

Jogos eletrônicos e aspectos morais: a borda entre o virtual e o atual

6

*Electronic games and moral aspects:
the border between virtual and actual*

Daniela Karine Ramos*

Resumo: Este trabalho tem como objetivo discutir aspectos relacionados à virtualização e à liberdade presentes nos jogos eletrônicos que se configuram como novos espaços de vivências, interação e subjetivação. Para tanto, buscamos captar a singularidade presente na relação que os jogadores estabelecem com o espaço virtual, utilizando como inspiração metodológica a cartografia. Na pesquisa, cinco jovens foram observados e relataram suas experiências com os jogos eletrônicos. A partir disso, identificamos que os jogos eletrônicos como espaços virtuais permitem lidar com a noção de tempo de forma diferenciada, aumentam o grau de liberdade e flexibilizam aspectos morais, trazendo à tona a noção de ciberética.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos. Virtual. Ciberética.

Abstract: This paper aims to discuss issues related to virtualization and freedom present in video games that appear as new areas of experience, interaction and subjectivity. Ahead of this, we search to catch the present singularity in the relation that the players establish with the virtual space, using as methodology inspiration the cartography. In the research, five young were observed and had told their experiences with the electronic games. From this, we identified that electronic games as virtual spaces allows dealing with the notion of time differently, increases the degree of freedom and relaxes moral aspects, bringing up the notion of cyberethics.

Keywords: Electronic Games. Virtual. Cyberethics.

* Doutora em Educação. Professora adjunta no Departamento de Metodologia de Ensino da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Florianópolis, SC, Brasil. *E-mail:* dadaniela@gmail.com

Introdução

A palavra virtual vem do latim *virtus*, que significa força, potência, e na filosofia escolástica o virtual é o que existe em potência e não em ato. Assim, o virtual “não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes” (LÉVY, 1996, p. 15).

Podemos tomar o exemplo de Lévy (1999), uma palavra é uma entidade virtual, pois o vocábulo “árvore” está em diferentes locais e períodos de tempo e a sua enunciação podemos chamar de atualização, mas a palavra em si, a que é pronunciada, não está em nenhum lugar e nem está presa em um momento particular.

Lévy (1999, p. 48) afirma que o “virtual é real [...] existe sem estar presente [...] o virtual é fonte indefinida de atualizações”, assim se retomamos ao exemplo dado pelo autor, a palavra é virtual, mas ela existe de fato.

Nesse sentido este trabalho tem como objetivo discutir aspectos relacionados à virtualização e à liberdade presentes nos jogos eletrônicos que se configuram como novos espaços de vivências, interação e subjetivação. Esses espaços ampliam as possibilidades humanas e requerem habilidades e modos de atuação que repercutem sobre os processos educativos, tanto no sentido de preparar o sujeito para lidar de forma ativa, crítica e reflexiva nesses espaços, como os tomando como recurso pedagógico.

Jogos eletrônicos: a virtualização e a liberdade

Ao pensarmos nos jogos em espaços virtuais e nas possibilidades de trocas constantes entre o atual e o virtual, podemos identificar as contribuições para definição do plano de imanência (ALLIEZ, 1996). Esse plano compreende a um só tempo o virtual e sua atualização, sem que possa haver limite assimilável entre os dois. O atual é o complemento ou o produto, o objeto de atualização, mas esta não tem por sujeito senão o virtual. A atualização pertence ao virtual. A atualização do virtual é a singularidade, ao passo que o próprio atual é a individualidade constituída. (DELEUZE, 1996, p. 51).

A concepção de virtual de Deleuze é inspirada nas ideias de Bergson, que faz uma “distensão entre a transição do virtual para o existente e a do possível para o real”. (HARDT; NEGRI, 2001, p. 490). Assim, a partir dessa distinção e das duplas virtual-existente e possível-real, Bergson procura enfatizar a “força criativa do ser e ressaltar que ser não é apenas redução de

numerosos mundos possíveis a um único mundo real baseado em semelhança, mas é sempre um ato de criação e uma novidade imprevisível” (p. 490).

