

Mundo virtual dos games: implicações sobre o desenvolvimento moral

Daniela Karine Ramos¹

Resumo

Nesse trabalho abordamos os games como espaços de interação e imersão no virtual e realizamos uma pesquisa que se caracteriza como uma pesquisa exploratória. Para seu desenvolvimento definiram-se como procedimentos a entrevista para mapeamento do perfil de cinco jovens jogadores, a proposição de dilemas para julgamento e uma entrevista enquanto o sujeito jogava um game. Partimos do entendimento que o mundo virtual dos games contribui para criar um imaginário ficcional abrangente, que oferece outra forma para entender o real e agir sobre ele. A partir disso, identificamos que os jovens diferenciam o real e o virtual, realizam comportamentos não autorizados nos games, espaço no qual a culpa não exerce seu papel, possibilitando a realização fantasmática de desejos e a suspensão dos valores morais.

Keywords

games; desenvolvimento moral; desejo.

Abstract

In this work we approach the electronic games as spaces of interaction and immersion in the virtual and carry through a research that characterizes as an exploratory research. For its development we had been defined as procedures the interview for mapping of the profile of five young players, the proposal of quandaries for judgment and an interview while the citizen was playing a game. We leave of the agreement that the virtual world of the games contributes to create an imaginary, that offers another form to understand the real and to act on it. From this, we identify that the young differentiates the real and the virtual, makes no authorized behaviors in the games, space in which the guilt does not exert its paper, making possible the virtual accomplishment of desires and the suspension of the moral values.

Keywords

games; moral development; desires.

¹ Psicóloga e Pedagoga, Mestre em Educação e Doutoranda em Educação na Universidade Federal de Santa Catarina. Professora do curso de Psicologia do Instituto Blumenauense de Ensino Superior (IBES) e dos cursos de Licenciatura e Psicologia da Universidade Regional de Blumenau (FURB). E-mail: dadaniela@gmail.com

Introdução

Nesse trabalho abordamos os jogos eletrônicos como espaços virtuais de interação, ação e realização fantasmática de desejos, a partir da suspensão dos valores morais. Esses campos virtuais criados no universo dos jogos eletrônicos, que envolvem e fascinam crianças, jovens e adultos, contribuem para tornar ineficazes as normas, pois muitos jogos contradizem a moral e os valores da sociedade e parecem criar um espaço autorizado para matar, correr, assaltar e burlar a lei. Assim, a moral parece tornar-se ineficaz nesse espaço virtual. Entretanto, como estamos diante de algo relativamente novo, podemos nos questionar acerca de seus efeitos sobre a vida em sociedade.

Nesse sentido, estamos diante de uma nova categoria: os jogos eletrônicos, que incorporam os recursos tecnológicos computacionais e eletrônicos para trabalhar aspectos lúdicos, imaginários, ficcionais e imersivos. Estes tipos de jogos voltam-se para um público habilidoso na manipulação dos recursos das tecnologias da comunicação e informação. Para Rushkoff (1999), esta geração é denominada *screenagers* e interage com os controles remotos, *joysticks*, *mouse*, Internet, bem como pensa e aprende de forma diferenciada.

Do mesmo modo, os jogos, direcionados a essa geração, oferecem possibilidades de aprendizagem que são descontínuas e atraentes, utilizando mecanismos diferenciados e recursos interativos. Segundo Costa (2002), o desenvolvimento desses espaços contribui para criar um imaginário ficcional abrangente, que oferece outra forma para entender o real e agir sobre ele.

Nesse sentido, compreender essa outra forma passa a ser um grande desafio aos pesquisadores, tendo em vista que estamos diante de outra forma de jogar que usufrui do desenvolvimento da técnica, o que influi em nossos modos de vida, em aspectos afetivos e cognitivos.

O território dos games

Os *games* ou jogos eletrônicos combinam diferentes linguagens, o ambiente virtual e multimídia, que combina imagens, sons e textos (KRUGER e CRUZ, 2001). E incluem os *minigames*, os jogos para computador (em rede ou não), os *softwares* para videogames, os simuladores e os fliperamas e se constituem como artefatos de grande fascínio econômico, tecnológico e social. Esse fascínio é evidenciado pelo grande consumo e pelo crescimento da indústria de jogos eletrônicos (MENDES, 2006).

