem no varejo um produto físico, estas precisam de um *publisher* acostumado a lidar com as operações de marketing e negociações com o varejo.

A relação entre publicadores e desenvolvedores pode ocorrer de diferentes formas. Vejamos algumas relações possíveis para os publicadores: 1. Possuem seus próprios desenvolvedores (equipes ou estúdios); 2. Contratam, por determinado período, os desenvolvedores; 3. Trabalham com desenvolvedores independentes que não são exclusivos e, portanto, idealizam jogos para consoles distintos.

Uma comparação interessante entre dois produtos autorais, um livro físico e um jogo, pode contribuir para o entendimento da dinâmica de leitura de cada um. No caso do livro físico, basta um leitor que tenha conhecimento adequado da língua em que foi escrito para usufruir das informações contidas nele. No caso dos jogos, o produto final possui códigos-fonte que precisam de um leitor óptico e processadores que, como um tradutor, são capazes de torná-los compreensíveis visualmente a todos que querem acessar suas informações. Este é o papel do console.

Em algumas situações, além de fabricarem o console, as empresas desenvolvem os próprios jogos digitais. Um exemplo, possivelmente o mais emblemático entre todos, é o *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985), que foi desenvolvido e publicado pela Nintendo para ser jogado⁵² no console *Nintendo Entertainment System (NES)*.

Entretanto, esta não é uma regra, pois as fabricantes abrem espaço para empresas desenvolvedoras — pequenas ou grandes — buscarem uma licença de comercialização, podendo ainda haver um relacionamento internacional. Um exemplo é o próprio *The last of us* (Naughty Dog, 2013), que foi desenvolvido por uma empresa norte-americana, mas publicado pela japonesa Sony. Este jogo eletrônico é exclusivo para o *Playstation* da Sony e, sendo assim, apenas “lido” e comercializado por ela.⁵³

Mas há também a possibilidade de um mesmo jogo eletrônico ser desenvolvido de modo a poder ser “lido” por mais de um console. Como exemplo, podemos citar o jogo eletrônico *Resident Evil 3: Nemesis* (em inglês)/*Biohazard 3: Last Escape* (em japonês) (Capcom, 1999),

⁵² O jogo foi desenvolvido exclusivamente para ser jogado no Nintendo. Apenas posteriormente ele foi disponibilizado de outras formas. Uma lista de consoles está disponível em: <https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_Bros.>. Acesso em: 20 maio 2019.

⁵³ Vale ressaltar que a Sony comprou a Naughty Dog em 2001, mas que manteve o mesmo nome e todos os jogos produzidos por ela são exclusivos da Sony.

que foi desenvolvido e publicado pela Capcom, e que pode ser jogado — ou “lido” — no *Playstation 1* (Sony), *Dreamcast* (Sega) e *GameCube* (Nintendo). Além desses, também pode ser jogado na versão de computador, disponibilizado pela Microsoft.

Em se tratando de jogos digitais lançados para computadores, Cardoso (2013) aponta que as empresas de menor porte tendem a se interessar a produzir mais neste ramo por questões financeiras. Isto ocorre porque as fabricantes dos consoles exigem receber *royalties* dos desenvolvedores pela comercialização de seus jogos, enquanto os de computador são isentos disso. Cardoso (2013, p. 63) diz que

apesar da separação entre o hardware e software, as empresas de hardware continuam controlando quais empresas podem desenvolver para seus consoles. [...] O mercado de consoles segue então este modelo segundo o qual os consoles são normalmente subsidiados, sendo vendidos muitas vezes com prejuízos, enquanto os desenvolvedores devem pagar royalties para as empresas que são proprietárias destes.

Segundo o autor, a partir deste fato há um ciclo entre as fabricantes, os desenvolvedores e os consumidores, pois, quanto mais uma fabricante vende um console, mais os desenvolvedores se interessam em lançar seus jogos neles e, quanto mais variedades de jogos, mais compradores de consoles.

Assim, mostramos que há uma cooperação internacional nesta indústria, evidenciando que, como dito nesta dissertação, o faturamento não está atrelado a um único país. Além disso, há diferentes formas de relacionamento entre os atores que produzem os jogos digitais. Também sugere que certas ideologias e contextos se misturam com os princípios de seus desenvolvedores, como é o caso do *The last of us* — que se passa nos Estados Unidos, com pessoas com características físicas e com aspectos sociais e culturais deste país.

Conforme apresentamos, a indústria dos jogos digitais ultrapassou a cinematográfica em 2001, e alguns valores financeiros impressionam (DEWES, 2005). Em 2014, os jogos digitais movimentaram 65 bilhões de dólares em todo o mundo, sendo 29 bilhões alcançados com a venda de consoles. Em 2011, o mercado movimentou cerca de 840 milhões de reais no Brasil (ONÇA, 2014).

Em 2018, a indústria de jogos digitais, em faturamento, ocupava a terceira maior posição no mundo inteiro. Esse novo mercado vai além das vendas desses jogos digitais e agita outras esferas sociais (SILVA, 2018).

Atualmente, segundo o *newzoo.com*⁵⁴, estima-se que em 2018 o mercado de jogos digitais arrecadou cerca de \$ 1,5 bilhão no Brasil. A indústria de jogos no país ocupa a 13ª posição, e o mercado latino é o que mais cresce atualmente. O site mostra a melhora na infraestrutura e o interesse pelo *esporte eletrônico*, ou *e-sport*.

No Brasil, acontecem convenções que movimentam diversas empresas e pessoas interessadas nas novas tendências e nos lançamentos, bem como há campeonatos de jogos digitais, transmitidos em canais fechados especializados em esportes “convencionais”.

O *e-sport* começou a movimentar um novo mercado, dando início não só à profissionalização dos jogadores, como também à busca por patrocinadores e parceiros capazes de arcar com as despesas e permitir que os jogadores dediquem-se exclusivamente a essa atividade. Um exemplo marcante sobre a profissionalização do *esporte eletrônico* foi o contrato assinado por Rafael “Rafifa13” Fortes para jogar pelo PSG – Paris Saint-Germain — o mesmo time de Neymar, a maior estrela do futebol nacional na atualidade. De acordo com o *Newzoo.com*, o *Fifa* é o jogo mais assistido na audiência *e-sport*.

A popularidade dos jogadores de torneios digitais na Coreia do Sul, país com maior número de atletas profissionais, alcançou premiações na casa dos milhões de dólares, movimentando patrocinadores e outros mercados, como cinemas que transmitem ao vivo as partidas finais em suas salas (CARDOSO, 2013).

Nesse ponto, surgem outras questões que podem ser tratadas em trabalhos futuros, relativas a uma possível relação atleta e esporte com jogos digitais; à teorização de “atleta eletrônico” e “esporte eletrônico”; e às relações de poder entre o mercado e esses jogadores/atletas.

Todavia, há de ser ter cuidado em se considerar *e-sports* (nos jogos eletrônicos) como esportes. Seu crescimento, em termos de audiência e de premiações, não justifica que os jogos sejam classificados como esportes.

Igualmente, precisamos estar atentos ao fato de que “todo jogo é desenvolvido a partir de um planejamento de projeto no qual os seus desenvolvedores não podem ser negligentes em relação às possíveis reações de seu público” (OLIVEIRA, 2014, p. 236).

Esta preocupação em agradar o jogador, pode ser vista em Marcoantonio (2009), quando ele explica que a linguagem envolvente contida nos jogos digitais contribui para a construção

54

Disponível em: <https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_2019_Global_Games_Market_Report_Press_Copy_v2.pdf>, <<https://newzoo.com/insights/infographics/brazil-games-market-2018/>>. Acesso em: 7 set. 2019.

do imaginário de quem joga. Contudo, se podemos viver situações e emoções expostas a nós diariamente, qual o motivo de tanto fascínio por parte dos jogadores?

4.1 Fascínio em jogar

Gonçalves (2014) afirma que há uma forte tendência no jogador em se submeter ao jogo eletrônico muito mais que resistir a ele. Da mesma forma, essa falta de resistência é apresentada por Onça (2014, p. 140) que, para explicar seu questionamento sobre a ascensão na prática relacionada ao uso dos jogos digitais, afirma que “jogar era mais recompensador porque o jogador via-se no centro da ação, ao invés de meramente acompanhar a ação como um espectador”. Ele sugere que o aumento do número de jogadores está relacionado com a interatividade e o controle que o jogador encontra nos jogos digitais. Varges (2011, p. 128) concorda e conclui, em sua dissertação, que “no âmbito da comunicação, através da possibilidade simultânea do usuário em ocupar os papéis de coautor e espectador, o próprio processo comunicacional é reconfigurado.”

Segundo Onça (2014, p. 143), o jogo eletrônico diverte, permite o jogador viver em um mundo fantasioso e, nele, ter a sensação de importância ao vencer ou superar obstáculos. Pare ele,

o crescimento expressivo experimentado pelos games deve-se à similitude entre as características profundamente arraigadas ao jogo (diversão, fantasia, onipotência) e práticas sociais estruturadas também no uso maciço da diversão, da fantasia e da sensação de onipotência.

Ainda de acordo com Onça (2014, p. 141), há sempre “algo que desafia o jogador, que o convida a experimentar o jogo. O fazer do jogo se inter-relaciona com a meta que o jogo propõe”.

Algumas opiniões na *retórica popular* apontam, por exemplo, que os jogos digitais são difusores de violência gratuita. Entretanto, como Oliveira Neto (2014) afirma, os jogos não estão ligados ao desejo de matar e destruir mas, sim, à sensação de empoderamento e liberdade, enquanto Marcantonio (2009, p. 113-114) observa que:

a ideia (sic) de uma geração alienada, egoísta e materialista, a noção de que o jogo seria um grande inimigo da socialização, vinda da imagem de jovens trancados em seus quartos por horas a fio, mãos no *joystick* e olhos no televisor, o receio da violência que os jogos incitariam. Ideias que ainda povoam o imaginário e influenciam pensamentos acerca da questão, mas que pouco vêm se revelando ao menos parcialmente incorretas.

Contudo, não consideramos que os jogos digitais constituem um entretenimento livre de influências. Moroni (2013) sustenta que, pelo fato de propiciar diversão, podemos nos esquecer de que eles, também podem ser veículos de mensagens de disseminação ideológica. Marcoantonio (2009, p. 68) problematiza, sugerindo que:

embora pareça evidente que a cultura de massa tem apresentado uma resposta diferente a esses anseios, é importante que não se caia na armadilha de superestimar a comunicação de massa como influenciadora direta de comportamento. Não se discute a ampla influência que os meios de comunicação exercem sobre os indivíduos e a vida em sociedade. Mas é preciso ser cauteloso ao tratar esta influência como um processo simples e direto, como se os meios de comunicação possuíssem um poder quase onipresente e onipotente de ditar diretamente os códigos de conduta sociais, opiniões preestabelecidas e diretrizes de consumo.

Nesse contexto, nos chamou a atenção a velocidade da disseminação dessas informações, e fomos instigados a realizar uma pesquisa que trouxesse a temática jogos digitais e valores éticos por se tratar de uma mídia de alcance massivo e com muito adeptos.

5 DILEMAS ÉTICOS E ‘THE LAST OF US’

Os estudos que englobam dilemas éticos, valores e moral são profundos e sua abordagem é complexa. As concepções acerca dos dilemas apresentadas nesta dissertação compõem apenas um ensaio sobre nossas reflexões onde iremos trilhar um caminho dentre muitos possíveis.

