

Fighting games e o pânico moral: uma experiência com a Educação Física Escolar

Igor dos Santos Andrade¹

Sérgio Dorenski²

Resumo: *Fighting Games* é um gênero para Jogos Eletrônicos de Luta que se tornou popular em 1991 com *Street Fighter II*, produzido por Yoshiki Okamoto. Foi sucesso em todo mundo e criou uma cultura em torno dos jogos de luta, principalmente, com a criação da EVO (*Evolution Championship Series*), em 1996. Contudo, diversas acusações moralistas de que esses jogos possuem relação de causa e efeito entre violência e videogame foram pauta na mídia em alguns países, chegando ao Senado Americano, quando os senadores Joe Lieberman e Herb Kohl davam início a uma investigação com o objetivo de criminalizar os games. Na legislação brasileira também buscou culpar os games com conteúdo violento diante da tragédia, realizada por Mateus Costa da Meira, no cinema do Morumbi Shopping. Portanto, esse texto traz aspectos epistemológicos e metodológicos de uma experiência que buscou promover a experimentação e fruição dos Jogos de Luta e um debate, por meio de um júri simulado, sobre a possível relação entre jogos de luta e comportamentos violentos. A proposta aconteceu na disciplina de Educação Física com o eixo temático Jogos Eletrônicos. Os resultados apontam que a violência não está somente nos jogos, mas é fruto de toda uma sociedade.

Palavras-chave: Educação Física. Jogos Eletrônicos. Pânico Moral.

Fighting games and moral panic: an experience with school physical education

Abstract: *Fighting Games* is a genre for Electronic Fighting Games that became popular in 1991 with *Street Fighter II* produced by Yoshiki Okamoto. It was successful worldwide and created a culture around fighting games, especially with the creation of EVO (*Evolution Championship Series*) in 1996. However, several moralistic accusations that these games have a cause and effect relationship between violence and videogames were in the media in some countries, reaching the American Senate, when senators Joe Lieberman and Herb Kohl started an investigation aiming to criminalize the games. The Brazilian legislation also sought to blame games with violent content in the face of the tragedy, carried out by Mateus Costa da Meira, at the Morumbi Shopping Mall movie theater. Therefore, this text brings epistemological and methodological aspects of an experience that sought to promote the experimentation and fruition of Fighting Games and a debate, through a simulated jury, about the possible relation between fighting games and violent behavior. The proposal took place in the discipline Physical Education with the thematic axis Electronic Games. The results show that violence is not only in the games, but is the result of a whole society.

¹ Graduando em Educação Física, Universidade Federal de Sergipe. E-mail: 96igorandrade@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-1840-0198>

² Doutor em Educação, Universidade Federal de Sergipe. E-mail: dorenski@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3254-4881>

Keywords: Physical Education. Video Games. Moral.

Juegos de lucha y pánico moral: un experimento en educación física escolar

Resumen: Los juegos de lucha son un género para los juegos electrónicos de lucha que se popularizó en 1991 con *Street Fighter II*, producido por Yoshiki Okamoto. Fue un éxito mundial y creó una cultura en torno a los juegos de lucha, principalmente con la creación de EVO (Evolution Championship Series) en 1996. Sin embargo, varias acusaciones moralistas de que estos juegos tienen una relación de causa y efecto entre la violencia y los videojuegos han estado en los medios de comunicación en algunos países, llegando al Senado estadounidense, cuando los senadores Joe Lieberman y Herb Kohl iniciaron una investigación con el fin de criminalizar los juegos. En la legislación brasileña también trató de culpar a los juegos con contenido violento antes de la tragedia, llevada a cabo a través de Mateus Costa da Meira, en el cine del Morumbi Shopping. Por lo tanto, este texto trae aspectos epistemológicos y metodológicos de una experiencia que trató de promover la experimentación y la fruición de los juegos de lucha y un debate, a través de un jurado simulado, sobre la posible relación entre los juegos de lucha y los comportamientos violentos. La propuesta tuvo lugar en la asignatura Educación Física con el eje temático Juegos Electrónicos. Los resultados muestran que la violencia no está sólo en los juegos, sino que es el resultado de toda una sociedad.

Palabras clave: Educación Física. Juegos Electrónicos. Pánico Moral.