Nesse sentido, o atual difere-se do virtual. O virtual “possui uma realidade intensiva (quantidade intensiva abstrata) dotada de uma potência de singularização por pontos relevantes”. (ALLIEZ, 1996, p. 20). O atual é definido pelo presente que passa, mas é no virtual que o passo se conserva. Assim, a “distinção entre o virtual e o atual corresponde à cisão mais fundamental do Tempo”. (ALLIEZ, 1996, p. 21).

O presente, que define o atual, pode ter seu tempo contínuo medido, e o presente vai passando, na medida em que esse tempo se esgota; já o virtual aparece num tempo menor, por isso é efêmero. E é nesse virtual que o passado se conserva, pois “o efêmero conserva e conserva-se”. (DELEUZE, 1996, p. 55).

A atualização é “criação, invenção de uma forma a partir de uma configuração de forças e finalidades” (LÉVY, 1996, p. 16), e a virtualização é o “movimento inverso da atualização” (p. 16). A virtualização “não é uma desrealização (a transformação de uma realidade em um conjunto de possíveis), mas uma mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado” (p. 17).

Portanto, a virtualização “fluidifica as distinções instituídas, aumenta os graus de liberdade, cria um vazio motor”. (LÉVY, 1996, p. 18). A partir dessa maior liberdade, oferecida pelos espaços virtuais presentes nos jogos, é que o sujeito-jogador realiza seus desejos e pode aproximar de seu ideal do eu e mesmo afastar ainda mais do mesmo.

Nesses espaços, são construídas realidades virtuais, a partir do desenvolvimento de técnicas e máquinas. Segundo Bret (1997, p. 105), a realidade virtual “faz surgir uma nova forma de imaginário, cujo lugar não está mais somente no cérebro do espectador, mas também nos circuitos da máquina”. Essa realidade se faz presente nos jogos eletrônicos e em outros artefatos tecnológicos e, ao recriar e reinventar, permite gerar simulações e espaços para a aprendizagem.

Os espaços virtuais e, implicitamente, os jogos eletrônicos, constituem um tipo alternativo de espaço de qualidades autônomas. O ciberespaço é constituído dos sinais que conseqüentemente dependem de nossa experiência corporal e da realidade para serem reconhecidos como um espaço. Além disso, o fato de que o ciberespaço não é um espaço que compõe a realidade, mas objetos e lugares, é a única razão por que nós podemos os perceber de todo. (AARSETH, 1998).

O ciberespaço “constitui um campo vasto, aberto, ainda parcialmente indeterminado, que não se deve reduzir a um só de seus componentes. Ele tem vocação para interconectar-se e combinar-se com todos os dispositivos de criação, gravação, comunicação e simulação” (LÉVY, 1998, p. 104).

Esse lugar é baseado em aspectos da realidade para que o sujeito possa identificar-se e sentir-se personagem ativo desse espaço, o qual age como elemento de sedução. Assim, podemos entender que realidade virtual constitui-se como uma réplica simbólica da realidade (BRET, 1997), mas que, ao mesmo tempo, não se confunde com ela, por isso torna possível a cisão entre a vida cotidiana e o mundo virtual do game.

Zizek (2001) cita um jogo em que o jogador recebe doses de eletricidade até morrer na cadeira elétrica, pode articular o núcleo perverso e agressivo da personalidade do jogador, permite viver no virtual o que não pode ser vivido no contato direto com os outros, devido às constrictões ético-sociais. Pode-se, assim, supor, segundo o autor, que o encenado é mais real, pois fica mais próximo do cerne da personalidade do que do papel assumido no dia-a-dia.

É, justamente, porque tudo no espaço cibernético é visto como “apenas um jogo” que se pode vivenciar nele tudo aquilo que não é permitido nos contatos subjetivos “reais”. O jogo funciona como a estrutura dos atos falhos, que, na verdade, não são nada equivocados, mas muito bem-sucedidos como manifestação da verdade do inconsciente. (MENDES, 2007, s/p).