Com muita frequência, comenta-se: “os valores estão invertidos nos dias de hoje” ou “os bons valores se perderam”. Mas será que “o ser humano é capaz de ‘perder’ seus valores?” Mas quais “bons valores” foram perdidos ou invertidos? — entendendo-se “inversão” como algo negativo. E o que entendemos como “valores”?

Perelman e Olbrechts-Tyteca (2014, p. 87) sugerem que os valores são divididos entre abstratos, “tais como justiça ou veracidade, e valores concretos, tais como a França ou a Igreja”. Em certos momentos, segundo os mesmos autores, os valores podem se chocar, gerando um conflito. Um exemplo: e se os interesses da França esbarrarem nos da Igreja, ou os valores da justiça nos da veracidade? Até mesmo a mentira pode gerar um conflito. Podemos citar que a *ética cristã* sugere “não mentirás”, mas e se essa mentira for capaz de salvar uma vida ou evitar uma guerra? Nesse caso, Perelman e Olbrechts-Tyteca (2014) esclarecem que valores se estabelecem, subjetivamente, pelas suas hierarquias.

As hierarquias definem a maior ou menor importância dada a certos valores em relação a outros, dentro de conceitos e parâmetros pessoais, o que gera uma escolha. Essa escolha não representa uma verdade indiscutível, mas acontece por meio daquilo que é preferível. Dar preferência a um valor é julgar todos os valores quantitativa ou qualitativamente, subordiná-los entre si e decidir qual deles será a melhor opção.

Em alguns casos, os valores concretos são mais fáceis de serem comparados e escolhidos. Isto porque, como Perelman e Olbrechts-Tyteca (2014) indicam, podemos determinar uma decisão pela menor ou maior quantidade de algo. A dificuldade surge quando se trata de determinar valores de elementos abstratos. Assim, como avaliar o amor, o medo, a lealdade, o ódio, por exemplo?

Sobre as hierarquias dos valores abstratos, Perelman e Olbrechts-Tyteca (2014, p. 91) ensinam que “a hierarquização dos valores abstratos não ordenados quantitativamente não implica que esses valores sejam independentes. Muito pelo contrário. Veremos que os valores são, em geral, considerados como vinculados entre si”. Isso sugere que grande parte dos valores e as hierarquias que os qualificam dependem de outros fatores e nunca estão “sozinhos”. Busca-se achar um parâmetro para medir tais valores, que não são absolutos ou verdadeiros, mas preferíveis, podendo ser alterados de acordo com os contextos pessoais e expressados pelas opiniões.

Se refletirmos sobre nosso cotidiano, podemos perceber que as decisões fazem parte da nossa rotina. É comum ouvirmos “não comerei esta comida, pois estou de dieta”. A preocupação com a saúde ou com o físico é maior do que a vontade ou o prazer de comer. Essa

escolha é simples, o problema é quando os valores ocupam lugares destacados no indivíduo, o que deveria ser preferível se torna um dilema complexo.

Qualquer que seja a opção escolhida, entre as disponíveis, sempre haverá alguma perda, pois é difícil desqualificar o “valor sacrificado: pelo contrário, é porque nos atemos ao que sacrificamos que o sacrifício é doloroso: um valor menor permanece, apesar de tudo, um valor” (PERELMAN, 1999, p. 48).

Outra categorização dos valores, além de concretos ou abstratos, é a de positivos ou negativos, em função de uma atitude favorável ou desfavorável a respeito do que apreciam ou depreciam: “o que se qualificará pelos termos bom, justo, belo, verdadeiro ou real é valorizado; o que é qualificado como mau, injusto, feio, falso ou aparente é desvalorizado” (PERELMAN, 1999, p. 45-46).

Apesar de haver um sentido positivo ou negativo em certos valores, Perelman (1999) sugere que, mesmo para aqueles valores considerados universais, isso é, mesmo que concordemos que valorizamos o belo, o verdadeiro ou o justo, seus significados podem variar de acordo com a individualidade e o contexto de cada um. Sobre os valores positivos, Perelman (1999, p. 46) diz que “de facto, estes valores são alvo de um acordo universal porquanto permanecem indeterminados; desde que se tente precisá-los, aplicando-se a uma situação ou a uma acção concreta, os desacordos ou as oposições dos grupos particulares não tardam em manifestar-se”.

Considerando-se a ética um valor positivo, gostaríamos de tecer alguns comentários. Guareschi (2008, p. 9) aponta que “a ideia de que existe alguém que pode ser justo sozinho é uma fantasia do individualismo, fundamentada na ideologização liberal de um ser humano separado de todo o resto, absoluto (que para Aristóteles é ou animal, ou um deus).” Guareschi (2008, p. 8) corrobora esta mesma ideia: “ninguém é ético para si; somos éticos em relação aos outros e em relação à distribuição e posse dos bens materiais”.

Para Guareschi (2008), a ética está ligada à autonomia, assim como se o moral viesse de fora para dentro através de leis, normas e condutas impostas, a ética seria avaliar e agir com justiça independente da circunstância — de dentro para fora, ou seja, de modo autônomo.

Segundo Perelman (2005), todo ser humano possui sua própria construção ética, pois passamos por um estágio de “iniciação” na qual aprendemos os costumes sociais, a linguagem, e aspectos culturais que farão com que tenhamos acesso a uma educação moral, contribuindo para que esse tipo de ensinamento, passado de geração em geração, seja tratado como “natural”.

Desse modo, cada pessoa recebe influências do seu próprio meio, desenvolvendo uma ética pautada em diferentes fontes expostas ao sujeito — como os costumes sociais e a cultura

— que fornecem elementos para a constituição de sua própria moral — algo semelhante foi abordado na educação informal (LIBÂNEO, 2010; GOHN, 2013). Conforme as sociedades evoluíram e foram se modernizando, novas questões éticas se formaram.

Entendemos que não há uma definição sobre o significado de ética, pois cada um constitui sua própria ética de acordo com variações de situações que o indivíduo vive. Além disso, tratando-se de um país democrático e plural como o Brasil, a Constituição e a religião podem sugerir quais condutas serão consideradas positivas eticamente, mas não determinantes.

Concordamos com Marques (2014, p. 9) quando sugere que os “valores não se perdem, mas se transformam. Valores não aparecem, simplesmente, mas são construídos”. Por acreditarmos que os valores também estão relacionados ao contexto do indivíduo, buscamos identificar no jogo digital *The Last of Us*, alguns pontos que, a nosso ver, configuram dilemas éticos.

Acreditamos que “valores éticos” relacionam-se à importância dada aos objetos que contribuem para o desenvolvimento da cidadania e às ações que são consideradas positivas e que levam a uma conduta humana eficaz. Estes valores estão relacionados com a justiça e a qualidade de se colocar no lugar do outro.

Um “dilema ético” e uma “escolha difícil” em muito se assemelham, mas existem diferenças determinantes. Uma escolha difícil é aquela em que há uma perda ou um sacrifício em qualquer uma das opções, mas estas características são incapazes de denotar um dilema ético. Um dilema ético relaciona-se a uma escolha difícil, contudo ele vai além. Geralmente, para a solução de um dilema, ou seja, de uma situação de difícil solução que requer uma decisão extremamente complicada, entre opções insatisfatórias ou contraditórias entre si. O dilema requer uma escolha que faz com que o indivíduo se contenha em nome dos seus princípios ou que passe por cima deles, desconsiderando-os.

Para esclarecer, em nosso entendimento, um dos maiores valores é a vida. Alguns exemplos de dilema: vale a pena quebrar algumas leis, como avançar sinais de trânsito e dirigir em alta velocidade, para salvar a vida de algum passageiro desconhecido, mesmo que as infrações possam acarretar uma prisão ou o impedimento de dirigir por algum tempo? Vale a pena dividir comida ou água com alguém quando você está em necessidade? Vale mais uma derrota franca do que uma vitória arranjada? Essas perguntas podem nos levar a reflexões iniciais sobre o tema, assim como filmes, novelas e os jogos digitais podem contribuir neste sentido. Com isso, essa pesquisa busca colaborar com um pequeno esforço nesse sentido: valores éticos e jogos digitais — que compõem a educação *informal*.

Assim, reunimos considerações sobre jogos digitais, educação informal, a partir de algumas situações apresentadas no jogo *The Last of Us*, nas quais seus personagens deparam-se com dilemas éticos.

5.1 Informações acerca do ‘The Last of Us’: mercado, premiações e relevância

O *The Last of Us* (NAUGHTY DOG, 2013) foi lançado em junho de 2013 e vendeu mais de 1,3 milhão de cópias só na primeira semana de venda (TASSI, 2013) e 3,4 milhões em menos de três semanas (IVAN, 2013) (YIN-POOLE, 2013), consagrando-se como uma “nova franquia” com vendas mais rápidas na história do *Playstation 3* (IVAN, 2013).

Mesmo assim, *The Last of Us* (NAUGHTY DOG, 2013) não foi o jogo mais vendido do ano, mas vale ressaltar o fato de ter sido produzido e comercializado exclusivamente pela Sony Interactive Entertainment Inc., fabricante dos consoles da série *Playstation*. Em julho de 2014, a versão remasterizada para *Playstation 4* foi lançada, vendendo mais um milhão de cópias em um mês. No total, somando as cópias apenas comercializadas no *Playstation 3*, *The Last of Us* (NAUGHTY DOG, 2013) vendeu 12,59 milhões de cópias, ficando na segunda posição, perdendo somente para *Grand Theft Auto V* (ROCKSTAR NORTH, 2013), sendo comercializado em dois consoles.

Vale destacar que o *The Last of Us* ainda é comercializado e seu preço, no site Mercado Livre, em agosto de 2019, variava entre R\$ 50 e R\$ 100 a mídia física e R\$ 10 e R\$ 25 a mídia digital para o *Playstation 3*.

Também nos chamou a atenção a quantidade de premiações internacionais recebidas: 198 indicações e 139 vencedoras. Dentre elas, o melhor jogo do ano de 2013, e segundo Soares, Aguiar e Petry (2014, p. 3) premiações no “D.I.C.E. Awards da Academia de Artes e Ciências Interativas e o Bafta da Academia Britânica de Artes de Filme e Televisão”.

Apesar de sua relevância em vendas e prêmios, outro elemento foi considerado na escolha desse jogo digital. Em dezembro de 2016, foi apresentado um *trailer* anunciando uma sequência para *The Last of Us* no *PlayStation Experience*.⁵⁵ Kain (2016), da *Revista Forbes online*, afirma que esse momento foi um dos melhores da feira, colocando a série *The Last of Us* em um lugar de destaque no cenário internacional dos jogos digitais, novamente.

⁵⁵ A PlayStation Experience, também conhecida como PSX, é um evento anual para o setor de jogos digitais apresentado pela Sony Interactive Entertainment, e usado para revelar e anunciar jogos e produtos relacionados a jogos PlayStation. O evento está aberto ao público e apresenta diversos painéis e muitos jogos inéditos, com demonstrações jogáveis (fonte: Wikipédia). Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/PlayStation_Experience>. Acesso em: 9 set. 2017.

Em outubro de 2017, para encerrar a *Paris Game Week 2017*,⁵⁶ foi anunciado mais um *trailer* de *The Last of Us Part 2*, reacendendo os comentários e as opiniões sobre esse jogo digital. Ele ainda não foi lançado, mas está previsto para 2020.