1 Introdução

Os Jogos eletrônicos se tornaram um fenômeno cultural desde sua popularização nas décadas de 1970 e 1980 e se destacam pelo seu auge comercial na década de 1990, sendo impulsionado pelo avanço tecnológico que proporcionou a criação de jogos cada vez mais bem elaborados na computação gráfica, com sonoridade e na jogabilidade em geral. Um bom exemplo disso são os jogos de lutas, que ganharam a atenção do público com o lançamento do *game Street Fighter II*, criado em 1991 pela empresa de jogos *Capcom*. O fascínio popular pelos jogos do gênero se dá em 1992 com o surgimento do jogo *Mortal Kombat*, lançado pela empresa de games *Midway*, que se tornou um sucesso nos fliperamas. O êxito foi tão grande que o jogo foi lançado para diversos consoles, que são vídeo games de uso doméstico, como o *Super Nintendo* (KHALED JUNIOR, 2018).

Mortal Kombat foi além e em 1995 já havia sido exibido em histórias de quadrinhos, desenhos animados e até mesmo em filme com o próprio nome do jogo. No mesmo ano, a franquia teria faturado mais de um bilhão de dólares. Detalhes como dos personagens digitalizados com atores reais, a presença de sangue e finalizações violentas, além de claro, uma jogabilidade bem fluida e inovadora, foram características marcantes que atraíram fãs por todo o mundo (Ibid).

Contudo, não só os games foram atraídos pela franquia, mas, empreendedores morais - a partir de Khaled Junior (2018), empreendedor moral se dá por um conjunto de pessoas com dedicação para eleger um "inimigo" que de alguma forma ameaça o seu estilo de vida, suas crenças e valores, tal inimigo pode ser relacionado a pessoas, coisas ou discursos - viram no jogo um alvo fácil para realizar um alarde na sociedade em torno do pânico moral³, com a

³ Aqui, estamos considerando o Pânico Moral como um sentimento de medo, de pavor, que fora exageradamente e espetacularmente tensionada e gestada pela mídia a partir de posicionamentos radicais de políticos e autoridades públicas entre outros.

justificativa de que havia uma relação de causa e efeito e crimes/massacres ocorridos na sociedade e os jogos com teor violento, como *Mortal Kombat*.

Mas, afinal, poderia um jogo eletrônico influenciar um sujeito a cometer crimes ou atos violentos devido ao seu conteúdo? Tal questão é muito mais complexa e aqui, apontamos um caminho para reflexão a partir de uma experiência pedagógica dentro de um ciclo temático, dividido em eixos, na Educação Física Escolar.

Os eixos temáticos, dentro da grade curricular, fazem parte do tema gerador (FREIRE, 1987), "Jogos Eletrônicos", que está presente na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e neste aspecto, pensando a escola também, como um fórum de formação de um sujeito crítico e autônomo, se torna fundamental compreender os Jogos Eletrônicos para além do ato de jogar, como também o seu impacto na sociedade e no sujeito (BRASIL, 2018).

O primeiro dos quatro eixos temáticos, traz aqui uma alusão às etapas de jogos eletrônicos, é chamado "Fase 1: Contextualizando sobre os empreendedores morais e as cruzadas culturais" traz a discussão acerca dos ataques e motivações aos jogos eletrônicos, além de uma breve análise de casos envolvendo batalhas judiciais contra os games e sobre os infratores, levantando ao questionamento se realmente houve influência dos jogos para tal; O segundo eixo intitulado "Fase 2: A intervenção na escola com o game *The King of Fighters 2002*" detalha o planejamento do ciclo escolar para a intervenção pedagógica numa Escola Municipal, que está localizada na cidade de Nossa Senhora do Socorro, no estado de Sergipe; Já o terceiro eixo temático denominado "Fase 3: Análise das intervenções pedagógicas", contém o relato da intervenção pedagógica durante o ciclo pedagógico na Educação Física Escolar; Por fim, "Fase Final: Considerações Finais" entrelaçam-se aqui, análise reflexiva e intervenção pedagógica, com o campo epistemológico que deu sustentação ao nosso olhar para a crítica ao pânico moral que se manifesta na sociedade, principalmente com os games.

Portanto, o objetivo deste texto é apresentar essa discussão, a partir de uma experiência no âmbito escolar e estabelecer um diálogo de aprendizado reflexivo, no que tange às questões de grande impacto na sociedade, como a violência e, sobretudo, apontar as contradições no tocante à compreensão rasa de como os games são tratados como violentos, advindos do pânico moral, enquanto que as verdadeiras mazelas sociais, que causam problemas ao indivíduo, são desconsideradas.