O virtual, ao aproximar-se da realidade, agrega características e cenários que permitem aos jogadores identificarem-se com esse espaço; ao mesmo tempo, as regras e valores podem ser diferentes daqueles que temos na vida cotidiana, e as consequências também ficam resguardadas ao mundo virtual, o que pode ser deixado de lado ou trocado, a partir da vontade do jogador.

Entretanto, quando o jogador está envolvido nesse espaço virtual, podemos partir do entendimento exposto por Alliez (1996, p. 27) de que “o interior não é mais que um exterior selecionado e o exterior um interior projetado”; assim, podemos pensar que no jogo é projetado o interior do sujeito e que esse universo compõe aquilo que é selecionado no exterior. Todavia, essa dinâmica é quebrada pela potência do pensar, quando esta se define “pelos afectos que é capaz de produzir para individuar a vida que

compreende e ‘explicar’ o desejo de que é inseparável como potencial e acontecimento” (p. 27).

Assim, o virtual pode ter reflexos sobre o comportamento do sujeito na realidade, ou seja, uma batalha perdida nesse espaço produz emoções sentidas no corpo físico real, as quais, por sua vez, repercutem sobre o mundo real. Nesse sentido, Lévy (1996) associa a passagem do interior ao exterior e do exterior ao interior com a virtualização.

Os mundos virtuais “se propõem como instrumentos de conhecimento de si e de autodefinição de grupos humanos, que podem então constituir-se em intelectuais coletivos autônomos e autopoieticos”. (LÉVY, 1998, p. 88). Sendo assim, esses mundos fabricam-se continuamente na esfera do coletivo. A própria tecnologia aplicada no desenvolvimento dos jogos permite que os jogadores criem novos mapas e extensões para os *games*, re-criando novos espaços virtuais para interação no jogo. O sujeito pode ainda envolver-se e sentir-se mais atraído por sua vida virtual, bem como reforçar comportamentos desta vida que refletirão na realidade.

Essas questões colocadas evidenciam que, dependendo do envolvimento do sujeito com o mundo virtual, há um borramento nos limites entre o atual e o virtual. Isso porque essa “relação homem/máquina torna-se expressiva/produtiva de um devir que não tem mais sujeito distinto de si mesmo, que não tem mais fora, que não tem mais dentro”. (ALLIEZ, 1996, p. 39).

O fora do sujeito no virtual, seu personagem, produz emoções e comportamentos que interferem na vida cotidiana. Segundo Murray (2003, p. 103) “as histórias evocam nossos desejos e medos mais profundos porque fazem parte dessa mágica região de fronteira”.

Desse modo, os espaços virtuais criados pelos jogos são espaços de simulação da realidade, que, de acordo com Bret (1997, p. 105), implicam “substituir o real por um modelo abstrato, levando em conta algumas de suas propriedades”. Entretanto, encontramos dimensões diferenciadas da realidade, dentre as quais destacamos o tempo, pois na simulação ele é reversível. De acordo com Moita (2007, p. 36), o jogo eletrônico permite

a simulação de qualquer tipo de atividade real no computador, com regras diferentes das reais, de acordo com a vontade de seus jogadores. Além disso, o jogador conhece bem as regras do jogo, já provou mais de uma vez que é bom/boa, e sabe que não será punido por algo que fizer de errado.

A simulação estende a influência dos signos, que já não têm apenas a função de representar o mundo das coisas e a realidade. Os signos passam a imprimir propriedades do mundo das coisas e da experiência sensível. Na simulação, os signos são tornados imagens, permitindo colocar em paralelo universos e ambientes, observá-los e familiarizar-se com eles e, futuramente, permitindo a justaposição de mundos possíveis, reais e ficcionais. (POISSANT, 1997).

Segundo Poissant (1997), do mesmo modo, a realidade virtual enriquece a simulação, pois adiciona dimensões como a interatividade, a penetração e a imersão. A par disso, na realidade virtual, as imagens se tornam objetos que ocupam o mundo no qual se pode deslocar e interagir. Mundo este no qual é possível “trocar e estabelecer ligações com outros assuntos e poderemos, eventualmente, desenvolver ambientes na medida da sensibilidade e dos desejos de cada um dos parceiros, para a duração da troca” (p. 92).