Após selecionar o jogo digital, foi feita uma busca com o título “The last of us” no banco de teses e dissertações da Capes. Encontramos apenas uma dissertação em tecnologia da inteligência e *design* nos *games* (CASARINI, 2014) que explora a arquitetura e a construção nos jogos digitais, utilizando dados desse jogo. Além disso, no Google acadêmico, foi encontrado um artigo (SOARES; AGUIAR; PETRY, 2014) que retrata a importância da comunicação para a consolidação nacional e os efeitos da quebra das redes de comunicação vistos no mundo pós-apolítico de *The Last of Us*. A escassez de trabalhos acadêmicos mostra o quão desafiador é buscar informações sobre esse jogo digital.

Outro problema é o acesso à língua disponível no *The Last of Us* (NAUGHTY DOG, 2013). Ele foi totalmente dublado e legendado em português, contudo essa pesquisa analisará os diálogos na língua inglesa, que é a original. O motivo dessa escolha foi para que pudéssemos analisá-los livres de traduções contextualizadas ou que precisavam entrar no tempo da dublagem.

Um exemplo que justifica essa escolha é o que se refere a uma das cenas em que, os protagonistas de *The Last of Us*, Ellie discute com Joel, dizendo que ela não era a filha dele. Em inglês, Joel diz: “Você está pisando em um gelo extremamente fino aqui” (tradução nossa). Em português, foi traduzido para: “Esse assunto é muito delicado” (NAUGHTY DOG, 2013). Não é nosso objetivo analisar tecnicamente as traduções do jogo, porém há uma metáfora que necessita de uma contextualização. O andarilho se coloca em perigo ao andar por uma fina camada de gelo (água congelada) e, por isso, passa por um momento “delicado”, como foi traduzido. Essa escolha foi baseada também na sugestão de Perelman (1999, p. 59):

Se se considera normal uma forma de nos exprimirmos que passa despercebida, esta não pode ser designada independentemente do contexto, simultaneamente linguístico e cultural, do discurso. Muitos enunciados que parecem simples expressões de realidade que se descreve tornam-se rebuscados, artificiais, logo que traduzidos numa língua estrangeira.

Após mostrar sua importância e em qual língua será analisado, apresentamos uma breve

⁵⁶ A Paris Games Week, abreviada PGW, é uma feira profissional de jogos eletrônicos, realizada anualmente no Paris Expo Porte de Versailles, em Paris, França, entre os meses de outubro e novembro, e é organizada pela Sell (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs). Sua primeira edição foi em 2010; atualmente é a segunda maior feira de jogos eletrônicos do mundo em número de visitantes, atrás apenas da Gamescom” (fonte: Wikipédia). Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Paris_Games_Week>. Acessado em: 13 nov. 2017.

contextualização desse jogo digital.

5.2 Breve contextualização

The last of us possui um roteiro pronto e que só precisa ser seguido, sem responsabilizar o jogador pelas decisões que alteram o final. Porém, os jogadores podem escolher entre finalizá-lo furtivamente, isto é, sem deixar que os inimigos os achem, se escondendo ou passando de forma camuflada, ou confrontando os inimigos com vários tipos de armas brancas e de fogo disponíveis.

Joel, o protagonista, nem sempre é um herói em suas decisões, colocando, muitas vezes, a sobrevivência instintiva como valor principal na tomada de decisão, ou seja, a vida. Joel precisa contrabandear Ellie, uma menina que é a cura de uma doença transmitida por um fungo em um mundo pós-apocalíptico. Esse fungo controla os infectados, tornando-os hospedeiros que atacam e matam qualquer ser humano que apareça em sua frente.

Vale ressaltar que Joel era um pai solteiro que, aparentemente, deixava que os problemas do cotidiano afetassem seu relacionamento, carinho e atenção por Sarah, sua filha. No dia do aniversário de Joel, há um surto de uma nova doença causada por um fungo, que obriga Sarah e Joel a fugirem da cidade, porém, nos limites daquele perímetro, Sarah é morta com um tiro disparado por um militar que tinha a missão de não deixar ninguém passar.

Esta tragédia torna Joel frio, desconfiado e intolerante às emoções. A brutalidade e a violência nos assassinatos de Joel e as tomadas de decisões como matar, roubar e mentir se justificam por assegurar a sua integridade física e a de Ellie, apesar da antipatia pela garota.

Nas primeiras horas do jogo, Joel tem uma parceira chamada Tess — aparentemente a única pessoa que ele confia e, de maneira implícita, sugere que eles tenham uma relação amorosa casual.

A princípio, Joel não queria traficar Ellie, e é Tess que o convence de levá-la. Tess é mordida por um dos infectados e, antes de morrer, implora que Joel leve a menina para o laboratório, em nome da amizade deles. Além disso, Tess ainda se sacrifica, combatendo alguns militares, enquanto Joel e Ellie fogem.

A humanização tratada no jogo revela o que o instinto humano é capaz de fazer ao se tratar de assegurar a própria existência, pois o mundo é vivido por milícias que atacam e emboscam atrás de suprimentos como: munição, remédios e alimentos. Essas questões fazem com que as personagens se perguntem se os verdadeiros monstros são os infectados ou os próprios seres humanos.

Dentre tantas situações e dilemas em *The last of Us*, iremos analisar dois conflitos de valores em uma única cena. Como contextualizado, Joel tem a missão de traficar a menina Ellie para um centro de pesquisa, com o objetivo de ser usada como a cura para uma doença em um mundo pós-apocalíptico. Em um determinado momento, Joel encontra um velho amigo chamado Bill e pede um carro que funcione para agilizar o transporte da menina.

Bill diz que há uma bateria de carro do outro lado da cidade que pode ser usado, mas que, por causa de muitos infectados na cidade, teriam que ir até um armazém dentro de uma igreja para reabastecer com equipamentos e munições. Ao entrarem, (B) Bill, (J) Joel e (E) Ellie iniciam uma conversa:

B: Bem, aqui estamos. Você, não toque em nada (apontando para Ellie) e, você, feche a porta (apontando para a porta e olhando para Joel). Bill acende a luz e continua:

B: **Vamos nos armar. (Ellie vai em direção a algumas armas. Joel segura o braço dela e, balançando a cabeça, diz que não.) A garota diz:**

E: **O quê? Eu preciso de uma arma.**

J: **Não. Você não precisa.**

E: **Joel, eu posso me cuidar sozinha.**

J: **Não! Só... fique aqui.**

De maneira irônica, Ellie diz:

E: Ok. Vou esperar aqui para um dos dois me matar.

B: Fica registrado como o pior trabalho que você já fez.

J: Está no topo.

B: Com que diabos Tess concordou com essa missão suicida? (Bill não sabia que Tess havia morrido.)

J: Na verdade, é ideia dela.

B: Sério? Bem, a chefe não é tão inteligente quanto eu pensava que fosse. Mas foda-se ela. Falando sério, você tem que levar a garota de volta para onde você a encontrou.

J: Bill. Eu não posso simplesmente levá-la de volta.

B: Então a mande fazer as malas e deixe que ela encontre seu próprio caminho. (Enquanto Bill carrega uma espingarda, e ele continua dizendo.) **Deixe-me te contar uma história. Era uma vez alguém que eu me importava. Era um parceiro. Alguém que eu tinha que cuidar. E neste mundo esse tipo de merda só é boa para uma coisa: te matar. Então, sabe o que eu fiz? Eu fui esperto para caralho e percebi que seria só eu.**

J: Bill... Não é assim. É que...

B: Besteira. É assim mesmo. (Bill percebe que Ellie está mexendo em suas coisas.) Hey, o que eu te disse enquanto descíamos as escadas? O que eu te disse?

E: Eu só estava arrumando essas revistas estúpidas. (Ellie mostra o dedo do meio para Bill.)

B: Não toque! Porra. **Você vai ficar igual a uma babá tempo o suficiente e eventualmente isso vai explodir na sua cara.**

J: Bill. Podemos, por favor, apenas seguir em frente?

B: Ok. Vamos seguir em frente⁵⁷ (tradução e grifos nossos).

⁵⁷ Do original: “B: Well, here we are. You don’t touch anything. And you close the door. Let’s gear up.

J: Uh-uh.

Nesta cena, analisaremos dois valores grifados na conversa. A primeira é com relação a dar armas para crianças. A segunda é com relação a viver sozinho e sem laços sentimentais para ter mais chances de sobreviver. Entendemos que a noção desses dois dilemas conduzirá o personagem principal ao maior dentre eles no jogo — que é o desfecho do enredo e que representa um dos finais mais chocantes no mundo dos jogos digitais, com grandes reviravoltas. Este final divide opiniões.⁵⁸

5.3 ‘Eu posso me cuidar sozinha’: você daria uma arma a uma criança para sobreviver?

Um dilema ético mostrado no jogo é se Joel entrega ou não uma arma à Ellie. No começo do jogo, enquanto Tess — a amiga de Joel — está viva, uma inteligência artificial a controla. Ela combate e auxilia o jogador durante as primeiras horas. Após a sua morte, Joel segue sozinho escoltando Ellie. Há uma inteligência artificial que controla a menina incapaz de se defender ou atacar, mas os inimigos são incapazes de detectá-la. Isso quer dizer que Joel é o único que participa da ação.

A primeira vez que Ellie manifesta a vontade de querer ter uma arma é quando Joel acha um arco e flechas. Ellie diz que sabe usar muito bem um arco. Joel responde: “Que tal deixar

E: What? I need a gun.

J: No, you don't.

E: Joel. I can handle myself.

J: No! Just... Stay here.

E: Fine. I'll just wait around for you two get me killed.

B: This goes on a record as the worst fucking job you've ever taken.

J: It's up there.

B: How in the hell is Tess okay with this suicide mission?

J: It's actually her idea.

B: Really. Well, the broad's not as smart as I thought she was. But fuck her. Seriously, you gotta take that kid back to where ya found her.

J: Bill, I can't just take her back.

B: Then send her packing let her find her own way. Let me tell you a story. Once upon a time I had somebody that I cared about. It was a partner. Somebody I had to look after. And in this world that sort of shit is good for one thing. Gettin' ya killed. So, you know what I did? I wisened the fuck up and I realised it's gotta be just me.

J: Bill. It... It ain't like that. It's...

B: Bullshit. It is just like that. Hey, what did I say to you when we walked down the steps? What did I say?

E: I'm just fixing your stupid pile.

B: Don't touch! Goddamnit. You keep babysitting long enough and eventually it's gonna blow up in your face.

J: Bill. Can we please just get on with it?

B: Here. Let's get on with it" (NAUGHTY DOG, 2013).

⁵⁸ Disponível em: <<https://nosbastidores.com.br/amor-ou-egoismo-o-final-de-the-last-of-us-explicado/>>. Acesso em: 20 jul. 2019.

Disponível em: <<https://www.polygon.com/2013/7/24/4548992/the-ending-of-the-last-of-us>>. Acesso em: 20 jul. 2019.

esse tipo de coisa para mim?”⁵⁹ Ellie argumenta: “Bem, poderíamos ambos estar armados. Um cobre o outro.”⁶⁰ Joel finaliza: “Eu acho que não.”⁶¹

Nesta cena, Joel é confrontado, mas demonstra estar decidido a não dar uma arma à menina. Ao contrário da maioria dos jogos, enquanto o jogador caminha pelos cenários, os personagens conversam diversas vezes sobre muitas coisas, desde assuntos irrelevantes até os mais importantes ao enredo. Notamos, durante estas conversas, que Joel está convencido a não dar uma arma para a garota. Não as ressaltaremos por serem muitas e, quase sempre, repetitivas. O que queremos deixar claro são as repetições que reforçam um valor: não se deve dar armas às crianças.