Outra característica dos jogos eletrônicos diz respeito à interatividade, ou seja, a “possibilidade do usuário participar ativamente, interferindo no processo com ações, reações, intervenções, tornando-se receptor e emissor de mensagens que ganham plasticidade” (LÉVY apud ALVES, 2004, p. 47). Desse modo, ressaltamos que para Alves (2004, p.47) o *game* permite criar “novos caminhos, trilhas, cartografias, valendo-se do desejo do sujeito”. Acrescenta-se também a capacidade que esses novos sistemas têm para “acolher as necessidades do usuário e satisfazê-lo” (BATTETINI apud IDEM, p. 67).

De acordo com Mendes (2006), os games possuem três características que podem ser identificadas nos jogos de modo geral: “representam uma atividade lúdica, têm um sistema de regras previamente estabelecido e, igualmente, são objetos para se jogar” (p. 18) e, ainda, segundo o mesmo autor são artefatos “inseridos em uma complexidade social e são, por sua vez, altamente complexos, compostos por vários tipos de máquinas e *softwares*” (p.18).

Diante dos elementos apresentados destacamos que o nosso foco nos *games* é justificado pela sua inserção ainda recente na infância e o crescimento acelerado de sua disseminação que, em muitos casos, acaba substituindo os jogos “tradicionais”, o que tem preocupado pais, professores e pesquisadores. Essa rápida expansão e a consolidação de um mercado rentável envolvem aspectos econômicos e o fascínio que este tipo de jogo exerce sobre crianças e jovens.

Em algumas regiões do mundo muitas crianças já convivem e brincam com estes jogos, os quais possuem características muito peculiares relacionadas às próprias possibilidades oferecidas pela Internet que permitem, por exemplo, “a simulação de qualquer tipo de atividade real no computador, com regras diferentes das reais” (ABREU, 2003, p. 4). Um representante muito difundido dessa modalidade, por exemplo, é o jogo *The Sims*, no qual o usuário reproduz o dia a dia sem se ater às regras do mundo real.

Nesse sentido, Lévy ao estudar o uso da tecnologia e seus impactos sobre o homem, coloca que “o ciberespaço suporta tecnologias intelectuais que amplificam, exteriorizam e modificam funções cognitivas humanas” (1999, p. 157). Do mesmo modo, Turkle (1995, p.12) que investiga os jogos de simulação na rede, afirma que a cibercultura tem afetado “nossas idéias acerca da mente, do corpo, do eu e da máquina”. Isto nos remete a questões relacionadas ao modo como esses jogos, levando em conta

que os jogos eletrônicos acontecem neste espaço, contribuem para modificar as funções cognitivas.

Além disso, pontuamos a classificação do jogo com relação à perspectiva que o jogador tem, ou seja, se ele é o personagem do jogo ou não. Nessa classificação temos os jogos em primeira pessoa e os jogos em terceira pessoa.

Os jogos em primeira pessoa “são aqueles nos quais o jogador assume o controle direto no desenvolvimento do jogo. O jogador não vê na tela alguém atuando, mas tem a impressão de estar no jogo” (MENDES, 2005, p.1). Segundo Alves (2004), utilizam um tipo de “câmera subjetiva”, na qual “a visão do jogador corresponde exatamente àquela que ele teria com o ponto de vista do seu próprio olho” (p. 37).

Nos jogos em terceira pessoa o jogador representa uma personagem “(um "atirador", um "lutador", um "coelho", etc.) ou um tipo de máquina (carro, avião, tanque) ou uma "coisa" (algo que pode ser ao mesmo tempo humano/animal/máquina/vivo/morto, em síntese, um híbrido) para ser controlada pelo jogador e cumprir as situações propostas” (MENDES, 2005, p.1).

A partir disso, podemos elucidar que o nível de interação e imersão no contexto virtual é maior nos jogos em primeira pessoa, pois o jogador tem a sensação de estar fazendo as ações dentro do universo virtual proposto pelo jogo. Desse modo, não apenas assiste ou interage nesse contexto ficcional, mas está imerso nele.