Assim, evidencia-se que a criação dessas realidades virtuais não depende “de uma ilusão perceptiva, nem mais questionam a noção de realidade, mas alargam o campo de percepção, até então limitado somente aos fenômenos físicos, estendendo-os aos mundos simulados” (BRET, 1997, p. 106), o que repercute sobre as possibilidades oferecidas pelos jogos para o desenvolvimento de capacidades cognitivas, relacionais e interacionais, pois esses (os jogos) ampliam os espaços de atuação humana, exigindo o desenvolvimento de novas habilidades.

A ampliação dos espaços de atuação se dá porque a realidade virtual favorece “sinestésias sensoriais, os deslocamentos de fronteiras entre o real e o virtual, entre o racional e o sensível, mas também entre o individual e o coletivo”. (POISSANT, 1997, p. 92).

Nessa relação entre fronteiras, segundo Turkle (1995, p. 31), o computador

transporta-nos para além do nosso mundo de sonhos e animais, pois permite-nos contemplar uma vida mental que existe na ausência de corpos. Permite-nos contemplar sonhos que não requerem seres de carne e osso. O computador é um objecto evocativo que leva a que as velhas fronteiras sejam renegociadas.

Porém, o virtual constitui-se num espaço de ação humana. Logo, torna-se necessário ter claro que por si só o virtual não é nem bom, nem mau, mas também não é neutro, pois é produzido. De acordo com Lévy (1996), a virtualização “não é nem boa, nem má, nem neutra”, mas apresenta-se como o “movimento do devir do outro – ou heterogênese – do humano” (p. 12).

A virtualização enquanto

passagem a problemática, deslocamento do ser para a questão, é algo que necessariamente põe em causa a identidade clássica, pensamento apoiado em definições, determinações, exclusões, inclusões e terceiros excluídos. Por isso a virtualização é sempre heterogênese, devir outro, processo de acolhimento da alteridade. (LÉVY, 1996, p. 25).

Tais características revelam o potencial do virtual para o acolhimento da diferença, das singularidades humanas, para a realização das necessidades humanas e para a criação de identidades paralelas.

Nosso trabalho localiza-se na borda entre a realidade e o virtual. Na borda do virtual, há ações que pressionam a realidade, constituída por cenários cada vez mais próximos à realidade, com níveis de interação e interatividade que se aproximam da ilusão de liberdade e autonomia investidas na realidade. Nesse sentido, identificamos uma borda dinâmica, sutil, móvel, mas ainda assim, uma borda que mantém esses dois mundos: o atual e o virtual.

Aspectos metodológicos da pesquisa: contribuições da cartografia

Diante da complexidade apresentada pelo objeto de pesquisa que se constitui no entrelaçamento entre os jogos eletrônicos, as relações estabelecidas pelos sujeitos-jogadores e as questões relacionadas à virtualização, uma metodologia plausível para dar conta de tal objeto precisa trabalhar numa perspectiva ampliada, que permita definir trilhas e prever movimentos.

Nesse sentido, a cartografia apresenta-se como um “transmétodo”, “capaz de mapear uma multiplicidade e captar as singularidades. Como se fora desbravar os trajetos transversais dos devires, transitar na trilha do

rizoma, numa operação permanente de ir além da captura moral (bom, verdadeiro)” (LOPES, 1996 apud ROBINSON, 2003, p. 312).

A partir disso, a cartografia dos jogos eletrônicos se produziu por meio de “conceitos, depoimentos e compromissos” (KIRST et al., 2003, p. 98). Os conceitos foram definidos a partir da investigação teórica e do diálogo com os autores e pesquisadores dedicados às temáticas envolvidas neste trabalho. Os depoimentos provieram dos sujeitos envolvidos no campo de pesquisa e do próprio pesquisador, todos comprometidos e envolvidos com o objeto de estudo: os sujeitos estavam comprometidos com os jogos, buscando diversão, competição, interação; e o pesquisador, com a composição de um território, visando identificar suas dobras, suas multiplicidades e singularidades, considerando perceptos e afectos emergidos.