Referências teóricas com relação às armas de fogo e ética são difíceis de ser encontradas, e buscamos alguns dados de acordo com pesquisas expostas no livro *Violência e armas de fogo em Portugal* (SANTOS; MOURA; PUREZA, 2016), que é uma coletânea de artigos sobre o assunto, focando quase todo trabalho em armas de pequeno calibre, como pistola e revólver.

Apesar de ser contextualizado na sociedade portuguesa, o livro também traz informações internacionais. Segundo estes autores, por exemplo, entre 40 e 60% das mortes no mundo foram motivadas por uma arma de fogo. Além disso, ressaltam que a maioria das mortes violentas causadas por elas ocorreu em países de *não guerra*, embora, segundo os autores, não haja qualquer correlação comprovada entre as armas, sua circulação e uso com a violência nos países.

Sobre o termo sociedade em *não guerra*, Green e Marsh (2016) sugerem que os contextos urbanos violentos não estão em guerra, mas também não podem ser considerados em paz. O conflito armado e a tensão por conta da violência faz com que o cidadão não viva em paz — no sentido literal de plena paz —, mas em uma sociedade em *não guerra*. Para Green e Marsh (2016), a diferença entre utilização de armas em países em guerra e não guerra é que, respectivamente, enquanto um é considerado crime, o outro é conflito. Não só isso, mas os autores também apontam que um é estudado pela sociologia e criminologia e, o outro, no campo das relações internacionais.

Por este motivo, há algumas considerações e entendimentos divergentes com relação à motivação da morte por arma de fogo em seus estudos, inclusive o que pode ser considerado violento ou não. Dentre as mortes, como separar, por exemplo, um suicídio, um latrocínio,

⁵⁹ Do original: “How about we just leave this kind of stuff to me” (NAUGHTY DOG, 2013).

⁶⁰ Do original: “Well. We could both be armed. Cover each other” (NAUGHTY DOG, 2013).

⁶¹ Do original: “I don’t think so” (NAUGHTY DOG, 2013).

autodefesa, ordens de superiores para matar — no caso de conflitos militares — e outros? Não está no escopo desta pesquisa investigar e refletir profundamente sobre este assunto delicado, mas, ao trazer essas informações, contribuir para conscientizar sobre o tema.

O uso de arma de fogo faz parte de alguns contextos sociais brasileiros, como os confrontos entre policiais e traficantes que ocorrem constantemente no Rio de Janeiro, e os jogos digitais, de certa forma, reproduzem esta realidade. Isso denota que não devemos desconsiderar o assunto nem tratá-lo como um tabu, mas buscar entender, livre de paradigmas, como as informações pertinentes ao uso de armas de fogo chegam às crianças e aos adolescentes — no caso desta pesquisa, o início sobre esta reflexão.

Após estas considerações iniciais, prosseguiremos nossa análise. Os personagens continuam a trilhar seu caminho e, em um determinado momento, um ladrão ataca Joel, colocando sua cabeça debaixo d'água. Quase se afogando, a arma de Joel cai perto dele. Ellie aparece, pega a arma e dispara um tiro certeiro na cabeça do ladrão. Essa foi a primeira pessoa que Ellie mata, e uma conversa acontece:

E: Cara, eu atirei nele.

J: Com certeza, você atirou.

Assustada, Ellie senta e diz:

E: Me sinto enjoada.

Joel pega a arma da mão de Ellie com energia e diz:

J: Por que você não se conteve como eu te disse?

E: Bem, você está contente que não me contive, certo?

J: Estou feliz por não ter minha cabeça estourada por uma droga de criança.

E: Você sabe de uma coisa? Não! Que tal: “Ellie, eu sei que não foi fácil, mas seria eu ou ele. Obrigado por salvar minha pele.” Você não tem nada para me dizer deste tipo, Joel?

Joel olha para ela e diz:

J: Temos que ir embora⁶² (tradução nossa).

A relação de Ellie e Joel cresce conforme a confiança de um ao outro aumenta. O evento traumático na vida de Joel faz com que ele seja frio. Aos poucos, ele começa a gostar de Ellie e, até mesmo, tê-la como filha — no final do jogo. Em outra cena, Joel e Ellie estão escondidos e cercados por muitos milicianos. Mesmo contrariando seus valores, em nome da sobrevivência

⁶² Do original: “E: Man... I shot the hell outta that guy, huh?”

J: Yeah. You sure did.

E: I feel sick.

J: Why didn't you just hang back like I told you to?

E: Well, you are glad I didn't, right?

J: I'm glad you didn't get my head blown off by a goddam kid.

E: You know what? No. How about. Hey, Ellie, I know it wasn't easy but it was either him or me. Thanks for saving my ass. You got anything like that forme, Joel?

J: We gotta get going” (NAUGHTY DOG, 2013).

e da confiança em Ellie, Joel a ensina como usar um rifle. Joel vai para a rua para tentar matar alguns bandidos e pede que ela fique na lage, dando cobertura a ele. Antes de ir, Joel diz: “Me escute. Se eu tiver encrenca lá embaixo, faça cada tiro valer a pena”⁶³ (tradução nossa). E reconhece: “E só para ser claro sobre o que houve, era ele ou eu”⁶⁴ (tradução nossa).

A última fala configura uma situação que pode ser considerada como de legítima defesa. Por tratar-se de um inimigo, a confrontação ética pode tornar-se nula e a consciência permanecer intacta diante da falta de compaixão por alguém que atenta contra nossa integridade física. Neste caso, há apenas duas opções: vida e morte. Em certos casos, mesmo tendo alguma afinidade, certas pessoas optam em sacrificar o outro e não a si. Por exemplo, a concorrência de um cargo ou a promoção no trabalho pode gerar desconforto quando conhecemos os demais concorrentes, porém, em certos casos, podemos ficar aliviados nos lembrando de que: “era ele ou eu” — pois não se trata de vida ou morte.

Para Santos e Moura (2016), o individualismo é uma das explicações para que alguém deseje ter uma arma. Colecionar, proteger-se ou proteger o patrimônio e recrear — como caçar — são alguns exemplos dos objetivos daqueles que possuem o porte legal de armas. A sensação de empoderamento, proteção, e para fins econômicos, está ligada à ilegalidade.

De acordo com as mesmas autoras, o gênero masculino é o que mais utiliza armas de fogo, englobando os que as usam no trabalho, na caça, como coleção e outros. Contudo, elas advertem para não criarmos ideias sobre o assunto de maneira reducionista. Conforme Santos e Moura (2016), as mulheres usam suas armas, principalmente, no trabalho, como militares, e apontam para o crescimento de usuários do sexo feminino nos Estados Unidos.

Outra reflexão apresentada pelas autoras é a relação social e cultural em certos países advinda da posse de armas e sua recreação. Elos culturais e familiares são formados por meio da caça e dos treinos de tiro. Santos e Moura (2016) mostram alguns relatos de pessoas que se lembram dos dias de caça com avós, tios, pais, entre outros — como um ritual que passa de geração em geração, unindo os membros da atividade.

As autoras dizem que muitos usuários iniciam sua vida com armas na adolescência. Em boa parte do território dos Estados Unidos, a caça é legalizada e é uma prática recreativa comum em muitos estados. Há cursos que ensinam a usar não somente armas de fogo, como o arco e flecha ou as com funcionamento a ar — *bb guns* —, e talvez por isso Ellie diz a Joel que sabia manusear um arco e já ter usado uma *bb guns*.

⁶³ Do original: “Listen to me. If I get in trouble down there, you make every shot count” (NAUGHTY DOG, 2013).

⁶⁴ Do original: “And just so we are clear about back there, it was either him or me” (NAUGHTY DOG, 2013).

Refletindo sobre essas duas informações apresentadas por Santos e Moura (2016), observamos que Ellie representa esses dois contextos: a iniciação de uma adolescente — sexo feminino — às armas. Em julho de 2018, o site *wildlifeenthusiast.com*⁶⁵ nomeou as 30 caçadoras mais influentes dos Estados Unidos e descreveu seus perfis, assim como divulgou o Instagram, Facebook e outras mídias sociais delas. Somos incapazes de afirmar, mas podemos supor que, inicialmente, há uma tentativa de propagar essa recreação entre as mulheres.

Voltando a nossa análise, após Ellie dar cobertura a Joel, utilizando uma arma longa, ele decide entregar uma pistola a ela — arma de pequeno calibre. Joel diz: “Que tal algo... Um pouco mais do seu tamanho? Apenas para emergências”⁶⁶ (tradução nossa).

Pode ser que, ao comparar os tamanhos das armas, alguém ache que uma pistola é mais segura por ser menor. Santos, Moura e Pureza (2016) focam seus estudos nesses tipos de arma. Eles explicam que uma pistola é mais barata, fácil de esconder, usar, transportar e menos sofisticada, o que a torna mais popular, principalmente, em lugares de *não guerra*. Além disso, informam que 75% das armas nos mundo inteiro, cerca de 650 milhões, são de pequeno calibre.

Santos, Moura e Pureza (2016) apontam que a cada morte por arma de fogo, no mínimo três outras se feriram por elas. Refletindo sobre isso, deduzimos que a baixa taxa de mortalidade causada por armas de pequeno calibre, cerca de 25% dos feridos por elas, seja um dos fatores que justificam seu alto fluxo no mundo.

Presume-se que este tipo de arma leva a óbito quando perfura órgãos vitais ou quando a ferida produzida desencadeia outros problemas, como perda de sangue, e que, na maioria das vezes, seu poder incapacita ou inutiliza algum membro da vítima, mas, ainda assim, a vida permanece. Dependendo dos valores éticos do atirador, esta seria a melhor opção em termos de defesa ao se tratar da utilização de uma arma de fogo. Quem sabe, por esses motivos, Joel decidiu dar uma pistola para a iniciação de Ellie às armas.

Para finalizar este tópico, o fato de Ellie aprender a usar uma arma de fogo foi determinante para a sobrevivência dos dois, principalmente, a partir do seguinte evento: no decorrer de uma luta, Joel cai de uma altura e perfura a barriga. Enquanto escapam, Ellie dá cobertura atirando em inimigos e auxiliando a locomoção de Joel. Os dois montam em um cavalo e fogem do local. Ao encontrar um lugar seguro, Joel cai do cavalo, aparentemente, muito abatido.

⁶⁵ Disponível em: <<https://wildlifeenthusiast.com/most-influential-female-hunters-in-north-america/>>. Acesso em: 18 jul. 2019.

⁶⁶ Do original: “How about something a... little more your size. It’s for emergencies only” (NAUGHTY DOG, 2013).

A cena é cortada, dando início a outra que começa com a palavra “inverno”, denotando que muitos dias se passaram desde o ocorrido. Ellie está cuidando de Joel durante o inverno, caçando — utilizando o arco e flecha. A partir desta parte do jogo, o jogador controla Ellie e, em muitos momentos, precisa utilizar armas de fogo para se defender.

Um dos ápices de drama no enredo é quando Ellie se protege de um estupro utilizando uma faca. Joel, um pouco mais recuperado da ferida, chega momentos depois e não seria capaz de evitar se não fosse a resistência da menina — que se escondeu, lutou e, até mesmo, fugiu de um cárcere privado. Joel age como um pai, abraçando e acalmando Ellie após a tentativa de estupro. Neste momento do jogo, o laço entre os dois está bem forte, mas não foi assim o tempo todo. A seguir, vamos para o segundo ponto desta análise com relação a este dilema: “vale a pena cultivar sentimentos em um mundo pós-apocalíptico no qual o mais importante é garantir a própria sobrevivência?”.