Essa possibilidade cria um campo ficcional, o qual pode ser compreendido como uma instância que não se orienta diretamente para o real e visa “aludir às profundezas da interioridade humana” e procura “aderir não às coisas, mas às consciências que as percebem, criando entre elas experiências novas que respondem a imperativos de sua subjetividade, e não da realidade concreta” (COSTA, 2002, p. 12).

Desenvolvimento moral

No que diz respeito ao processo de desenvolvimento da moral, cabe ressaltar que as regras e os valores sociais, já estão previamente construídos quando a criança entra no mundo social. Além disso, é sabido que os aspectos morais e os valores de uma sociedade modificam-se com o tempo e podem variar de acordo com a cultura.

Diante disso, observando os aspectos da evolução humana, quando pensamos no processo evolutivo, este envolve não só aspectos biológicos como questões sociais, nas quais estão envolvidas a moral, a ética e os valores que orientam o homem em sua

trajetória de transcendência, para além de seus impulsos. Essa superação segundo Alberoni (2000, p 14) ocorre por meio da “lenta evolução dos costumes, que impõe tabus, limites e vínculos à sofreguidão do instinto”.

Nesse sentido, cabe demarcar que o juízo moral é “um tipo de comportamento humano, que pode ser descrito em categorias afetivas e cognitivas, isto é, em termos dos princípios morais que uma pessoa possui e em termos de quão competente aplica esses princípios em processos concretos de tomada de decisão” (LIND, 2000, p. 400). E competência do juízo moral é definida por Kohlberg (apud IDEM, p. 404) como a “capacidade de tomar decisões e julgar moralmente (isto é, baseado em princípios internos) e agir de acordo com tais juízos”.

Para trabalhar as regras morais em uma instância mais restrita que se refere ao desenvolvimento desde o nascimento da criança, ou seja, a filogênese, resgatamos Piaget, que apresenta seus estudos sobre o juízo moral da criança, e as idéias de Freud sobre as instâncias psíquicas e mecanismos psíquicos, como sublimação e recalque.

Segundo Piaget (1994), as regras morais são transmitidas às crianças pelos adultos. Sendo assim, a criança já recebe as regras prontas, sem que possa elaborá-las de acordo com suas necessidades e interesses. Esse fato coloca uma dificuldade de análise para distinguir o que provém do conteúdo das regras e o que provém do respeito ao adulto.

No que se refere ao juízo moral, Piaget (1994) fala em realismo moral para designar a tendência da criança em considerar “os deveres e os valores a eles relacionados como subsistentes em si, independentes da consciência e se impondo obrigatoriamente, quaisquer que sejam as circunstâncias às quais o indivíduo está preso” (p. 93).

Uma das características descritas diz que o realismo moral é heterônomo, ou seja, apresenta boa obediência a regra e aos adultos. Isso demonstra que a regra “não é absolutamente uma realidade elaborada pela consciência, nem mesmo julgada ou interpretada pela consciência: é dada tal e qual, já pronta, exteriormente à consciência; além disso, é concebida como revelada pelo adulto e imposta por ele” (IDEM, p. 93). Do mesmo modo, o realismo moral acarreta uma concepção objetiva da responsabilidade, o que por consequência a criança passa a avaliar os atos não pela intenção, mas pela conformidade material com as regras.

Diante disso, é possível definir duas morais no desenvolvimento infantil: “uma da coação ou da heteronomia e uma moral da cooperação ou da autonomia” (PIAGET,

1994, p. 156). Na moralidade heteronômica, que ocorre antes dos oito anos de idade, a moralidade da criança está sujeita às leis de outras pessoas do seu mundo significativo, enquanto na moralidade autônoma a criança se sujeita a sua própria lei e de acordo com esta passa a ter experiências emocionais e sentimento de culpa ao violar as regras morais.

A culpabilização “é uma função da subjetividade capitalística” (GUATARRI e ROLNIK, 1986, p. 40) e, desde cedo, esse processo de produção da subjetividade capitalística se instala a partir do momento em que a criança se insere nos modelos imaginários e técnicos e no mundo das línguas dominantes (IDEM). A culpabilização ocorre a partir da proposta de uma imagem de referência que questiona quem é o sujeito, sua opinião, valores e falas.