A pesquisa foi submetida ao e aprovada pelo Comitê de Ética na Pesquisa em Seres Humanos, da Universidade Federal de Santa Catarina, pois envolveu a participação de cinco sujeitos na faixa etária entre 12 e 15 anos, quatro do sexo masculino e um do feminino, que frequentavam o Ensino Fundamental ou Médio. A seleção dos sujeitos foi realizada por meio da indicação de jovens jogadores assíduos, por pessoas conhecidas do pesquisador. A partir da indicação, foram feitos o contato e o questionamento sobre o interesse do sujeito em participar da pesquisa e posterior solicitação de autorização dos responsáveis.

Além disso, os critérios fundamentais para a participação desses sujeitos foram o interesse em participar da pesquisa e disponibilidade de tempo; o acesso a um computador ou console de videogame e jogar mais de três horas por semana.

A pesquisa foi desenvolvida na residência dos sujeitos, visando estabelecer um espaço agradável, familiar e de confiança, bem como evitar o deslocamento para outros espaços, por um período de quatro meses, sendo realizada pelo menos uma visita quinzenalmente a cada sujeito da pesquisa, a qual durava em média uma hora.

A aproximação com os sujeitos-jogadores visou identificar como jogos estão inseridos no seu contexto, quais são as dimensões subjetivas envolvidas e quais suas relações com a produção do conhecimento. Isso a partir da compreensão de que a cartografia é um “movimento de resgate da dimensão subjetiva da criação e produção do conhecimento” (KIRST et al., 2003, p. 92).

Inicialmente, o pesquisador assumiu a postura de um cartógrafo, adentrando o mundo dos jogos eletrônicos como um ser ativo, buscando se colocar no lugar de um jogador para compreender as relações que podem ser estabelecidas e os jogos. Nesse sentido, o pesquisador jogou sistematicamente pelo menos cinco horas por semana, por um período de seis meses. A partir disso, eram feitos registros sobre a dinâmica dos jogos, a narrativa, as impressões, as sensações e os sentimentos relacionados à interação com os jogos. Essa etapa possibilitou uma aproximação com o universo dos jogos eletrônicos e, juntamente com os referenciais teóricos, permitiu discutir, por meio de entrevistas, as relações estabelecidas pelos jogadores com os jogos eletrônicos e como eles lidam com os aspectos morais apresentados nesses espaços virtuais.

A pesquisa de campo incluiu observações naturalísticas das relações estabelecidas pelos adolescentes com os jogos eletrônicos, no momento em que jogavam. Estas observações foram feitas junto com os sujeitos, buscando capturar os modos e as linhas que perpassavam a realidade subjetiva construída a partir da interação nos mundos ficcionais criados pelos jogos.

Outro procedimento utilizado foi a realização de entrevistas semiestruturadas. Quanto à dinâmica das entrevistas, a proposta foi criar vários momentos de interação com os sujeitos e observação destes, visando à familiarização e à criação de um espaço de confiança.

A partir da interação com os sujeitos-jogadores, sobretudo, esta pesquisa criou um espaço de comunicação com os jovens e buscou valorizar a sua cultura, propiciando um espaço mútuo de reflexão e discussão sobre o fenômeno dos *games*, a partir da aproximação com esse universo partilhado pelos jovens da pesquisa.

Além disso, levou-se em consideração que as relações estabelecidas entre os sujeitos-jogadores e os jogos eletrônicos são singulares e diferentes para cada um. Desse modo, apresentamos nesse trabalho algumas possibilidades de relação, que não visam à generalização e priorizam a reflexão.

O virtual e a realidade nos jogos eletrônicos: percepções e discursos

O virtual relaciona-se com os jogos eletrônicos, porque as ações dos jogadores nesse espaço existem em potência, mas não em ato. Partimos da consideração de Lévy (1999, p. 47) de que “é virtual toda entidade desterritorializada, capaz de gerar diversas manifestações concretas em

diferentes momentos e locais determinados, sem contudo estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular”.