5.4 ‘Esse tipo de merda só é boa para uma coisa: te matar’: você se isolaria para sobreviver?

Outro conflito ético apresentado em *The Last of Us* é com relação ao egoísmo. Presume-se que Joel é frio e fechado a novas amizades e sentimentos pelo fato de ter perdido sua filha com um tiro disparado por um soldado em um evento traumático. Tess é a pessoa que ele mais confia e, juntos, traficam qualquer objeto entre as cidades que são protegidas por militares.

Em troca de armas, eles aceitam levar Ellie até um ponto fora da cidade e entregá-la para um grupo chamado Vagalumes. Nota-se que Joel é intolerante e que não quer levá-la, porém Tess o convence: “Ela é só uma carga, Joel”⁶⁷ Durante o caminho, Joel e Tess descobrem que a menina pode ser uma possível cura e que os Vagalumes realizarão testes nela.

Ao chegarem ao ponto de encontro onde deixariam a menina, eles descobrem que os Vagalumes estão mortos. Joel está decidido a levar a garota de volta, mas Tess, insistindo, diz que eles têm que levá-la ao laboratório dos Vagalumes. Tess mostra que foi infectada e faz Joel prometer que continuará a trajetória rumo ao laboratório, mesmo sem ela. Pela amizade deles, Joel aceita, contudo ele deixa claro sua antipatia por Ellie ao dizer: “É assim que as coisas vão acontecer: você nunca fala da Tess, nunca. Sem ser tão sentimentais, vamos guardar nossas histórias para nós mesmos” (tradução nossa).⁶⁸

⁶⁷ Do original: “She is a cargo, Joel” (NAUGHTY DOG, 2013).

⁶⁸ Do original: “Here’s how this thing is gonna play out. You don’t bring up Tess ever. Matter of fact, we can just keep our histories to ourselves” (NAUGHTY DOG, 2013).

A partir deste ponto, conforme o enredo avança, Joel vai quebrando seus paradigmas e curando seus traumas com relação aos sentimentos e a ser pai. No processo, muitos valores são confrontados, e iremos abordar alguns.

Retornando para a cena em que Joel, Ellie e Bill estão se armando para procurar uma bateria que fizesse algum carro funcionar. Bill diz:

Deixe-me te contar uma história. Era uma vez alguém que eu me importava. Era um parceiro. Alguém que eu tinha que cuidar. E neste mundo esse tipo de merda só é boa para uma coisa: te matar. Então sabe o que eu fiz? Eu fui esperto para caralho e percebi que seria só eu (tradução nossa).⁶⁹

Além disso, Bill sugere que Joel faça a mala da menina e a mande de volta para o lugar de onde ela veio, mas ele se recusa, provavelmente, por causa de Tess. Para Maitland (2015), uma pessoa que vive sozinha pode ser considerada triste, louca ou má — ou os três, segundo a autora —, e cita as razões e exemplos que levam alguns a pensar dessa maneira. A autora também sugere que as pessoas têm medo da solidão e que, em um contexto social no qual são declarados a autonomia, o empoderamento e a liberdade, isso não deveria ser mais um tabu.

Quem joga *The Last of Us* pela primeira vez pode achar que Bill é triste, louco e mau por ter mandado o parceiro embora ou, até mesmo, um egoísta. O egoísmo é uma das características que as pessoas tendem a apontar ao julgar aqueles que vivem desta maneira. Assim como Maitland (2015), DePaulo (2014) acredita que a sociedade determina certos costumes e práticas que levam as pessoas a buscar um parceiro ou a evitar estar sozinhas. O que as autoras sugerem é que há felicidade e sensação de realização para aqueles que optaram em permanecer sozinhos.

Para DePaulo (2014), as pessoas que têm o autoentendimento e sentido de si própria tendem a ser mais felizes e realizadas. A autora apresenta alguns hábitos das pessoas que são solteiras, felizes e bem-sucedidas. Dentre eles, a independência em escolher e controlar o que fazer ou aonde ir — o que ela chama de autossuficiência — está associada ao bem-estar.

No caso mostrado em *The Last of Us*, Bill viveu um dilema por estar se tratando de vida ou morte. Em seu entendimento, os laços sentimentais estão para a morte, bem como viver sozinho está para a vida. Mesmo assim, percebe-se que Bill tem sentimentos por este parceiro e que seus valores foram confrontados. Evitar demonstrar o que sente e mostrar-se corajoso

⁶⁹ Do original: “Let me tell you a story. Once upon a time I had somebody that I cared about. It was a partner. Somebody I had to look after. And in this world that sort of shit is good for one thing. Gettin' ya killed. So, you know what I did? I wisened the fuck up and I realised it's gotta be just me” (NAUGHTY DOG, 2013).

com atitudes — como falar palavrão — faz com que Bill pareça forte em um mundo onde a sobrevivência é um dos maiores valores em seu contexto.

O desfecho de Bill é importante para o contexto deste dilema. Joel, Ellie e Bill vão em direção a uma casa. Ao entrar nela, Joel está sem paciência com Bill — por não achar a bateria —, e pede para Ellie ir para o segundo andar da casa. Joel e Bill começam a discutir. Durante a briga, eles veem um homem enforcado na sala que, aparentemente, cometeu suicídio.

J: Jesus. O quê? Você conhece esse cara ou algo assim?

B: Frank.

J: Quem diabos é Frank?

B: Ele era meu parceiro. Ele é o único idiota que usaria uma camisa como essa. (Bill corta a corda e fala enquanto aponta.) Ele tem mordidas... Aqui. E... (Bill fica bem emocionado.)

J: Eu acho que ele não queria se transformar, então ele...

B: É. Eu acho que não. Bem foda-se ele⁷⁰ (tradução nossa).

Eles são interrompidos com o barulho de Ellie tentando colocar o carro para funcionar. Joel e Bill empurram o carro e os três fogem. Em um lugar seguro, Joel diz:

J: Olha, Bill. Sobre seu amigo. Isso é bem difícil. E eu...

B: Estamos quites?

J: Estamos quites.

B: Então saia da porra da minha cidade (tradução nossa).⁷¹

Bill não é louco, triste ou mal, somente pesou e decidiu aquilo que, na concepção dele, o manteria vivo. A relação sobrevivência/afetividade pode ser percebida não apenas neste mundo fictício, mas também no real. Há pessoas que evitam algum tipo de relacionamento, como desenvolver um matrimônio ou ter filhos, em nome de ser bem-sucedido profissional e financeiramente. O oposto também pode ocorrer, pessoas que largam suas carreiras para cuidar de um ente querido ou de um lar. Para nós, não há o certo ou o errado, mas sim diferentes *hierarquias de valores* e decisões tomadas a partir de cada uma delas.

Poderíamos esgotar as muitas vezes que dilemas como este aparecem em *The Last of Us*, mas não é o nosso objetivo contar o enredo e transmitir todo o contexto. Contudo,

⁷⁰ Do original: “J: Jesus. What? Do you know this guy or something?”

B: Frank.

J: Who the hell's Frank?

B: He was my partner. He's the only idiot that would wear a shirt like that. He's got bites... Here. And...

J: I reckon he didn't want to turn so he...

B: Yeah. I guess not. Well fuck him” (NAUGHTY DOG, 2013).

⁷¹ Do original: “J: Look, Bill, um, about your buddy back there. Uh... That's a tough deal. And I'm ah...

B: We square?

J: We are square.

B: Then get the fuck out of my town” (NAUGHTY DOG, 2013).

escolhemos as situações importantes para contextualizar o maior dilema de Joel: entregar ou não Ellie aos Vagalumes.

Antes de abordar este dilema, vale a pena ressaltar mais um momento entre Joel e Ellie. Joel lembra que seu irmão, Tommy, mora em um acampamento perto e que ele já foi um soldado do grupo Vagalumes — o mesmo que quer Ellie para produzir a cura. Ao encontrar o irmão, Tommy diz que voltou a casa de Joel e pegou uma foto dele e de sua falecida filha, Sarah. Joel olha para a foto e diz estar bem e que não precisa daquilo, rejeitando aquela foto que, em um mundo naquele contexto, é considerada raríssima. Tommy diz que vai guardá-la para si.

Joel pede que Tommy leve Ellie até os Vagalumes — por conhecer a área e as pessoas que estão lá — e, em troca, ele poderia ficar com a recompensa. A mulher de Tommy se opõe à ideia, mas ele insiste, dizendo que deve favores ao irmão e que precisa ir. Ellie escuta a conversa entre os dois e foge em segredo. Joel e Tommy a rastreiam até uma casa onde ela está escondida.

Há uma cena dramática na qual Ellie diz que Maria — mulher de Tommy — contou sobre a filha de Joel. Ellie ainda diz também que perdeu pessoas importantes e que ela não é filha dele — o que Ellie tentou dizer a Joel é que está na hora dele deixar seus traumas e medos para trás e seguir a vida. Além disso, permitir-se ter novas amizades e elos sentimentais.

Ellie diz: “Todo mundo que eu tinha morreu ou me deixou. Todos, menos você, merda! Então, não me venha dizer que estarei mais segura com outra pessoa, pois a verdade é que eu teria mais medo ainda” (tradução nossa).⁷² Joel responde: “Você está certa. Você não é minha filha e estou bem certo de que não sou seu pai. E vamos prosseguir em caminhos diferentes” (tradução nossa).⁷³

Joel é duro e Ellie, aparentemente, parece estar magoada. Durante o caminho de volta ao acampamento de Tommy, Joel — atrás de Ellie — a observa entristecida e, ao que parece, seus valores entram em conflito. Ao chegarem ao acampamento, Joel pede um cavalo ao irmão e diz que prosseguirá com Ellie. A menina esboça um sorriso e sobe em seu cavalo. Tommy fala que ele ainda pode ir e questiona o irmão mais velho o motivo de ter mudado de ideia. Joel somente ri e diz ter medo de chatear sua cunhada, Maria.

5.5 ‘Não pode ter sido em vão’: você se sacrificaria pelo bem da humanidade?

⁷² Do original: “Everyone I have cared for has either died or left me. Everyone fucking except for you. So you don’t tell me that I would be safer with someone else because the truth is I would be more scared” (NAUGHTY DOG, 2013).

⁷³ Do original: “You are right. You are not my daughter and I sure as hell ain’t your dad. And we are going our separate ways” (NAUGHTY DOG, 2013).

Depois dos acontecimentos que envolveram o enredo do jogo, Joel se encontra no último e mais importante dilema de todos: entregar ou não Ellie aos Vagalumes. Nos últimos momentos, Joel, pelo que se pode observar, tem seus valores confrontados. Quase chegando ao laboratório, eles veem uma girafa e os dois dão carinho nela. Alguns questionamentos quanto à vida são vistos nesta cena. Antes de abrir a porta, Joel questiona:

J: Nós não temos que fazer isso. Você sabe disso, certo?

E: Qual é a outra opção?

J: Voltamos ao Tommy. Vamos esquecer esta droga toda.

E: Depois de tudo que passamos. Tudo que tive que fazer. Não pode ter sido em vão (tradução nossa).⁷⁴

Ellie argumenta usando duas técnicas argumentativas: a de desperdício e a de sacrifício (PERELMAN; OLBRECHTS-TYTECA, 2014). Ao dizer, “depois de tudo que passamos”, ela coloca o peso das situações que enfrentaram durante o caminho como justificativa para não desistir naquela hora. Perelman e Olbrechts-Tyteca (2014, p. 317) apontam que “o argumento de desperdício consiste em dizer que, uma vez que já se começou uma obra, que já se aceitaram sacrifícios que se perderiam em caso de renúncia à empreitada, cumpre prosseguir na mesma direção”.