Essa imagem de referência pode ser relacionada à estrutura do superego, enquanto uma instância proposta por Freud que “representa a moral social do indivíduo, como aquele que baseado em um ideal de ego vigia e censura o ego” (JUNQUEIRA e COELHO JUNIOR, 2005, p. 108).

A partir disso, o superego tem a função de castigar, principalmente pela culpa gerada após comportamentos e pensamentos divergentes à imagem de referência. Assim, podemos resgatar a função do castigo descrita por Nietzsche (1998) de que o que se consegue com o castigo é “o acréscimo do medo, a intensificação da prudência, o controle dos desejos: assim o castigo doma o homem, mas não o torna “melhor”” (p. 72).

Desse modo, ao que se refere a culpa, a moral e a ética, a principal contribuição de Freud, é o desenvolvimento do conceito de superego “como um produto do conflito entre as pulsões e a realidade, tornando-se um parâmetro para as renúncias pulsionais, viabilizadas sobretudo pelo recalque e pela sublimação, e ainda como um meio para o ego lidar com a agressividade” (JUNQUEIRA e COELHO JUNIOR, 2005, p. 108).

Nesse cenário de forças muitas vezes opostas com as quais o ser humano precisa lidar para ao mesmo tempo realizar-se, dar vazão aos seus desejos, não se sentir culpado observando os princípios morais, a “vida é tumulto, desordem, tensão, concorrência entre forças, a moral não pode ser uma linha reta ou uma órbita perfeitamente circular” (ALBERONI, 2000, p.27).

A partir das estruturas e faculdades desenvolvidas/introjadas no homem, de controle e domesticação aos valores morais para a vida em sociedade, segundo Nietzsche (1998, p. 73), fizeram com que os instintos se voltassem para dentro, contra si

mesmo, assim todo o “mundo interior, originalmente delgado, como que entre duas membranas, foi se expandindo e se estendendo, adquirindo profundidade, largura e altura, na medida em que o homem foi inibido em sua descarga para fora”.

Diante disso, os jogos eletrônicos criam novos espaços para que esses instintos possam ser colocados para fora, favorecendo o esvaziamento do interior e diminuindo a pressão que este exerce sobre o homem.

A partir do potencial que os jogos eletrônicos apresentam para capturar os sujeitos-jogadores, propomos investigar como as vivências nesses espaços podem influenciar na construção da moralidade e da subjetividade e mesmo trabalhar com a hipótese de que nesses espaços a moral e o superego ficam suspensas.

Além disso, partimos do entendimento que essa captura pode variar de sujeito para sujeito e que a forma como isso acontece pode ser diferente. Assim, buscamos construir conhecimentos sobre esses novos meios na diferença, considerando a diversidade e a singularidade de cada sujeito.

Metodologia da Pesquisa

A pesquisa realizada caracteriza-se como sendo qualitativa, pois concebe a relação dinâmica entre o sujeito e o mundo, ou melhor, entre o sujeito-jogador e o *game*. E volta-se para o ambiente natural, a partir do qual são extraídos os dados para análise (SILVA, 2000).

O ambiente de desenvolvimento da pesquisa foi uma *Lan House*, envolvendo um contato inicial com o sujeito e, posterior, observação e entrevista durante a interação com um *game* definido por ele. Esses sujeitos participantes foram crianças e pré-adolescentes na faixa etária de 10 a 14 anos, jogadores de *games*.

A definição dessa situação levou em consideração que um fenômeno pode ser mais bem compreendido no contexto em que ocorre e do qual é parte, devendo ser analisado numa perspectiva integrada (GODOY, 1995, p. 21). Sendo assim, é necessária uma aproximação com a realidade, a qual se configura como objeto de investigação, envolvendo o levantamento de variáveis e aspectos que possam influenciar na relação do sujeito com o *game* e no processo de construção da moral.

Nesse sentido, inicialmente, foi aplicado um questionário para identificação do perfil dos sujeitos, contemplando a idade, quanto tempo joga por dia ou semana, quais *games* joga, se os adultos conversam sobre os *games* e/ou jogam. Esse levantamento

permitiu identificar alguns aspectos que influenciam na relação que esses sujeitos estabelecem com os *games*.