2 Fase 1: Contextualizando sobre os empreendedores morais e as cruzadas culturais

O apelo moral feito pela imprensa e pelo governo para desencorajar formas de cultura e arte acontece pela busca de uma solução simplista para um problema complexo, no qual se baseia numa suposta causa e efeito entre a cultura criminalizada e a violência, ou até mesmo relacionando com alguma tragédia para instaurar na sociedade um estado de pânico. Isso ocorreu e ocorre em diversos momentos históricos até chegar diretamente nos games, vale ressaltar algumas expressões artísticas historicamente criminalizadas, como as histórias em quadrinhos nos anos 1950, os gêneros musicais *rock'n roll*, metal e *hip-hop* (FERRELL, 1999 apud KHALED JUNIOR, 2018). Já como exemplo direto aos games, pode ser citado sua associação ao Massacre de Columbine com o jogo *Doom*, que por ser um jogo de FPS (*First Person Shooting*) foi ligado diretamente aos atiradores do massacre e se instaurou um pânico moral da mídia e do governo para se criminalizar qualquer jogo com conteúdo violento, já que jogos de FPS são *games* nos quais o jogador controla um atirador em primeira pessoa e, neste

aspecto, bastou essa característica para que os “empreendedores da moral” e dos “bons costumes” fossem adiante com o pânico moral sobre esses games (KHALED JUNIOR, 2018).

Há também vários interesses em torno dessa discussão sobre violência e os *games*, como advogados buscando projeção, pesquisadores que anseiam por reconhecimento acadêmico e científico, organizações conservadoras e religiosas e, principalmente, a imprensa (Ibid).

O ápice da pauta entre os *games* e a violência se tornou definitiva nos anos 1990, pois diante de tragédias, principalmente, as americanas, logo os jogos digitais se tornaram o principal alvo do Senado, da imprensa e dos órgãos conservadores e religiosos, tendo como o caso mais emblemático o Massacre de Columbine, que ocorreu em 20 de abril de 1999, na *Columbine High School*, situada no Colorado, Estados Unidos, que ocasionou a morte de 13 pessoas e 24 vítimas feridas num ataque cometido pelos atiradores Eric Harris (18 anos) e Dylan Klebold (17 anos), que, após trocar tiros com os policiais, a dupla cometeu suicídio na biblioteca da escola. Assim, tão logo, o Senado estadunidense procurou culpabilizar o jogo *Doom* ao atentado, já que Dylan e Harris eram fervorosos adeptos do *game* (Ibid).

No entanto, fatos sobre o atentado mostraram uma versão diferente, como numa matéria publicada no *USA Today*, que optou por analisar um contexto mais amplo dos atiradores do que, simplesmente, culpabilizar os games. Primeiramente, os dois rapazes já haviam participado de outros problemas anteriores ao ataque. Diante de anotações encontradas dos dois jovens, foi visto que o objetivo de ambos era protagonizar um massacre que competiria com o atentado terrorista de Oklahoma, ocorrido em 19 de abril de 1995, o qual provocou a morte de 168 pessoas e deixou 680 feridas. Possivelmente, o que impediu que o massacre fosse mais desastroso foi o baixo poder aquisitivo dos rapazes para compra de armamentos e explosivos (Ibid).

Além disso, foi encontrado num *website* que Harris havia ameaçado outro jovem e se vangloriava por possuir bombas em sua casa, além de anunciar que faria a tragédia. O curioso diante desse ocorrido foi que a polícia na época sabia disso e desperdiçou a chance de investigar a casa de Harris, porém todos os motivos citados só foram debatidos abertamente dez anos depois da tragédia, sendo assim, após o massacre o que se debatia na imprensa era sobre se os games, a educação progressista e o *rock 'n' roll* eram as principais causas para os atiradores terem cometido o massacre (Ibid).

No Brasil, os jogos eletrônicos também foram alvo das cruzadas morais, chegando até a banir os jogos *Mortal Kombat*, *Duke Nukem 3D*, *Doom*, *Blood*, *Postal* e *Requiem* no dia 17 de dezembro de 1999, por meio de uma ação civil pública pelo Ministério Público Federal (MPF), que foi prontamente atendida pela juíza federal Cláudia Maria Resende Guimarães (KHALED JUNIOR, 2018). O motivo do banimento foi devido à comoção midiática gerada pelo atentado no Morumbi Shopping, situado no estado de São Paulo, que ocorreu no dia 3 de novembro de 1999, no qual durante uma sessão de cinema do filme “Clube da Luta” o atirador Mateus Costa da Meira entrou na sala e iniciou disparos no local, ferindo 5 pessoas e causando a morte de 3 vítimas. Como a ação do atirador Mateus Costa da Meira estava presente numa cena do game *Duke Nukem 3D*, em que o jogador se dirige para uma sala de cinema e atira no público presente, que era composto por Alienígenas, tal comparativo foi bastante divulgado pela imprensa, o que fez disparar as acusações sobre o *game* (FOLHA DE SÃO PAULO, 1999).