Os sacrifícios podem ser relativos e, às vezes, são minimizados ou inúteis. Perelman e Olbrechts-Tyteca (2014, p. 282) explicam que: “se, no argumento do sacrifício, a pesagem compete ao indivíduo que aceita o sacrifício, o significado deste último aos olhos alheios depende do apreço por aquele que efetua a pesagem”.

Paradoxalmente, quem sugere parar foi, exatamente, quem se sacrificou mais. Joel modificou sua vida — por ter passado meses longe de casa —, enfrentou muitos perigos e perdeu sua melhor amiga: Tess. Por outro lado, Ellie não tinha nada a perder — casa, vida, amigos — e, por fim, sentiu-se constrangida a parar. Presume-se que o sentimento de Joel por Ellie é maior do que todo o desperdício ou sacrifício.

Mesmo Joel sugerindo desistir daquilo tudo, Ellie resiste e diz que, depois de terminado, ela poderia ainda permanecer com Joel. Ellie rouba a foto de Tommy — aquela que Joel está

⁷⁴Do original: “J: We don’t have to do this. You know that, right?”

E: What’s the other option?”

J: Go back to Tommy’s. Just be done with this whole damn thing.

E: After all we’ve been through. Everything that we’ve done. It can’t be for nothing” (NAUGHTY DOG, 2013).

com Sarah — e dá a ele. Joel aceita e diz: “Bem, não importa o quanto tentamos. Eu acredito que não se pode escapar do passado. Obrigado” (tradução nossa).⁷⁵

No caminho, Joel e Ellie quase morrem afogados e são achados por soldados Vagalumes. Joel perde a consciência com um golpe do soldado. Ao acordar, Marlene, líder dos Vagalumes, e que pediu para Joel levar Ellie no início do jogo, está perto e os dois conversam. Marlene questiona como os dois chegaram tão longe. Joel diz que a menina tem força de vontade e que queria muito fazer aquilo. Ele pede para ver Ellie, mas Marlene diz que não é possível.

Marlene conta que a menina está sendo preparada para a cirurgia e explica que o fungo responsável pela doença se aloja no cérebro e que, por isso, eles terão que matar a menina. Ao descobrir que Ellie teria que morrer para a cura começar a ser estudada, Joel, contrariando expectativas, em um surto, sai pelos corredores do laboratório trocando tiros com muitos soldados do grupo Vagalumes e resgata a menina — que estava desacordada.

Ele escapa do laboratório carregando Ellie no colo. No estacionamento, Joel encontra Marlene. Ela diz que Joel não pode salvá-la neste mundo. Mesmo que ela escape, ela pode ser estuprada ou morta por infectados. Além disso, Marlene lembra que Ellie estava disposta a se sacrificar e esta era a vontade dela. Enquanto carregava Ellie, em uma das mãos, Joel segura uma pistola e mata Marlene.

A cena é cortada e Ellie acorda no banco de trás de um carro, enquanto Joel dirige. Como apresentamos em nossa análise, Joel perdeu sua filha de maneira trágica e reprimiu seus sentimentos — principalmente como pai. Ele teve que traficar Ellie — mesmo contrariado — mas, durante o enredo, Joel cria laços sentimentais com a menina. Ao recuperar a consciência, Ellie pergunta o que houve e Joel simplesmente mente, dizendo que há outros como ela e que os Vagalumes pararam de procurar uma vacina. O último diálogo é considerado impactante. Vale ressaltar que, nesta parte do jogo, o jogador controla Ellie — quem sabe para criar empatia com a personagem.

E: Hey, espere. Lá em Boston. Lá quando fui mordida. Eu não estava sozinha. Minha melhor amiga estava lá e também foi mordida. Nós não sabíamos o que fazer. Então, ela disse: “Vamos esperar a transformação (em monstros). Você sabe. Podemos ser poéticas e perder nossas consciências juntas.” Ainda espero minha transformação.

J: Ellie...

E: O nome dela era Riley e foi a primeira a morrer. Depois Tess. E depois Sam.

⁷⁵ Do original: “Well, no matter how hard you try. I guess you can’t escape your past. Thank you” (NAUGHTY DOG, 2013).

J: Nada disso é culpa sua.

E: Não! Você não entende!

J: Eu lutei por muito tempo com a sobrevivência. E você... Seja lá o que for, você encontra algo para continuar lutando. Agora. Eu sei que não é isso que você quer ouvir, mas isso é...

E: Me promete. Me promete que tudo o que você disse sobre os Vagalumes é verdade.

J: Eu juro. (Depois de alguns segundos se olhando, Ellie diz.)

E: Ok (tradução nossa).⁷⁶

Durante o jogo, elos de confiança são desenvolvidos, e a última cena é a quebra do maior entre eles. Alguns acreditam que *The Last of Us: part 2*, que está previsto para ser lançado em 2020, terá Ellie buscando se vingar de Joel por não ter permitido que ela fosse a cura. Não há muitas pistas sobre os motivos de Joel ter feito algo deste tipo. Podemos deduzir que, ao ter vivenciado mais situações neste contexto, Joel não acredita na cura ou na mudança do mundo. Ou, outra leitura, é que não cabe a uma menina decidir algo tão sério como este.

Um dos primeiros objetivos desta pesquisa foi analisar também os comentários dos jogadores no Facebook e YouTube — mas desistimos posteriormente. Dentre alguns comentários, um nos chamou a atenção. Para um jogador, a indústria farmacêutica é injusta e a cura, provavelmente, seria usada como uma “arma”. Não como uma de fogo, mas o detentor da cura poderia utilizá-la como manifestações de poder. Quanto você pagaria ou o que faria para se tornar imune à maior doença do mundo? Essa é uma leitura bem coerente: a cura não seria para atender a humanidade, mas para confirmar a hegemonia e o empoderamento de um grupo armado: os Vagalumes.

Para mim, a primeira impressão foi achar que Joel era egoísta ou psicopata, mas que foi mudando após ler outras opiniões e assistir os momentos que compõem o enredo novamente, mas já conhecendo o final. Detalhes que passaram despercebidos no meu primeiro contato com a trama fizeram-me refletir que há uma construção minuciosa nessa história e que, muitas vezes, o jogador nem se dá conta. Haveria muitas outras questões, considerando-se que esse jogo leva

⁷⁶ Do original: “E: Hey, wait... Back in Boston... Back when I was bitten. I wasn’t alone. My best friend was there and she got bit, too. We didn’t know what to do. So, She says: ‘Let’s just wait it out. Y’know. We can be all poetic and just lose our minds together.’ I’m still waiting for my turn.

J: Ellie.

E: Her name was Riley and she was the first to die. And then it was Tess. And then Sam.

J: None of that is on you.

E: No, you don’t understand.

J: I struggled for a long time with survivin’. And you... No matter what, you keep finding something to fight for. Now. I know that’s not what you want to hear right now. But it is...

E: Swear to me. Swear to me that everything that you said about the Fireflies is true.

J: I swear.

E: Okay.”

entre 12 a 16 horas para ser concluído, mas acreditamos que esse recorte sintetiza nossa proposta.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As investigações feitas no decorrer deste trabalho, acerca da ética, das tecnologias contemporâneas, dos jogos digitais e da educação informal, nos levaram a reflexões além dos nossos primeiros questionamentos. O caráter exploratório que nos propusemos nesta dissertação muito se baseou nas influências dos jogos digitais para os jovens, contudo algumas indagações nos fizeram mudar nossa linha de pensamento no intercurso.

Algumas vezes fomos questionados sobre a relação entre os jogos digitais e educação. Acreditamos que isso se deve ao fato de que, para muitos, em um primeiro momento, para ser

considerada educacional, uma pesquisa deva ser realizada dentro de um espaço formal de educação. Fato esse que nos incomodava.

Na busca pelo entendimento do significado da Educação, foram esclarecedores os conceitos de educação *formal*, *não formal* e *informal* abordados por Libâneo (2010) e Gohn (2013). Por mais que possa parecer um tema recente, Gohn (2013) comenta que Coombs, em 1968, já contribuía para a divulgação e a popularização de formas educacionais fora do contexto escolar, ao ampliar o conceito de campo educacional diferenciando três modalidades: formal, não formal e informal, o que nos sugere que o assunto é abordado há, pelo menos, meio século.

A partir da compreensão teórica que a educação informal integra a educação, foram traçadas as metas para a exploração do tema na presente dissertação. Assim, demos início às investigações relacionadas aos jogos digitais. Exploramos mercado, indústria e consumo que nos levaram a números extraordinários de público e valores financeiros que giram em torno deste segmento, o que indicou que o entretenimento relativo aos jogos digitais configura-se uma mídia massiva e de longo alcance — não atinge a todos, mas grande parte.

Refletindo sobre mídias massivas, digitais ou não, estas podem reforçar ou recriminar certas atitudes no decorrer de seu conto, e sua linguagem e desenhos, extremamente envolventes, podem atrair a atenção das crianças e contribuir para que encarem de forma natural situações que apresentam alto nível de violência.

Em nossa análise, fizemos a exposição de três dilemas éticos: Vale a pena dar armas a crianças para garantir a sobrevivência? Vale a pena reprimir os sentimentos e não desenvolver laços de amizade para garantir a sobrevivência? Vale a pena sacrificar quem você ama por um bem maior?

Nossas conclusões, mais uma vez, mostram a relevância do contexto para certos entendimentos, principalmente quando se estuda as áreas sociais e humanas. Refletindo sobre o primeiro dilema, observamos que o conteúdo do jogo se contextualiza nos Estados Unidos, um dos países onde a caça é vista como recreação na qual gerações se unem ao compartilhar o mesmo interesse — como um ritual.

Mesmo assim, é difícil afirmar se o contexto atenua ou agrava alguns valores. Queremos dizer que, por se tratar de um lugar contextualizado, as pessoas dispõem de algumas opiniões já formadas ou, pelo menos, ouviram ou vivenciaram algo a respeito. Dessa forma, o contexto pode levar o indivíduo a experimentar boas e más situações que podem gerar louvor ou repúdio. Alguém que se machucou ou que poderia ter gerado um acidente grave são alguns exemplos.

Uma cena jamais vista pode ser a problematização inicial necessária para as primeiras reflexões sobre os valores expostos — como acontece aos brasileiros descontextualizados quanto à utilização das armas de fogo, principalmente ao se tratar de caça em outros países, na qual crianças e adolescentes também atiram. Refletindo sobre isso, suponho que ensinar valores considerados corretos é mais fácil do que desconstruí-los — assim como certos paradigmas.

Sobre as escolhas nos três dilemas apresentados nesta dissertação, observamos que os valores foram confrontados e, depois de avaliá-los, os personagens decidiram seguir as suas próprias hierarquias. Dentro desta perspectiva, por mais clichê que possa parecer, não há escolhas certas ou erradas nesses dilemas. Mesmo assim, quem sabe, os desdobramentos a partir delas sejam importantes.

No caso de um resultado considerado bom, deduz-se que a opção preferida foi a melhor. Por outro lado, se a escolha levar a uma consequência negativa, a pessoa pode se questionar: “E se eu escolhesse a opção diferente, como eu estaria agora?” Se conduzirmos a questão para o âmbito da solução, considerando o “e se” como uma possibilidade alternativa ao enredo proposto em *The Last of Us*, podemos apontar que as escolhas diante dos dilemas foram, pelo menos, funcionais.