Desse modo, o virtual permite outras relações com o tempo, que não o cronológico e sim um tempo Aion. Assim, é possível experimentar vivências intensivas e repetitivas. Podemos matar sem sofrer as penas da vida cotidiana, morrer e viver, envelhecer e torna-se jovem.

Nessa perspectiva, Deleuze (1974) descreve duas leituras do tempo, a de Cronos e a de Aion. De acordo com Cronos, apenas o presente existe, e o passado e o futuro não são dimensões do tempo, pois são relativos ao presente, ou seja, fazem parte do presente.

O maior presente não é pois de forma nenhuma ilimitado: pertence ao presente delimitar, ser o limite ou a medida da ação dos corpos, ainda que fosse o maior dos corpos ou a unidade de todas as causas (Cosmos). Mas ele pode ser infinito sem ser ilimitado: circular no sentido de que engloba todo o presente, ele recomeça e mede um novo período cósmico após o precedente, idêntico ao precedente (DELEUZE, 1974, p. 165).

Segundo Aion, só há passado e futuro, não há um presente que absorve o passado e futuro, mas um passado e um futuro que dividem a cada instante o presente. Assim, o presente é “o instante sem espessura e sem extensão” (DELEUZE, 1974, p. 169), subdividido infinitamente pelo passado e pelo futuro. Desse modo, enquanto Cronos era “limitado e infinito, Aion é ilimitado como o futuro e o passado, mas finito como o instante” (p. 170).

No jogo, o tempo se subdivide infinitamente; não temos um passado e um futuro relativo a esse presente, nem mesmo temos uma linearidade e uma sequência temporal. Nos jogos, vive-se o presente intensivo e ilimitado, o instante da conquista, da superação, da morte e do retorno.

De acordo com Dark Vader¹, podemos fazer coisas ruins, segundo nossos valores morais e éticos, pois estamos no virtual, “mesmo a coisa sendo ruim, estamos no virtual, então não acontece nada, na vida cotidiana se matamos uma pessoa tu pode ir preso. Ah! E pode morrer também”.

¹ Os sujeitos da pesquisa são identificados por nomes de personagens escolhidos por eles: Dark Vader, Goku, Lara, Gign e Kakashi.

Isso porque, segundo Lévy (1996), a virtualização fluidifica as distinções e aumenta o grau de liberdade. Assim, permite viver coisas que não podemos na vida cotidiana.

No que se refere à borda entre a realidade e o virtual, os jovens revelam distinguir muito bem esses limites. Não revelaram confusão entre esses mundos. Segundo Lara, “no jogo pode porque é no virtual, porque não acontece nada se tu matar um bonequinho virtual, mas se tu mata alguém na vida cotidiana tem consequências. E no jogo tu mata, morre e volta”.

Segundo Kakashi, podemos fazer coisas ruins no jogo, “porque é uma ficção, no jogo podemos fazer o que quiser, na vida real há leis”. Nessa fala temos a diferenciação entre as leis da realidade e as regras do jogo, que não precisam obedecer a e orientar-se por valores e regras de nosso mundo. Há um descolamento entre os conteúdos morais e éticos da realidade, e os jovens identificam essa diferença, porque conseguem se descolar de seus valores e libertar-se dentro do mundo virtual.

Além disso, encontramos a forte concepção de que o virtual é uma mentira, justamente em oposição à realidade e à verdade. Esse descolamento acaba por autorizar comportamentos antiéticos e amorais nos jogos, porque lá eles também são mentiras, ou seja, não existem para o mundo cotidiano, pelo menos concreta e fisicamente. De acordo com Kakashi: “Normalmente no jogo tem coisas você nunca viu, por isso você sabe que não é real. É legal imaginar coisas diferentes. Mas não tem nada a ver com a vida real”.

Essas mentiras criam um campo para a produção de impessoalidades singulares, concepção resgatada de Birman (2000), que evidencia a despersonalização do sujeito no mundo virtual, desviculando-o de seu eu real, mas que, ao mesmo tempo, carrega e é influenciado pelas experiências, características e suas marcas, que tornam essa impessoalidade singular.