Os argumentos para o banimento dos games em questão mostraram um claro desconhecimento sobre os jogos eletrônicos, pois a acusação sequer teve contato com os jogos. Um dos argumentos era de que os games incitavam a violência nas crianças e adolescentes,

impulsionando-os ao prazer pela dor e criando, assim, uma vontade de matar. Outro argumento seria de que a exposição prolongada aos jogos violentos levaria a alterar a formação psicológica do indivíduo, prezando a violência e, portanto, isso deveria ser repugnado (KHALED JUNIOR, 2018).

A perseguição aos games no Brasil foi avassaladora e, de certa forma, o próprio atirador colaborou para isso, pois em 17/9/2000, Mateus Costa da Meira disse à Rede Globo que realmente estava pensando em matar alienígenas (FOLHA DE SÃO PAULO, 2004). Notoriamente, Mateus Meira fora orientado pela defesa para fazer tal alegação a fim de explorar o possível efeito “criminógeno” do *game*, além de se considerar com desvio mental e, assim, conseguir ser beneficiado judicialmente, talvez com uma pena mais branda, ou sendo colocado em tratamento psicossocial em um hospital. Contudo, a juíza descartou tais hipóteses e afirmou que Mateus Meira seria capaz de distinguir o certo e o errado (FERREIRA, 2004).

Assim como no Massacre de Columbine, em que anos depois se discutia com seriedade sobre a real causa do atentado cometido pelos jovens Dylan e Harris, foi também com o caso de Mateus Meira. Em 2014, o jornalista Paulo Sampaio fez um relato sobre o histórico de violência de Meira, no qual ele, aos 15 anos, quando fazia intercâmbio nos Estados Unidos, a sua “mãe” americana alegou que Mateus Costa da Meira era bastante agressivo e esse foi um dos motivos de sua volta antecipada ao seu país de origem. Em casa, as agressões continuaram e, certa vez, ele quebrou a costela do seu pai e aplicou um soco no olho da mãe, a causa seria uma “roupa amassada”. Além disso, foi descoberto um envolvimento com drogas que antecedeu a data do massacre, uma vez que a polícia encontrou 27 papelotes de cocaína no seu quarto. Os problemas psiquiátricos do atirador brasileiro mostravam transtorno de personalidade esquizoide. O atirador era descrito como uma pessoa apática e que por vezes, já havia tentado cometer suicídio (SAMPAIO, 2014).

Um estudo sobre as características principais dos “atiradores de escola” mostra que, as causas nas quais levam uma pessoa a se tornar violenta a ponto de iniciar um atentado são muito mais complexas do que simplesmente criminalizar um game com conteúdo violento, pois, características como ter sofrido *bullying*, pensamentos e tentativas suicidas, depressão, possuem relevância num típico atirador de escola (MARKEY; FERGUSON, 2017, p. 109 apud REIS JUNIOR; GRASEL, 2021, p. 210).

Há, também, estudos para associar jogos violentos a comportamentos agressivos, como um experimento feito por Craig Anderson, Youssef Hassan e Laurent Bègue, que apontam a premissa de que jogos violentos deixam as pessoas estressadas, pois os jogadores estão buscando matar outros jogadores (KHALED JUNIOR, 2018).

Contudo, o estresse ou qualquer outra emoção advinda de um jogo, seja digital ou analógico, se dá pela intensidade e dificuldade das tarefas realizadas no mesmo, pois um estudo desenvolvido pelos psicólogos Simon Goodson e Sarah Pearson analisou tais resultados emocionais nos jogadores, medindo a atividade cerebral e a conclusão foi de que jogos com certo grau de dificuldade tendem a trazer mais emoção ao jogador, porém emoções como o estresse não, necessariamente, estão interligadas a jogos violentos, na verdade, jogos esportivos como *Pro Evolution Soccer* podem levar o jogador ao êxtase da vitória, como também a raiva da derrota, enquanto jogos de atirar em pessoas provocam menos atividade cerebral, contudo, tudo vai depender do grau de competitividade no jogo em questão (KHALED JUNIOR, 2018).