Na segunda etapa da pesquisa foram apresentados, por meio de entrevista, dilemas hipotéticos para que os sujeitos expressassem sua opinião e os julgassem. Os dilemas apresentados envolviam temáticas comuns aos jogos, como a competitividade, a velocidade e a violência.

Para construção dessa proposta metodológica baseou-se no método *Moral Judgment Interview* (MJI), proposto e utilizado por Kohlberg. Essa entrevista era realizada a partir da proposta de situações e dilemas que eram julgadas moralmente pelos sujeitos, e nos fundamentos dos Modelos Organizadores do Pensamento.

Os Modelos Organizadores do Pensamento podem ser definidos como o conjunto de representações sobre a realidade, a partir de uma situação determinada, constituído por elementos retidos mais significativos, tidos como necessários pelo sujeito. De modo geral, esses modelos constituem a realidade para o sujeito a partir da qual ele elabora teorias, explicações e condutas (SASTRE et al, 1994 apud ARAÚJO, 2000).

Outro procedimento previsto foi a entrevista aberta. Para sua realização, o sujeito escolheu um jogo que gostaria de mostrar ao pesquisador. Conforme o sujeito jogava, o pesquisador questionava-o sobre alguns elementos do jogo, as relações estabelecidas, sentimentos, emoções e sensações que surgiam durante a interação com o mesmo, tendo em vista que a utilização da entrevista possibilita, de acordo com Godoy (1995, p. 21), “captar o fenômeno em estudo a partir das pessoas nele envolvidas, considerando todos os pontos de vista relevantes”.

Resultados

Nesse trabalho apresentamos os resultados de uma pesquisa exploratória, para validação da linguagem e temas utilizados nos dilemas, do método de pesquisa e dos instrumentos utilizados. Essa etapa da pesquisa foi realizada entre os meses de dezembro de 2006 e março de 2007.

O público participante da pesquisa exploratória joga diariamente de 1 a 5 horas, uma grande variedade de jogos, como: Stars wars, Digimon, Dragon ball, Advantage, Pokemon, Silver gold, Mit night club, Hulk, Age of empires, Quake, Homem aranha, Empire earth, Jogo da vida (dinoussauros), Urban chaus, Fuga das galinhas, entre outros.

Na segunda etapa da pesquisa, os jovens foram questionados com relação aos dilemas, o que resultou em respostas e argumentos esperados e em acordo com os princípios morais aceitos. Em uma das situações contextualizada no trânsito, um motorista atropela um pedestre e o fere gravemente durante um “racha” e outro motorista atropela e mata um pedestre em uma fatalidade acidental, quando se dirigia ao trabalho para não perder o emprego. De acordo com um dos entrevistados, o primeiro é o mais culpado, chegando a essa conclusão a partir da consideração dos motivos que levaram o sujeito a dirigir em alta velocidade. Desse modo, evidenciamos que há o movimento de procurar se colocar no lugar dos dois motoristas. Segundo ele, no “primeiro a pessoa não morreu e nos dois não foi proposital, mas o segundo queria salvar o emprego”.

Em outro dilema os jovens foram questionados sobre duas situações, que sucintamente, na primeira um jovem mata pessoas para continuar sendo reconhecido como um grande atirador e na segunda o jovem mata para se defender de um assalto. Para um dos entrevistados o mais culpado é o primeiro “porque ele queria ser o melhor, o segundo matou para se defender, e o primeiro sem mais nem menos, poderia ter atirado em animais, por exemplo, que não estivessem em extinção”. Aqui também evidenciamos que os motivos são considerados e, ainda, aparece a preocupação com o meio ambiente.

Esses dois exemplos citados refletem os tipos de soluções e julgamentos apresentados pelos entrevistados, o que nos permite levantar a hipótese que para esses jovens a interação com *games*, que frequentemente tem temas relacionados a velocidade e a violência não interferem no julgamento moral.