Kakashi percebe que o que acontece dentro do jogo não o pode atingir, por isso não tem medo de coisas que teria na vida cotidiana, como assalto. E Lara, quando questionada sobre a diferenciação entre a realidade e o virtual, chega a expor seu conflito com a mãe, por ela acreditar que o virtual pode se confundir com realidade. Lara tem clareza com relação a essa diferenciação “porque é de mentirinha, é só no computador. Eu sei que é diferente, minha mãe não entende por que a gente gosta disso, mas já falei pra ela que é só diversão, como brincadeira de polícia e bandido na rua. Ninguém se machuca de verdade”.

O virtual cria uma realidade intensiva e ficcional, permitindo viver emoções e sensações que não têm consequências concretas para a vida cotidiana como morrer, machucar-se, ser preso.

Além disso, configura-se como um espaço de maior liberdade e autonomia para os jovens que podem tomar decisões e viver papéis que ainda não podem ocupar na vida cotidiana, devido à possibilidade de interatividade oferecida pelos jogos eletrônicos. De acordo com o Gign, “é diferente do filme porque não está pronto, você pode definir se teu personagem vive ou morre”.

Essa autonomia decorre da própria estrutura multinarrativa utilizada nos jogos eletrônicos, os quais têm vários inícios, meios e fins, conforme evidenciamos a partir de Kruger e Cruz (2001), Murray (2004) e Sena e Gunça (2005), pois assim, é o sujeito que vai construindo a sua trajetória no jogo, intervindo, tomando decisões, escolhendo caminhos e definindo estratégias.

Ao mesmo tempo em que essas vivências na virtualidade tomam a ética de uma forma diferenciada, reforçam a ideia de uma ciberética que pode ser definida como

uma ética dos jogos eletrônicos que consideram a capacidade do sujeito-jogador de avaliar as regras definidas e orientar o seu comportamento no mundo virtual. Essa capacidade envolve a avaliação das situações, a consideração dos elementos dos jogos e pode ignorar a moral da realidade. A ciberética se aplica ao universo dos jogos eletrônicos, por isso não se confunde com o mundo cotidiano (RAMOS, 2012, p. 332).

Assim, o virtual revela-se um espaço real de interação e de exercício de subjetividades que são influenciadas pelo sujeito do mundo cotidiano, mas que marcam uma cisão entre dois mundos que não se opõem. De acordo com Ramos (2012, p. 332), a própria noção de ciberética reforça que na “vida cotidiana lidamos com uma ética diferenciada, por ter bem delimitada a borda entre a realidade e o virtual”.

Considerações finais

Os jogos eletrônicos constituem-se espaços de vivências reais para seus jogadores, porém enquanto virtuais oferecem maior liberdade. Desse modo, as ações praticadas no jogo ajudam os jovens a lidar com seus medos, pois lá vivenciam experiências virtuais, trabalham seus limites e investem suas energias nesse espaço. Enquanto espaço de investimento de energia, o jogo libera tensões vividas ao longo do dia, descarregando de um modo seguro frustrações e desejos, o que alivia o desprazer sentido.

O sujeito no jogo pode ser o herói ou o bandido, sem que isso tenha repercussões concretas na realidade. O sujeito-jogador pode ser forte e belo, ter poderes e objetos, como casas, carros, armas, aviões, entre outros. Além disso, pode exercitar modos de agir e exercitar habilidades motoras e cognitivas.

Ao mesmo tempo, a virtualização permite um deslocamento ontológico, que liberta o sujeito das pressões da realidade, colocando em suspensão os valores morais e permitindo o exercício da ciberética. Essa suspensão da moral torna o homem mais livre, pois muitas das amarras morais são desfeitas; no mundo virtual é permitido fazer mais coisas que na realidade ou coisas diferentes. Há maior liberdade com relação ao tempo e à vida. Pode-se avançar no tempo e retroceder, morrer e reviver a cada partida. Pode-se, ainda, experimentar e manipular coisas, aprender a ser e a lidar com os próprios limites.