Entendemos que estudos mais aprofundados na relação entre videogame e violência poderiam esclarecer melhor esse tema em questão, pois a sociedade está imersa nos mais

diversos tipos de violência e, portanto, culpabilizar apenas um segmento limita uma compreensão mais ampla do problema.

3 Fase 2: A intervenção na escola com o game *The King of Fighters 2002*

Com a breve introdução sobre as cruzadas morais contra os jogos eletrônicos, a proposta foi colocar este tema em debate em sala de aula para que houvesse uma reflexão crítica sobre o tema, já que o game se trata de uma Tecnologia de Informação e Comunicação (TIC) que está inserida no âmbito cultural da sociedade, logo cabe à escola proporcionar uma visão crítica e ativa, para que o sujeito não seja mero receptor passivo dos jogos eletrônicos (BELLONI, 2001).

Neste sentido, foi elaborado um ciclo temático com 5 aulas, cada uma com duração de 1 hora e 40 minutos, no qual foi dividido em cinco etapas: a primeira é a apresentação do gênero *Fighting Games* e o contexto histórico e cultural dos fliperamas dos anos 90, em específico a franquia *The King of Fighters*, no qual foi realizado uma experimentação do game *The King of Fighters 2002* com os alunos para que eles pudessem jogar livremente; A segunda tratou de introduzir sobre o pânico moral aos games e, para isso, foi abordado sobre a criminalização do jogo eletrônico de luta *Mortal Kombat* nos Estados Unidos em 1993, sendo o motivo da escolha desse jogo a sua popularidade e uma possível identificação da turma com o game; na terceira etapa foi introduzido um júri simulado com o seguinte contexto: o professor está sendo condenado por 5 anos de prisão por apresentar um jogo violento para a turma na escola, pois o Estado alega que jogos violentos induzem as crianças e adolescentes a praticarem atos violentos, como agressões físicas e até mesmo atentados na escola. Diante deste contexto, uma parte da turma foi a acusação (responsável pelos argumentos para condenar o réu). Já uma outra parte dos alunos representou a defesa (responsável pelos argumentos para inocentar o réu). Os demais foram divididos em um aluno(a) para ser o juiz(a), e o restante representou o júri (responsável por analisar os argumentos da acusação e da defesa para ponderar se o réu era culpado ou inocente do devido crime). O Juiz tinha um roteiro para guiar a sessão simulada; na quarta etapa foi realizada a sessão com o roteiro feito para o juiz(a), a acusação e a defesa, que tiveram 10 minutos para elaborarem os argumentos. Durante esse tempo, os alunos puderam ser auxiliados em caso de dúvidas sobre o tema e, após o tempo definido, o (a) juiz(a) iniciara a sessão, na qual tanto a acusação quanto a defesa tiveram seus respectivos turnos para apresentarem os argumentos. Por fim, ao encerrar os argumentos, o juiz passara a palavra ao júri para saber do veredito e considerar o réu culpado ou inocente; a quinta etapa foi abordada para a turma sobre os processos judiciais já feitos contra os diversos games como *Grand Theft Auto* e *Mortal Kombat* e quanto ao sensacionalismo imposto pelos empreendedores morais que estão presentes nessas acusações. Contraditoriamente e numa outra perspectiva, foram expostos e colocados no debate outros argumentos diferentes da relação causa e efeito (*game* e violência) nos quais carecem de estudos e resultados mais conclusivos, uma vez que há lacunas importantes como pessoas que cometeram atentados nas escolas possuírem problemas psicológicos, sofrerem *bullying*, depressão, antecedentes de ações violentas entre outros, enfim, a causa é muito mais complexa e o jogo é apenas uma fantasia, pois, ninguém após jogar *Grand Theft Auto* sairá atropelando pedestres.