Na terceira etapa da pesquisa, foram realizadas entrevistas com os jovens enquanto os mesmos jogavam um *game* de sua preferência. Foram feitas questões relacionadas à distinção entre o real e o virtual; se o que pode ser feito no virtual pode ser reproduzido no real; por que é tão bom jogar; o que faz com que fiquem tantas horas diante de um jogo.

No que se refere à distinção entre o real e o virtual, todos os jovens afirmaram que há diferença e que estas duas instâncias não se confundem. Há coisas que só podem ser feitas no virtual, como voar ou matar. Segundo um dos jovens “no jogo pode matar, porque é de mentira”.

Segundo eles, mesmo quando temos gráficos que reproduzem a realidade, similarmente aos filmes, isso não se confunde com a realidade. Ressaltam ainda que o

mais importante é a narrativa e que os gráficos melhoram a qualidade de um jogo, mas não podem ser considerados isoladamente.

Não encontramos concordância no que se refere a se colocarem como personagem do jogo. Parte dos jovens afirmam que se imaginam dentro do jogo e que os personagens são eles; outros dizem que manipulam um personagem que não é ele.

Outro ponto de análise foi o que seduz no jogo e faz com que os jovens fiquem tanto tempo jogando. O elemento mais citado como motivador é o desafio que o jogo impõe, a vontade de superação e de vencer as etapas. Segundo um dos entrevistados, “dá mais vontade de passar pelas fases quando os amigos ainda não passaram. Isso faz a gente querer jogar mais, para jogar o que ninguém jogou antes”.

Além disso, citam que a possibilidade de fazer coisas que no real não é possível como algo fascinante. De acordo com um dos jovens, “o jogo é legal porque tem coisas que não tem na vida real”.

Análise e discussão

Os *games*, de acordo com Cabral (2004, s/p), “satisfazem desejos inconfessos, levando à catarse impulsos agressivos e violentos”. Essas possibilidades oferecidas pelos jogos são identificadas em pesquisa realizadas, como a feita por Alves (2004), e nos resultados apresentados, que revelam a possibilidade de realizar aquilo que não é possível na vida real.

O sujeito incorporado ao personagem ganha novas habilidades, como a capacidade de voar, a força e características que permite ao jogador vivenciar papéis na ficção. Diante dessa relação com o personagem, podemos supor que ao se colocar no lugar do personagem esse espaço ficcional torna-se mais imersivo e pode favorecer ainda mais a realização fantasmática do desejo, pois, como no sonho, o sujeito participa das experiências nesse espaço.

Além disso, identificamos que *games* se constituem como espaços de suspensão da moral para a realização fantasmática de desejos. Nos *games* os adolescentes vivem papéis e comportam-se de modo que na vida real não poderiam, constroem avatares com características físicas e comportamentais de acordo com o seu Ideal do Ego. Assim, pela diferenciação estabelecida entre o real e o virtual e pela autorização de comportamentos não autorizados no real, a culpa não exerce seu papel de castigar e domesticar o sujeito.

Desse modo, os jogos ampliam e materializam virtualmente as possibilidades de realizar desejos. Tendo em vista que a partir do jogo o usuário, segundo Pacheco (apud ALVES, 2003, p. 6), “elabora suas perdas, materializa seus desejos, compartilha a vida animal, muda de tamanho, liberta-se da gravidade, fica invisível e, assim, comanda o universo por meio de sua onipotência. Dessa forma, ele realiza todos os seus desejos e as suas necessidades”. E, também supera desafios, destaca-se, diferencia-se dos pares a partir de seu desempenho, o que é sinalizado como elemento motivador ao jogador.

Considerações finais

A pesquisa realizada sinaliza para não influência da interação com os *games* e a vivência em espaços virtuais, nos quais os valores e regras são diferenciados do real, no desenvolvimento da competência do juízo moral.

Porém, cabe ressaltar que a formação da moral é um aspecto complexo que envolve diferentes instâncias, como a família, a escola, as experiências vivenciadas, o contexto social e cultural, entre outras. E que os *games* constituem um entre tantos espaços de interação social e aprendizagem.

Desse modo, ao tomar os *games* como vilões, podemos ignorá-los e não tomá-los como elemento de estudo, pesquisa e discussão, deixando, assim, de usufruir de suas possibilidades de desenvolvimento do raciocínio lógico e do pensamento abstrato, de interação social e de contato com outras línguas, por exemplo.

