

JOGOS ELETRÔNICOS E VIOLÊNCIA

Moebus José Retondar¹
Elisabeth Rose Assumpção Harris²

RESUMO

O objetivo do estudo é refletir sobre as apropriações dos jogos eletrônicos e violência. Além disso, pensar as aulas de Educação Física Escolar, considerando o universo da realidade virtual.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos; Violência; Educação Física Escolar.

-
- 1 Coordenador do Laboratório do Imaginário Social Sobre as Atividades Corporais e Lúcidas/Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro/Rio de Janeiro, Brasil. E-mail: retondar@oi.com.br.
 - 2 Graduanda em Educação Física. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro/Rio de Janeiro, Brasil. E-mail: Beth.edfisicauej@gmail.com.

INTRODUÇÃO

Com a popularidade cada vez maior dos jogos eletrônicos violentos, surgem algumas preocupações quanto à influência que eles podem ter sobre quem os joga. Há também a questão sobre como o crescente apelo desses jogos modifica o comportamento de crianças e adolescentes e afetando as aulas de Educação Física Escolar. Por meio deste trabalho, pretende-se refletir sobre os jogos eletrônicos, violência e as aulas de Educação Física Escolar.

Os jogos eletrônicos foram criados na década de 1970, e eram muito diferentes dos atuais. (ANACLETO et al., 2004). Surgiram em ambientes não computadorizados e hoje podem ser jogados tanto no computador quanto em dispositivos móveis, além dos tradicionais consoles (CUNHA et al., 2009). A popularidade destes jogos é tamanha que, na última década a venda de determinados jogos chegou a rivalizar com a estreia de alguns dos principais títulos da indústria cinematográfica estadunidense (MENDES, 2006, p.15 citado por MUÑOZ, 2009). Assim como nos EUA, no Brasil também se pode observar um grande crescimento na indústria dos videogames e a razão dada para isso por Mendes (2006 citado por MUÑOZ, 2009) os jogos estarem diretamente envolvidos com o consumo, o marketing, a mídia e a educação, dentre outros. Estão cada vez mais inseridos em nossa sociedade e não devem, portanto, ser ignorados, pois acabam por promover,

de alguma maneira, o desenvolvimento social, cognitivo e emocional das pessoas, constituindo, dessa forma, um 'meio' de transformação cultural.

ALGUMAS APROPRIAÇÕES DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Os jogos eletrônicos não servem somente para entreter. Podem também ser utilizados com fins educativos e de treinamento, sendo, pois, muito aproveitados por escolas e empresas. Os jogos educacionais são um dos tipos de AIA (Ambientes Interativos de Aprendizagem), cujo objetivo é criar ferramentas que se adaptem às necessidades de cada aluno (CUNHA et al., 2009). A interação do aluno com os AIA, pode regular o fluxo de informações quanto ao ritmo e conteúdo (EVANS; GIBBONS, 2007 citado por CUNHA et al., 2009) e utilizar suas capacidades de planejamento, descrição, execução e reflexão, que fazem parte do processo de aprendizado (VALENTE, 1993 citado por CUNHA et al., 2009). O desafio, no caso dos jogos educacionais, é torná-los tão atraentes quanto os jogos comerciais, para que possam propiciar a mesma sensação de imersão a fim de explorar e aprender (JENSON; CASTEL, 2002 citado por CUNHA et al., 2009).

Com as constantes melhorias nos campos da computação gráfica e da interatividade, os jogos eletrônicos, cada vez mais, proporcionam aos jogadores uma experiência próxima ao real, o que aumenta a capacidade dos jogos de apoiar o ensino,

3 Segundo Vygotsky (1998), a Zona de Desenvolvimento Proximal é um conceito criado para se identificar o traço ou característica mais marcante presente na maturação intelectual, considerada a proximidade com a idade e a sucedência dela, em relação ao desenvolvimento da criança.

permitindo a exploração da Zona de Desenvolvimento Proximal³ de cada aluno, que graças aos desafios e decisões presentes nos games, que desafiam um pouco mais além do permitido por sua experiência. Desse modo, os alunos podem executar tarefas cognitivas que normalmente executariam somente sob orientação e isso dá aos jogos um potencial para promover uma aprendizagem eficaz por meio da simulação. (MUÑOZ, 2009). Além disso, é preciso lembrar da questão motivacional. Um jogo só servirá para ajudar os alunos a aprenderem se estiverem motivados a fazê-lo. Uma das razões pelas quais milhares de pessoas gastam dinheiro com jogos eletrônicos que são difíceis e que exigem tempo de aprendizado para serem jogados é justamente a presença de fatores motivacionais. Dentre eles, podemos citar a presença de objetivos claramente definidos, mas não necessariamente fáceis; e retorno positivo; e as formas de se mensurarem o progresso feito, o risco de falha não muito elevado mas existente. As punições (não muito severas) no caso de falha e algum elemento de sorte. Graças a esses e outros fatores, os jogos eletrônicos fazem muito sucesso e pessoas gastam horas jogando-os (MUÑOZ, 2009). Jogos eletrônicos educacionais que sejam modelados a partir dos tradicionais certamente são um grande avanço no mercado de recursos disponíveis para a educação.

