

**MEMÓRIA:  
MANIFESTO SOBRE JOGOS E VIOLÊNCIA**

# Manifesto sobre jogos e violência

## Contexto

Transcrevemos abaixo as duas partes do comunicado divulgado pela REBEL a 14 de março de 2019. Na primeira, de cunho mais jornalístico, apresentam-se algumas referências sobre a relação entre jogos e violência. Em seguida, o manifesto assinado pela diretoria da associação naquela época apresenta os valores e a posição política da REBEL em relação ao tema.

## Sobre jogos e violência

A REBEL solidariza-se com as vítimas do crime violento ocorrido em Suzano em março de 2019. Infelizmente, mais uma vez os jogos aparecem como bode expiatório em um caso complexo, por isso a REBEL oferece sua resposta, visando esclarecer a posição da comunidade diante da recorrente associação entre consumo de jogos e comportamento violento. Para quem busca esclarecimentos sobre tal correlação, pesquisas científicas têm mostrado falsa a alegação de que a prática de jogos com temática violenta tenha impacto relevante no comportamento. Recente pesquisa de Oxford com milhares de adolescentes mostra que essa relação não se sustenta:

<https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.171474>

Para mais desmistificação a respeito dos jogos, o artigo “Videogame faz mal para o cérebro?” (RIVERO et al.), incluído no livro *Caçadores de Neuromitos: desvendando os mistérios do cérebro*, apresenta em linguagem acessível muito da pesquisa científica sobre cérebro e jogos eletrônicos:

[www.larissazeggio.com/product-page/livro-ca%C3%A7adores-de-neuromitos-volume-2](http://www.larissazeggio.com/product-page/livro-ca%C3%A7adores-de-neuromitos-volume-2)

Com isso, a REBEL pretende fortalecer a cultura lúdica diante de ameaças políticas como o projeto de lei 1577/2019 (<https://forms.camara.leg.br/ex/enquetes/2194477>), iniciativas muitas vezes sem embasamento científico e desviando o foco de fatores mais importantes de impacto na violência, como a disponibilidade de armas de fogo e a cultura agressiva na vida real.

## **Manifesto REBEL – Sobre violência e jogos**

A diretoria da Rede Brasileira de Estudos Lúdicos apresenta, por meio desta nota, seu repúdio à associação entre jogos eletrônicos e comportamento violento. Em voga nos meios de comunicação e nas redes sociais de políticos menos esclarecidos, a opção de identificar o jogo como bode expiatório é um desvio de problemas sérios relacionados a criminalidade e cultura.

Sem prejuízo das pesquisas sérias que visam identificar bons e maus potenciais dos jogos em geral, o que a REBEL quer combater é uma mistificação que simplifica problemas multifacetados. Não surpreende que existam criminosos que joguem, afinal os usuários de jogos eletrônicos no Brasil são mais de 75 milhões (Newzoo, 2018). Muitos fatores pessoais e sociais afetam o comportamento dos indivíduos. Se a culpa do comportamento violento for mesmo de algum artefato cultural, então é preciso lembrar que a cultura da violência está presente num ambiente muito mais abrangente: filmes, literatura, telenovelas, trânsito, redes sociais são terreno em que historicamente se cultiva o conflito.

A disponibilidade de armas de fogo é uma condição e a cultura belicista em que estamos inseridos é um incentivo à resolução trágica de questões pessoais, seja por entusiastas dos jogos, maridos ciumentos, justiceiros etc. O jogo ensina a encarar o outro como adversário ou parceiro, não inimigo. A REBEL defende regras melhores para o jogo da vida. Reações irracionais às tragédias do cotidiano podem ser péssimas jogadas.

Assinam os quatro diretores da Rede Brasileira de Estudos Lúdicos:

**Ernane Guimarães Neto**, presidente

**Mário Madureira Fontes**, vice-presidente

**Pá Falcão**, secretária

**Ubiratan Motta**, tesoureiro

São Paulo, 14 de março de 2019