Além disso, a partir da dinâmica do juízo moral que passa da heteronomia à autonomia, a função dos adultos reside em aproximar-se desses espaços, discutir com os jovens as temáticas presentes nos jogos e reforçar a distinção entre o real e o virtual, o que pode acontecer na família, na escola e nos espaços sociais.

Referências bibliográficas

ABREU, Andre de. (2003) *Videogame: um bem ou um mal? Um breve panorama da influência dos jogos eletrônicos na cultura individual e coletiva*. In: ABREU, André de. *Jornalismo e internet para quem usa*. São Paulo. Disponível em: http://andredeabreu.com.br/docs/videogames_bem_ou_mal.pdf. Acessando em: 02 set. 2005.

ALBERONI, Francesco. *Valores: o bem, o mal, a natureza, a cultura, a vida*. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

ALVES, Lynn. (2003) *Matar ou Morrer: Desejo e Agressividade na Cultura dos Jogos Eletrônicos*. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 26, Belo Horizonte/MG. Anais. Belo Horizonte/MG: Intercom, 2003. p. 1-15. Disponível em: <http://reposcom.portcom.intercom.org.br/>. Acessado em 12 mai. 2006.

ALVES, Lynn. *Game over: jogos eletrônicos e violência*. 2004. 249f. Tese (Doutorado em Educação). Programa de pós-graduação em educação. Universidade Federal da Bahia.

ARAÚJO, José Antonio A. (2006) *Desejo, memória e ficção*. Disponível em: <http://www.professores.uff.br/jaaa/desejo.htm>. Acessado em: 12 mai. 2006.

CABRAL, Fátima. (2004) Entrevista. In *4ª Cúpula Mundial de Mídia para Crianças e Adolescentes*. Rio de Janeiro: Multirio. Disponível em: http://www.riosummit2004.com.br/entrevista.asp?id_noticias=401&idioma=por&forum. Acessado em: 08 jun. 2006.

COSTA, Maria C. C. *Ficção, comunicação e mídias*. São Paulo: Editora do SENAC São Paulo, 2002.

GODOY, Arilda Schmidt. *Pesquisa Qualitativa: Tipos Fundamentais*. Revista de Administração de Empresas. v. 35, n. 3, p. 20-29, 1995.

GUATARRI, Félix. ROLNIK, Suely. *Micropolítica: cartografias do desejo*. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 1986.

JUNQUEIRA, Camila; COELHO JUNIOR, Nelson E. *Considerações acerca da Ética e da Consciência Moral nas obras de Freud, Klein, Hartmann e Lacan*. Psychê, v. IX, n. 15, p. 105-124, Universidade São Marcos, São Paulo, jan-jun, 2005.

KRÜGER, Fernando L. CRUZ, Dulce M. *Os jogos eletrônicos de simulação e a criança*. In: Congresso Brasileiro da Comunicação, 24. Anais. Campo Grande: Intercom, 2001. p. 1 -16.

LÉVY, Pierre. (1999) *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.

LIND, Georg. *O significado e medida da competência moral revisitada: um modelo do duplo aspecto da competência moral*. Psicologia: reflexão e crítica, 13 (3), p. 399-416, 2000.

MENDES, Cláudio L. *Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação*. Campinas: Papirus, 2006.

MENDES, Cláudio. *Jogos eletrônicos, educação e violência. Mediática*. Disponível em: <http://www.midiativa.org.br/index.php>. Acessado em mar. 2006.

NIETZSCHE, Friedrich. *Genealogia da moral: uma polêmica*. São Paulo: Cia das Letras, 1998.

PIAGET, Jean. *O juízo moral na criança*. São Paulo: Summus, 1994.

RUSHKOFF, Douglas. *Um jogo chamado futuro: como a cultura dos garotos pode nos ensinar a sobreviver na era do caos*. Rio de Janeiro: Revan, 1999.

SILVA, Edna L. da. MENEZES, Estera M. *Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação*. 3. ed. rev. atual. Florianópolis: Laboratório de Ensino a Distância da UFSC, 2001.

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

ciber
l e g e n d a