Desse modo, os jogos eletrônicos como espaços virtuais criam infinitudes de possibilidades que colocam o sujeito ativo ao explorar esses espaços, interagir e superar desafios. Assim, revela-se também um espaço de aprendizagem, tanto em relação a si próprio, como no exercício e desenvolvimento de habilidades cognitivas, o que pode ser explorados nos processos educativos para melhor preparar o sujeito também para lidar com os espaços virtuais.

Referências

- AARSETH, E. J. *Allegories of space: the question of spatiality in computer games*. 1998. Disponível em: <<http://www.hf.uib.no/hi/espen/papers/space/Default.html>>. Acessado em: 21 fev. 2008.
- ALLIEZ, Eric. *Deleuze filosofia virtual*. São Paulo: Ed. 34, 1996.
- BIRMAN, Joel. Os signos e seus excessos: a clínica em Deleuze. In: ALLIEZ, Eric (Org.). *Gilles Deleuze: uma vida filosófica*. São Paulo: Editora 34, 2000. p. 463-478.
- BRET, Michel. O tempo reencontrado. In: DOMINGUES, Diana. *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Fundação Editora da Unesp, 1997. p. 103-107.
- DELEUZE, Gilles. O atual e o virtual. In: ALLIEZ, Eric. *Deleuze filosofia virtual*. São Paulo: Ed. 34, 1996. p. 47-57.
- _____. Do jogo ideal. In: DELEUZE, Gilles. *Lógica do sentido*. São Paulo: Perspectiva, 1974. p. 61-68.
- HARDT, Michel; NEGRI, Antonio. *Império*. 3. ed. Rio de Janeiro: Record, 2001.
- KIRST, Patrícia G.; GIACOMEL, Angélica E.; RIBEIRO, Carlos J. S. et al. Conhecimento e cartografia: tempestade de possíveis. In: FONSECA, Tânia M G.; KIRST, Patrícia G. *Cartografias e devires: a construção do presente*. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2003. p. 91-101.
- KRÜGER, Fernando L.; CRUZ, Dulce M. The Sims e os adolescentes: um estudo sobre a comunidade virtual TSB. In: IV Workshop Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital – WJogos 2005. São Paulo, nov. 2005. *Anais WJogos 2005 – IV Workshop Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*. Porto Alegre: SBC, 2005. p. 270-274.
- LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* São Paulo: Ed. 34, 1996.
- _____. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Loyola, 1998.
- _____. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MENDES, Eliana R. P. Esse estranho, íntimo, multifacetado objeto *a*. In: *Círculo Brasileiro de Psicanálise*. Disponível em: <<http://www.cbp.org.br/artigo4.htm>>. Acesso em: 11 maio 2007.
- MOITA, Filomena. *Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @*. Campinas: Alínea, 2007.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural; Unesp, 2003.

POISSANT, Louise. Estas imagens em busca de identidade. In: DOMINGUES, Diana. *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997. p. 81-93.

RAMOS, Daniela K. Ciberética: a ética no espaço virtual dos jogos eletrônicos. *Educação e Realidade*, v. 37, p. 319-336, 2012.

ROBINSON, Patrícia G. Cartografando a onda teen. In: FONSECA, Tânia M G.; KIRST, Patrícia G. *Cartografias e devires: a construção do presente*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003. p. 307-318.

SENA, Gildeon O.; GUNÇA, Heltmar M. Vivo em ação: do marketing ao pedagógico. In: *I Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação – construindo novas trilhas, no GT2 – Jogos eletrônicos e Educação*. UNEB, Salvador – Bahia, outubro/2005.

TURKLE, Sherry. *A vida no ecrã: a identidade na era da Internet*. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.

ZIZEK, Slavoj. A fuga para o real. *Folha de São Paulo*, 8 abr. 2001. Suplemento Mais, p. 8-12.

Recebido em 30 de agosto de 2012.

Aprovado em 24 de novembro de 2012.