Seja qual for a escolha em um dilema, sempre haverá consequências, mesmo aquelas que parecem corretas pelo resultado. *The Last of Us* apresenta situações que desconstróem certos valores, mas que, no final, tendem a transmitir um maior número de bons valores, comparando-se com os que classificariamos como “maus valores”. Obviamente, desconsideramos as cenas de ação e violência.

As incertezas e a falta de controle sobre as situações mostram a fragilidade humana em um mundo hostil. Quem jogou *The Last of Us* foi levado a refletir quanto à importância das pessoas que estão ao nosso redor e saber valorizar os pequenos momentos que vivemos com elas. Demonstramos que, ligados às reflexões, os valores como paciência com o próximo ou gentileza podem ser problematizados com o jogo. Além disso, como lidar com as perdas, principalmente, a morte.

Por fim, ressaltamos a importância da atenção nos jogos digitais. Algumas opiniões na *retórica popular* podem considerar as violências vistas nos jogos digitais como influenciadoras de maus hábitos, e alguns episódios violentos creditaram aos jogos digitais certas condutas.

Enquanto era criança, eu via muitos adultos argumentando contra o jogo *Mortal Kombat* (1992). Nele, o jogador poderia finalizar a luta — *fatalities*— com golpes que arrancavam a cabeça, o coração, ou queimar vivo o oponente, além de outras atrocidades. Houve uma notável preocupação quanto ao conteúdo, e uma versão censurada foi lançada na qual trocaram sangue

por suor, por exemplo. Toda a polêmica envolvendo este jogo não o impediu de se consagrar e se tornar um dos maiores do gênero de luta — quem sabe, o propagou ainda mais. Ele possui diversas continuações e uma nova versão foi lançada em 2019, o *Mortal Kombat 11*. Segundo o *voxel.com.br*,⁷⁷ este foi o jogo mais vendido do ano até junho de 2019 nos Estados Unidos. Segundo o site *meups4.com.br*,⁷⁸ seu sucessor, o *Mortal Kombat X* (2015), vendeu cerca de 11 milhões de cópias.

Se compararmos o número de jogadores com o número de casos creditados aos jogos digitais como influenciadores de violência, perceberemos que este segundo é insignificante, caso seja contrastado com o primeiro. Isto sugere que a tentativa de conectar — ou culpar — certas atitudes violentas com os jogos digitais é superficial, e mais estudo sobre o tema é necessário.

Contudo, achamos que o alcance massivo dos jogos digitais precisa ser considerado pelas escolas e educadores. Os temas (assuntos) apresentados em alguns enredos podem levar a refletir sobre valores julgados positivos e negativos em certas situações mostradas por eles. Este recurso, dependendo do contexto, pode ser benéfico, se for utilizado como exemplo que elucida os dilemas ou algum outro assunto.

Ainda há um longo caminho a ser percorrido, mas esperamos ter contribuído com as considerações apresentadas nesta dissertação.

FILMOGRAFIA

EXTERMINADOR do futuro. Direção: James Cameron. Produção: Gale Anne Hurd. Intérpretes: Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton, Michael Biehn, Lance Henriksen *et al.* Roteiro: James Cameron e Gale Anne Hurd. Estados Unidos e Reino Unido: Metro-Goldwyn-Mayer, 1984. 1 DVD (108 min), color.

INVICTUS. Direção: Clint Eastwood. Produção: Clint Eastwood, Lori McCreary, Robert Lorenz e Mace Neufeld. Intérpretes: Morgan Freeman, Matt Damon, Tony Kgoroge, Julian Lewis *et al.* Roteiro: Anthony Peckham. Estados Unidos: Malpas Productions e Spyglass Entertainment, 2009. 1 DVD (133 min), color. Baseado no livro “Playing the enemy: Nelson Mandela and the Game that made a nation”, de John Carlin.

MATRIX. Direção: Larry (Lana - atual nome social) Wachowski e Andy (Lilly - atual nome social) Wachowski. Produção: Joel Silver. Intérpretes: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving *et al.* Roteiro: Lana Wachowski e Lilly Wachowski. Estados

⁷⁷ Disponível em: <https://www.voxel.com.br/noticias/mortal-kombat-11-game-vendido-2019-eua_844359.htm> Acesso em: 19 set. de 2019.

⁷⁸ Disponível em: <<https://meups4.com.br/noticias/mortal-kombat-x-vendeu-quase-11-milhoes-de-unidades/amp/>> Acesso em: 19 set. de 2019.

Unidos e Austrália: Warner Bros (Estados Unidos), Village Roadshow Pictures (Austrália), 1999. 1 DVD (136 min), color.

JOGOS DIGITAIS

GRAND Theft Auto V. Gênero: Ação e aventura. Reino Unido: Rockstar North, 2013. 1 jogo digital em Blu-Ray.

METAL Gear. Gênero: Ação e espionagem. Japão: Konami, 1987. 1 jogo digital em cartucho.

METAL Gear 2: Solid Snake. Gênero: Ação e espionagem. Japão: Konami, 1990. 1 jogo digital para microcomputador MSX.

METAL Gear Peace Walker. Gênero: Ação e espionagem. Japão: Kojima Productions, 2010. 1 jogo digital em Universal Media Disc (UMD).

METAL Gear Solid. Gênero: Ação e espionagem. Japão: Konami, 1998. 1 jogo digital em CD.

METAL Gear V: Phantom Pain. Gênero: Ação e espionagem. Japão: Kojima Productions,

2015. 1 jogo digital em Blu-Ray.

MORTAL Kombat. Gênero: Luta. Estados Unidos: Acclaim Entertainment, 1992. 1 jogo digital em cartucho.

MORTAL Kombat X. Gênero: Luta. Estados Unidos: NetherRealm Studios, 2015. 1 jogo digital em Blu-Ray.

MORTAL Kombat 11. Gênero: Luta. Estados Unidos: NetherRealm Studios, 2019. 1 jogo digital em Blu-Ray.

RESIDENT evil 2 Remake. Gênero: Terror sobrevivência. Japão: CAPCOM, 2019. 1 jogo digital em Blu-Ray.

RESIDENT evil 3: Nemesis (versão americana)/BIOHAZARD 3: Last Escape (versão japonesa). Gênero: Terror sobrevivência. Japão: CAPCOM, 1999. 1 jogo digital em CD.

STREET Fighter II: The World Warrior. Gênero: luta. Japão: CAPCOM, 1991. 1 jogo digital em cartucho.

SUPER Mario Bros. Gênero: plataforma. Japão: Nintendo, 1985. 1 jogo digital em cartucho.

THE LAST of us. Gênero: Ação-aventura e terror sobrevivência. Estados Unidos: Naughty Dog, 2013. 1 jogo digital em Blu-ray.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUIAR, Juscelino. **Curso de manutenção eletrônica analógica**. São Paulo: Biblioteca24horas, 2009.

BARROS JR., Jairo Moreno. **Mestres da espionagem digital**. São Paulo: Digerati Books, 2008.

BENNET, Sue; MATON, Karl. Intellectual Field or Faith-based Religion: Moving on from the Idea of “Digital Natives”. In: THOMAS, Michael. (Org.). **Deconstructing digital natives: young people, technology, and the new literacies**. Capítulo 11. Nova York e Londres: Routledge, 2010. p. 169-185.

BERRÍO-ZAPATA, Cristian. **Exclusão digital: discurso e poder sobre a tecnologia da informação**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2017.

BOHN, Carla Silvanira. **A Mediação dos jogos eletrônicos como estímulo do processo de ensino-aprendizagem**. 2011. 154f. Dissertação (Mestrado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2011. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/95785/300732.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 4 mar. 2019.

BRYANT, Robin e BRYANT, Sarah. **Policing digital crime**. Londres e Nova York: Routledge, 2014.

CARDOSO, Marcos Vinicius. **A proposição de um modelo de análise para a indústria criativa de videogames no Brasil**. 2013. 334 f. Tese. (Doutorado em Administração) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013. Disponível em: <https://bdpi.usp.br/single.php?_id=002393896>. Acesso em: 6 mar. 2019.

CARVALHO, Daniel de Souza. **Objetos de aprendizagem interativos: ferramenta de apoio a disciplinas teóricas**. 2010. 75f. Dissertação (Mestrado em Engenharia Elétrica) – Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2009. Disponível em: <<http://tede.mackenzie.br/jspui/handle/tede/1513>>. Acesso em: 4 ar. 2019.

CARVALHO, Sandro de Paiva; PEDROSA, Stella Maria Peixoto de Azevedo; ROSADO, Luiz Alexandre da Silva. **A produção de jogos eletrônicos para a educação: investigando os bastidores**. Educação Unisinos 21(3):374-386, set./dez. 2017. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/educacao/article/view/edu.2017.213.116338>> Acesso em: 25 fev. 2019.

CASARINI, Marcel. **Arquitetura e level design nos games**. 2014. 115 f. Dissertação (Mestrado em tecnologia da inteligência e design digital) – Instituição de Ensino: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo. 2014. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cd/_Marcel_Casarini_CD_2013.pdf>. Acesso em: 9 set 2017.

SHERMAN, William; CRAIG, Alan. **Understanding Virtual Reality: Interface, Application and Design**. [E-book] Berkeley, CA: Morgan Kaufmann Publishers, 2003. Disponível: <<https://epdf.tips/understanding-virtual-interface-application-and-design-the-morgan-kaufma.html>> Acesso em: 13 jul. 2019.

DEWES, Mariana de Freitas. **Empreendedorismo e exportação no setor de desenvolvimento de software: características de empreendedores e empresas**. 2005. 100 f. Dissertação (Mestrado em Administração) – Escola de administração, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. 2005. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/5259/000467973.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 5 mar. 2019.

DE PAULO, Bella. **O melhor da vida de solteiro(a)**. Constança Alves (trad.). Babelcube Inc., 2015.

FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem**. 2013. 104 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2013. Disponível em:

<<https://repositorio.ucs.br/xmlui/bitstream/handle/11338/457/Dissertacao%20Marcelo%20Luis%20Fardo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 4 mar. 2019.

GOHN, Maria da Glória. **Educação não formal e o educador social**: atuação no desenvolvimento de projetos. [E-book] 1ª ed. São Paulo: Cortez, 2013.

GONÇALVES, Guillermo de Ávila. **Adolescentes e jogos eletrônicos**: Racionalidade, submissão e resistência. 2014. 137 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal de Goiás, Goiânia. 2014. Disponível em: <<http://repositorio.bc.ufg.br/tede/bitstream/tede/3947/2/Tese%20-%20Guillermo%20de%20c3%81vila%20Gon%20-%202014.pdf>>. Acesso em: 6 mar. 2019

GOUVÊA, Sandra. **O direito na era digital**: crimes praticados por meio da informática. Rio de Janeiro: Mauad, 1997.

GREEN, Owen e MARSH, Nicholas. **Violência e armas de fogo em cenários de paz**. In: SANTOS, Rita; MOURA, Tatiana; PUREZA, José Manuel (Orgs.). *Violência e Armas de Fogo em Portugal*. Coimbra: EDIÇÕES ALMEDINA, S. A., 2016.

GUARESCHI, Pedrinho. **Ética e relações sociais entre o existente e o possível**. In: JACQUES, MGC. et al. (Orgs.). *Relações sociais e ética*. [E-book]. Rio de Janeiro: Centro Edelstein de Pesquisas Sociais, 2008.