3.1 Fase 3: Análise das intervenções pedagógicas nas escolas

Com o conteúdo temático no ciclo de ensino proposto, que versava sobre o ensino Jogos Eletrônicos: "*Fighting Games* e o pânico moral instalado na sociedade sobre os jogos violentos", na aula de Educação Física, ministrada na turma do 8º ano, partimos para uma imersão no ambiente escolar, na Escola Municipal na cidade de Nossa Senhora do Socorro/SE, que foi palco de uma experimentação que transpassou a lógica formal na relação de ensino e aprendizagem. Ressaltamos que, como se tratou de um ciclo temático, a relação aula e conteúdo foi dentro desse tempo escolar de cinco aulas, mas deixamos a simulação do julgamento e a reflexão, para nosso último encontro. Mesmo assim, partimos numa dimensão dialética, enquanto método (WACHOWICZ, 1989), em que as contradições estavam presentes ao estabelecer um olhar para o objeto.

Aqui, se constituiu em uma experiência didático-pedagógica, mas que utilizamos aspectos da pesquisa para captura das informações dentro de uma abordagem qualitativa (MINAYO, 2007): a observação (Participante) em que o pesquisador se entrelaçou com os sujeitos; uso do Diário de Campo, transformados em relatórios diários (visitação prévia e caracterização da escola, turma e dos alunos) e a utilização da câmera de filmar e fotografar, deixando fidedigno os registros.

A turma era composta por 34 alunos (sendo 13 do sexo masculino e 21 feminino, numa faixa etária entre 13 e 14 anos) e tivemos que fazer um rodízio de participação para que todos os alunos experimentassem o jogo *The King of Fighters* 2002, então, foi dado um pequeno intervalo de 5 minutos. Após esse momento, passamos para a experiência do “julgamento” levando em consideração a hipótese de que o Senado brasileiro acusa o professor por incentivar adolescentes na escola a praticar atitudes subversivas, agressivas e contra a moral e os bons costumes do cidadão de bem (CRUZ JUNIOR, 2017).

Assim, dividimos os alunos em: júri, acusação, defesa e juiz. A juíza fora orientada a pedir silêncio quando necessário, como também a pedir que um aluno da defesa e da acusação apresentassem seus argumentos por turno e, ao terminar os argumentos disponíveis ou o tempo da aula estiver chegando perto do fim, a juíza deveria encerrar os argumentos e perguntar ao júri se o réu era culpado ou inocente.

Com essa “trama” articulada, deu-se início à sessão simulada, com um aluno da acusação alegando que o réu era culpado, pois, “jogos são violentos e deixam as pessoas violentas”, porém o argumento foi curto e raso, o que fez com que a defesa fizesse uma contra argumentação eficaz, pois uma aluna da defesa disse que “os jogos eletrônicos possuíam classificação indicativa e não era para todas as crianças” (Aluno de Defesa).

Este foi um aspecto importante, pois, quando discutimos sobre os Jogos Eletrônicos, informamos que havia uma indicação de faixa etária para uso dos jogos pelas crianças e jovens e, neste aspecto, observamos que a aluna (defesa) tinha anotado no caderno a informação, o que a fez realizar com mais profundidade seu argumento, o qual foi ampliado para um contexto de responsabilidade maior como o poder público, a família, a educação entre outros. Talvez, uma dimensão importante tenha sido protagonizada, numa perspectiva da Mídia-educação (FANTIN; RIVOLTELLA, 2012) em que estava em curso uma educação ‘Para’ (aqui, a reflexão foi sobre as mensagens da mídia de que os jogos provocaram violência), ‘Com’ (os alunos se valeram também das TIC, buscando nas redes, utilizando seus celulares, vendo reportagens etc.) e ‘Através’ da mídia, pois, os alunos experimentaram as TIC, e analisaram o seu papel no contexto escolar e da vida através desta simulação de julgamento.

Assim, o debate realizado por defensores e acusadores foi ganhando destaque e, na mesma medida, uma aluna da acusação trouxe anotações em que argumentava que, “ao perder

num jogo, a pessoa pode ficar irritada e querer “vingança”, fazendo com que haja uma agressão ou até mesmo um homicídio devido a derrota no videogame” (Aluna de Acusação).

O engajamento dos alunos, principalmente, durante o processo de “acusação” e “defesa”, mostrou que a imersão no ambiente escolar expondo um tema que está no cotidiano das crianças e jovens, mas pouco debatido acerca de suas potencialidades formativas na educação, estava surtindo efeito positivo, uma vez que boa parte dos demais alunos estava atento aos argumentos apresentados pelos colegas e passaram a se interessar pela problemática e pela atividade, o que ficou materializado na fala da defesa: *“se uma pessoa é violenta, não é por jogar videogame, mas, sim, por ter problemas em casa, pais que agridem os filhos ou pai que agride a mãe na presença do filho, bullying, [...] ou seja, o jogo é só uma diversão* (Aluna de Defesa).