HENRICKS, Thomas. **The nature of play**. In *journalofplay.org*. University in Illinois. 2008. Disponível em: <<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://pdfs.semanticscholar.org/bcbc/15441f5d997c61e9c153ba288d3b8a1a524b.pdf&ved=2ahUKEwiJgpzNtPngAhUh6XMBHe3LDbgQFjABegQIBRAB&usg=AOvVaw0saZGHkUzicKQojF8w7e5A>>. Acesso em: 11 mar. 2013.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. MONTEIRO, João Paulo (trad.). São Paulo: Perspectiva, 2005.

IVAN, Tom. **The Last of Us is PS3s fastest selling new franchise**. In: Gamesradar [online]. 9 Julho 2013. Disponível em: <<http://www.gamesradar.com/last-us-ps3s-fastest-selling-new-ip-history/>>. Acesso em: 16 set. 2019.

KAIN, Erik. **What 'The Last Of Us 2' Reveal Trailer Tells Us About Naughty Dog's New Game**. In: Forbes [online]. 03 Dezembro 2016. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/erikkain/2016/12/03/what-the-last-of-us-2-reveal-trailer-tells-us-about-naughty-dogs-new-game/#5368a9ba5b81>>. Acesso em: 16 set. 2019.

LIBÂNEO, José Carlos. **Pedagogia e pedagogos, para quê?** 12ª ed. São Paulo: Cortez Editora, 2010.

MARCOANTONIO, Thiago Castilho. **Os jogos eletrônicos na América Latina**: mercado de trabalho, habilidades cognitivas e identidade cultural em tempos de tecnocultura. 2009. 128 f. Dissertação (Mestrado em Integração da América Latina) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009. Disponível em:

<http://bdtd.ibict.br/vufind/Record/USP_85cdaae6cc4bb91836020c138863453d/Details>. Acesso em: 6 mar. 2019.

MARQUES, Maria Helena. **Como educar bons valores: desafios e caminhos para trilhar uma educação de valor.** [E-book] São Paulo: Paulus, 2014.

MAITLAND, Sara. **Como ficar sozinho.** Tradução: Diogo Henriques. Rio de Janeiro: Objetiva, 2015.

MONEREO, C.; POZO, J. I. **O aluno em ambientes virtuais: condições, perfil e competências.** In: COLL, Cesar et al. (Orgs.). *Psicologia da educação virtual. Aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação.* Capítulo 4. Porto Alegre: Artmet, 2010. p. 97-117.

MORONI, Leonardo Mendes. **Integrando a retórica ao game design.** 2013. 226 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba. 2013. Disponível em: <<http://www.acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/30293/R%20-%20D%20-%20LEONARDO%20MENDES%20MORONI.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 6 mar. 2019.

NEGRÃO, Maryângela Drumond de Abreu. **Indústrias criativas e estratégias de marketing: uma análise das estratégias adotadas no território da indústria criativa desenvolvidora de jogos eletrônicos.** 2010. 257 f. Dissertação (Mestrado em Administração) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2010. Disponível em: <<http://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/23986>>. Acesso em: 6 mar. 2019.

OLIVEIRA, Arthur Protasio Jorge de. **Jogando Histórias: refletindo sobre a narrativa dos jogos eletrônicos.** 2014. 254 f. Dissertação (Mestrado em Design) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro. 2014. Disponível em: <<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/24222/24222.PDF>>. Acesso em: 6 mar. 2019.

OLIVEIRA NETO, Jair Rocha de. **Fúria Assassina e carnificina: a experiência lúdica da violência no Grand Theft Auto.** 2014. 130 f. Dissertação (Mestrado em Sociologia) Universidade Federal de Pernambuco, Recife. Disponível em: <<http://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/11739>>. Acesso em: 6 mar. 2019.

ONÇA, Fabiano Alves. **A era dos games na sociedade da escolha.** 2014. 169 f. Tese (Doutorado em Meios e Processos Audiovisuais) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014. Disponível em: <https://scholar.google.com/citations?user=_Q6icqEAAAAJ&hl=pt-BR#d=gs_md_cita-d&u=%2Fcitations%3Fview_op%3Dview_citation%26hl%3Dpt-BR%26user%3D_Q6icqEAAAAJ%26citation_for_view%3D_Q6icqEAAAAJ%3AIjCSPb-OGe4C%26tzom%3D180>. Acesso em: 6 mar. 2019.

PERELMAN, Chaïm. **Ética e direito.** Tradução: Maria Ermantina de Almeida Prado Galvão. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

_____. **O império retórico.** Porto: Edições ASA, 1999.

PERELMAN, Chaim; OLBRECHTS-TYTECA, Lucie. **Tratado da argumentação – a nova retórica**. Tradução: Maria Ermantina de Almeida Prado Galvão. 3ª ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

PICCINI, Maurício da Silveira. **“Fiz por querer” - o papel das escolhas do jogador na construção do sentido em narrativas de jogos digitais**. 2012. 108 f. Teses. (Doutorado em Linguística e Letras) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012. <<http://repositorio.pucrs.br/dspace/handle/10923/4185>>. Acesso em: 5 mar. 2019.

_____. **Por uma teoria das supercordas da narrativa**. 2008. 79 f. Dissertação. (Mestrado em Linguística e Letras) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2008. Disponível em: <<http://repositorio.pucrs.br/dspace/handle/10923/4112>>. Acesso em: 5 mar. 2019.

PIMENTEL, Erick Vasconcelos. **Espaços sociais e novas identidades gamers: A influência do consumo na produção das narrativas dos videogames**. 2015. 116 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife. Disponível em: <<https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/16665>>. Acesso em: 6 mar. 2019.

PRENSKY, Mark. **Digital Natives, Digital Immigrants, Part 1**. On the Horizon, Vol. 9 Issue: 5, p.1-6, 2001. Disponível em: <<https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>>. Acesso em: 25 dez. 2017.

_____. **From digital natives to digital wisdom: Hopeful Essays for 21st Century Learning**. California: Corwin, 2011.

SANTANA, Leovigildo Samuel. **Os jogos eletrônicos na era do aluno virtual: brincar e aprender**. 2007. 156f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade do Oeste Paulista - UNOESTE, Presidente Prudente, 2007. Disponível em: <<http://bdtd.unoeste.br:8080/jspui/handle/tede/755>>. Acesso em: 4 mar. 2019.

SANTOS, Rita; MOURA, Tatiana. Negociando expectativas: gênero, idade e dinâmicas de atração repulsa face a armas de fogo em Portugal. In: SANTOS, Rita; MOURA, Tatiana; PUREZA, José Manuel (Orgs.). **Violência e armas de fogo em Portugal**. Coimbra: Edições Almedina, S.A., 2016.

SANTOS, Rita; MOURA, Tatiana; PUREZA, José Manuel (Orgs.). **Violência e armas de fogo em Portugal**. Coimbra: EDIÇÕES ALMEDINA, S. A., 2016.

SELWYN, Neil. **Distrusting educational technology: critical questions for changing time**. Londres: Routledge, 2014.

_____. **Education and technology: keys issues and debates**. Londres: Bloomsbury, 2011.

SENAI. Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial. **Eletrônica digital**. [E-book]. São Paulo: Senai-SP Editora, 2016.

_____. **Fundamentos de instrumentação: eletrônica digital**. [Ebook]. São Paulo: Senai-SP Editora, 2015.

SHERMAN, William e CRAIG, Alan. **Understanding Virtual Reality: Interface, Application and Design**. [E-book] Berkeley, CA: Morgan Kaufmann Publishers, 2003. Disponível em: <https://epdf.tips/understanding-virtual-reality-interface-application-and-design-the-morgan-kaufma.html> Acesso em: 13 jul. 2019.

SILVA, João Carlos Soares da. **Games em uma perspectiva educacional: mapeamento analítico da produção acadêmica**. 2018. 152 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Unesa, Rio de Janeiro, 2018.

SOARES, Nilson Valdevino; AGUIAR, Bernardo Cortizo de.; PETRY, Luís Carlos. The Last of Us e as Características Sócio-Culturais de seu Mundo. VIII Simpósio Nacional da ABCiber **Comunicação e cultura na era de tecnologias midiáticas onipresentes e oniscientes**. São Paulo, Dez. 2014. <http://www.abciber.org.br/simpósio2014/anais/GTs/nilson_valdevino_soares_197.pdf> . Acesso em: 29 ago. 2017.

SOARES, Kauan Pessanha. **Jovens e Games: a construção do conhecimento em história no ensino fundamental II com os jogos “Call of Duty”**. 2018. 192f. Dissertação (Mestrado em Educação) Unesa, Rio de Janeiro, 2018.

SUTTON-SMITH, Brian. **The ambiguity of play**. Second Edition. Cambridge, Massachusetts: Harvard Press, 2001. Disponível em: <<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://epdf.tips/the-ambiguity-of-playf1fcc2232e3c75547133bb86fd2c0d1e55054.html&ved=2ahUKEWjdvcKW6ejgAhVIT30KHfAwDQoQFjAKegQIBBAB&usq=AOvVaw31EWdMImc3qR4NudXGUXM7>>. Acesso em: 3 Mar. 2019.

TAPSCOTT, Don; LOWY, Alex; TICOLL, David. **Digital capital: Harnessing the power of the business web**. Massachusetts: Harvard Business School Press, 2000.

TAPSCOTT, Don. **Growing up digital: The rise of the net generation**. Michigan: McGraw-Hill, 1998.

_____. **The digital economy: promise and peril in the age of networked**. Edição revisada. Michigan: McGraw-Hill, 1996.

TASSI, Paul. **‘The Last of Us’ has the biggest launch of the year with 1.3m sold**. In: Forbes [on-line]. 18 junho 2013. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/06/18/the-last-of-us-is-the-biggest-game-of-the-year-with-1-3m-sold/#40ae1ef45a8f>>. Acesso em: 16 Set. 2019.

TEIXEIRA, Marcelo Victor. **Comunicação e consumo no mundo dos games: estratégias de monetização em jogos sociais digitais**. 2013. 139 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Práticas de Consumo) - Escola Superior de Propaganda e Marketing, São Paulo, 2013. Disponível em: <<http://tede2.espm.br/bitstream/tede/128/1/MARCELO%20VICTOR%20TEIXEIRA.pdf>>. Acesso em: 6 mar. 2019.

VARGES, Julia Pessoa. **Videogames como narrativas interativas:** integração de gameplay e narratividade na análise de Red Dead Redemption. 2011. 131 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2011. Disponível em: <<https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/2652>>. Acesso em: 5 mar. 2019.

VERCELLI, Ligia (org.). **Educação não formal:** campos da atuação (Pedagogia de A a Z; v.11). VERCELLI, Ligia A. (Org.). Jundiaí, SP: Paco Editorial, 2013.

VILLAR, Anna Carolina Pardini Vazzoler. **Vulnerabilidade infantil no consumo:** as estratégias persuasivas das mídias em ambientes virtuais. 2013. 85 f. Dissertação (Mestrado em Administração de Empresas) – Universidade de Fortaleza, Fortaleza, 2013. Disponível em: <<https://uol.unifor.br/oul/ObraBdtdSiteTrazer.do?method=trazer&ns=true&obraCodigo=92104>>. Acesso em: 6 mar. 2019.

YIN-POOLE, Wesley. **Sony declares The Last of Us a success with over 3.4 million global sales.** In: Eurogamer [online]. 09 Setembro 2013. Disponível em: <<http://www.eurogamer.net/articles/2013-07-09-sony-declares-the-last-of-us-a-success-with-over-3-4-million-global-sales>>. Acesso em: 16 set. 2019.