Essa atividade proposta (Julgamento) trouxe para a roda de conversa não só o entendimento acerca dos jogos eletrônicos, mas, uma dimensão ampliada do tema da violência de um modo geral e que ela não está presente somente em uma pequena porção, mas, na sociedade e na vida. Obviamente, presenciamos, principalmente, pela mídia, uma estética da violência, como alertou Belloni (2001), e que gesta uma sociedade consumidora desenfreada para isso e, quase nunca, discute e entende o princípio causador da violência, mas que é irredutível e imediatista para resolver suas consequências.

Apesar de pouco espaço de convivência com os alunos, pois, foram 5 (cinco) aulas, estabelecendo um ciclo temático, ficamos felizes no sentido de, ao provocar, também sermos provocados pelo olhar dos alunos sobre o tema em questão e saber que o processo formativo se deu em via de mão dupla, ou seja, formação é sempre um ato de formar-se, como expõe (MACEDO, 2010).

A questão provocativa em que os Jogos Eletrônicos trazem, em seu interior, um caráter violento e estimula a violência nas crianças e jovens, foi colocada na roda. Os alunos puderam sentir a experiência, ao brincar com os jogos, puderam estabelecer uma autorreflexão crítica sobre o tema e com isso, tomar consciência para o que está em seu redor, em um processo para o esclarecimento e o “Julgamento” foi um fórum importante para isso, como também, para mudar olhar para algo que está “formatado”, muitas vezes pela mídia, como é caso da violência.

Esta percepção ficou clara, quando no veredito final, por unanimidade, o réu foi considerado inocente. Bem como, no processo de problematizar o tema foi colocada na roda de discussão as cruzadas morais contra os games, citando, por exemplo, a criminalização do *Mortal Kombat* em 1993, no Senado Americano, o alarde com o jogo *Duke Nukem 3D*, sendo relacionado ao atentado do Morumbi Shopping no Brasil, em 1999, como também os processos judiciais envolvendo *Grand Theft Auto* (CRUZ JUNIOR, 2017).

Mudar o olhar, perceber outros pontos de vistas, entender a cultura midiática que prega uma estética da violência, foram aportes que provocaram todos os envolvidos no contexto, o que fica evidente na fala de uma Aluna de Acusação que havia argumentado *“que os games levam a violência, e por isso, muitas crianças crescem com atitudes agressivas”* e, após todo ciclo de debates e experiências formativas, numa dimensão de autorreflexão crítica, ela entendeu que os games não induzem a violência, *“pois se uma criança ou adolescente vem a tecer atos agressivos, pode ter sido por vários motivos, como a convivência violenta dos pais em casa”*. (Aluna de Acusação).

4 Fase Final: Considerações Finais

Não restam dúvidas que este é um tema que traz em seu interior vários “tabus”: seja na relação com a própria TIC em que há uma falsa ideia de aprisionamento do sujeito em mundo que não é real, principalmente, a ideia de que as crianças que “sofrem de uma alienação” e que levam para a vida; seja na própria Educação Física em que “não se trata de um conteúdo temático” (mesmo entendendo que os jogos fazem parte dela), pois o movimento corporal, estereotipado historicamente, a cultura hegemonicamente dominante arraigada aos esportes tradicionais, marcam um “modo de ser” Educação Física; seja também, a falta de uma discussão mais ampliada da violência em que não se expõe sua “causa-causal” e sim, seu efeito, o que leva à medidas drásticas no tocante à proibição e à experimentação de jogos eletrônicos de lutas, mas, contraditoriamente, diante de nossos olhos, assistimos, via mídia principalmente, aos torneios das artes marciais mistas (MMA) como se aquelas carnificinas fossem “naturais”.

Esclarecer sobre os conteúdos da mídia, nos seus diversos segmentos (televisão, internet, redes sociais, etc.) e com isso, “filtrar” conteúdos adequados à faixa etária de crianças e jovens constitui-se em processo formativo difícil, mas necessário, pois, tudo está acessível à palma da mão e essa, não é só uma tarefa da educação, mas da família, dos pais, das políticas públicas enfim, um projeto para cidadania.

Percebemos, portanto, que, após o processo pedagógico que culminou com a intervenção no âmbito escolar, abordando as cruzadas morais contra os Jogos Eletrônicos, ajudou não só os discentes da escola, mas, todos envolvidos a estabelecerem uma análise crítica sobre o tema. Isto ficou evidente nos argumentos apresentados durante a atividade do “júri simulado” e as falas dos alunos, após a atividade, demonstraram que o aprendizado foi bem sucedido e causou/provocou reflexão crítica.

O “pânico moral” envolvendo os jogos eletrônicos se mostrou uma ótima ferramenta pedagógica a ser utilizada na Educação Física Escolar, pois, tocou em pontos que são cruciais para a vida humana em formação, talvez esse seja o maior legado, como também a maior lacuna, pois, carece de experiências neste sentido. Encontramos estudos que pairam sobre os Jogos Eletrônicos no âmbito escolar como é o caso de Vasques e Cardoso (2020), mas, aqui o diferencial foi ir além da Educação Física, foi ir além de um conteúdo temático e tratar temas como a violência, o poder da mídia, entre outros no âmbito escolar.

Contudo, ainda estamos longe de uma escola ideal, pois, há, de modo estruturante, um projeto que sangra a educação nesse país. A falta de material, as verbas para acompanhar, de modo físico/técnico, os avanços tecnológicos que não chegam na escola, prejudicam a experimentação e consequentemente, “matam” uma característica fundamental para a formação: a autorreflexão crítica.

Referências

BELLONI, Maria Luíza. **O que é mídia-educação**. 3. ed. Campinas: Autores Associados, 2001.

BRASIL. Ministério da Educação (MEC). **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**, 2018. Disponível em <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 05 mai. 2023.

CRUZ JUNIOR, Gilson. **O delinquente em cada um de nós: uma introdução à pedagogia do “mau exemplo” nos videogames**. 1. ed. Curitiba: Editora CRV, 2017.

FANTIN, Monica; RIVOLTELLA, Pier Cesare. **Cultura digital e escola**: pesquisa e formação de professores. 1ª ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

FERREIRA, Carlos. Justiça de SP condena "atirador do shopping" a 120 anos de prisão. *In: Folha de São Paulo*. 2004. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u95219.shtml>. Acesso em: 05 mai. 2023.

FOLHA DE SÃO PAULO. Veja cronologia do caso que envolve o "atirador do shopping". *In: Folha de São Paulo*. 2004. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u95220.shtml>. Acesso: em 05 maio 2023.

FOLHA DE SÃO PAULO. Jogo proibido pode ter motivado estudante de Medicina. *In: Folha de São Paulo*. 1999. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fol/geral/ult16121999199.htm>. Acesso em: 05 maio 2023.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

KHALED JUNIOR. Salah. **Videogame e violência**: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo. 1. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

MACEDO, Roberto Sidnei. **Compreender/mediar a formação**: O fundante da educação. 1ª ed. Brasília: Liber Livro Editora, 2010.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O Desafio do conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. São Paulo/SP: Hucitec, 2007.

MARKEY, Patrick; FERGUSON, Christopher. **Moral combat**: Why the war on violent video games is wrong. 1. ed. BenBella Books, 2017.

REIS JUNIOR, Almir Santos; GRASEL, André Vinício. Os impactos dos jogos eletrônicos como "promotores" da criminalidade. Juiz de Fora/MG. **Revista Vianna Sapiens**. v. 12, n. 2, p. 194-2017, jul./dez. 2021.

SAMPAIO, Paulo. Revista J.P: 15 anos depois, ninguém esquece o franco-atirador do cinema. *In: Glamourama*, 28 jul. 2014. Disponível em: <https://glamurama.uol.com.br/notas/15-anos-depois-ninguem-esquece-mateus-da-costa-meira-o-franco-atirador-do-cinema/>. Acesso em: 05 maio 2023.

VASQUES, Daniel Giordani; CARDOSO, Nicole Marcell Nunes. Jogos eletrônicos e Educação Física escolar: um relato de experiência. Porto Alegre/RS. **Cadernos do Aplicação**. v. 33, n. 1, p. 1-9, jan./jun. 2020.

WACHOWICZ, Lilian Anna. **O Método dialético na didática**. Campinas/Sp: Papirus, 1989.

Contribuições da autoria

Autor 1: Desenvolvimento dos aspectos conceituais e metodológicos; experimentação e imersão no campo escolar; análise da experiência.

Autor 2: Revisão geral do texto em seus aspectos conceituais, metodológicos, ortográficos; Orientação à fase de imersão ao campo escolar, análise e considerações finais.

Data de submissão: 27/06/2023

Data de aceite: 23/08/2023