Os jogos eletrônicos podem também ser utilizados para fins terapêuticos. Está comprovado que crianças internadas em um hospital e que jogam videogames como uma forma de ajudar a aliviar a dor, realmente sentem menos dor que quando tomam analgésicos (FLAUSINO, 2006). Cita-se ainda o exemplo do uso desses jogos na reabilitação virtual de pacientes. A

reabilitação virtual é aquela que acontece em um ambiente virtual com características realísticas e estimulantes e que permitam ao paciente focar apenas naquilo que precisa fazer (HALTON, 2008). De acordo com Berger-Vachon (citado por HALTON, 2008), a reabilitação virtual proporciona ao paciente maior grau de motivação por que lhe proporciona diversão, o que leva a uma maior chance de continuidade do tratamento. Um dos empecilhos é o custo do tratamento, visto que as tecnologias são caras e necessitam de um especialista para operá-las (HALTON, 2008). Um dos atuais objetivos é baratear o tratamento, utilizando para tal versões modificadas dessas tecnologias mais caras.

Outra alternativa bastante promissora nessa área é o popular console Nintendo Wii. De custo relativamente baixo em relação aos outros aparelhos e altamente versátil, o Wii tem também a vantagem de ser um produto comercial, ou seja, que sua capacidade gráfica e sonora são de ponta, os jogos são divertidos e o Wii possui capacidades de conexão em rede, o que significa que pode ser usado também na reabilitação virtual à distância, tal e qual os sistemas mais caros. Os movimentos requeridos pelos jogos são muito similares àqueles usados na reabilitação convencional e, dependendo da capacidade física do paciente, os consoles podem ser utilizados com movimentos de menor amplitude. É preciso, entretanto, tomar cuidado com a possibilidade de esforço excessivo que tem chance de ocorrer devido ao maior grau de motivação que ocorre na reabilitação virtual então é essencial o acompanhamento do tratamento por um terapeuta (HALTON, 2008, tradução nossa).

Há que se considerar também a interação. Uma pessoa que faz uso de um jogo eletrônico frequentemente está interagindo não só com a máquina mas também com outros jogadores, graças especialmente a diversas inovações tecnológicas no que diz respeito a esses jogos. Essas inovações permitem que muitos usuários joguem ao mesmo tempo em uma mesma realidade virtual. A interação jogador-jogo está presente no que diz respeito à experiência e à imaginação do jogador ao interagir, de alguma maneira, com a narrativa do jogo (REZENDE; SILVA, 2012) e não deve ser interpretada somente de maneira mecânica visto que, de acordo com Mendes (2006, p8 citado por REZENDE; SILVA, 2012), “as fantasias narradas nos jogos não são simplesmente compreendidas pelos jogadores. Elas são vividas e significadas em processos narrativos que transformam jogadores em personagens.” Quanto à interação entre dois ou mais jogadores, pode-se dizer que a presença de outra pessoa, seja ela real ou virtual, implica a exigência de uma postura participativa de todos os jogadores, seja com a máquina ou com os outros indivíduos presentes naquele ambiente através de uma relação contínua de interação e diálogo. O ambiente virtual estabelecido nos jogos potencializa as relações e interações presentes na realidade concreta ao mesmo tempo em que possibilita novas relações nos jogos online (REZENDE; SILVA, 2012).

No entanto, é preciso olhar também o outro lado da situação dos jogos eletrônicos e lembrar que eles também podem trazer malefícios a quem os joga. Um problema que é bastante comum é o vício. Como jogar videogame é uma atividade prazerosa, é muito fácil um jogador se viciar, passando um grande número de

horas jogando, sem se preocupar com suas necessidades básicas. Houver, inclusive, relatos de mortes ocorridas durante ou após um longo período de jogo. Pode haver ainda prejuízos para a vida social e lesões devido ao esforço repetitivo (FLAUSINO, 2006).

Biologicamente falando, pode-se dizer que muitas pessoas que jogam compulsivamente necessitam do ato repetitivo para produzir níveis de excitação suficientes para que haja a produção e secreção de dopamina. Assim, sentem a necessidade de compensar por essa carência por meio do comportamento compulsivo e excitante. Já pelo lado social, considerando a perspectiva durkheimiana de que o indivíduo é mero reflexo da sociedade, o comportamento compulsivo pode ser compreendido como um desvio de caráter desenvolvido por alguém que esteja profundamente ligado à sociedade, mas que por algum motivo, não consegue suportar um erro, uma ameaça ou alguma outra experiência altamente negativa que não tenha sido administrada socialmente. O jogo aparece, portanto, como sendo a salvação desse indivíduo que pode livra-se momentaneamente dos problemas. Ao mesmo tempo em que o jogo apresenta-se como solução, também é o problema pois esse indivíduo, ao entrar de maneira mais profunda nesse meio acaba esgarçando suas relações sociais e fica mal visto, o que leva a uma ampliação dessas mesmas tensões que o jogador buscava diminuir (RETONDAR, 2004).

JOGOS ELETRÔNICOS E VIOLÊNCIA

É preciso falar também da violência que aparece nesses jogos e, para tanto, faz-se necessário definir melhor a palavra

violência e estabelecer a diferença entre as violências física e simbólica. De acordo com a Organização Mundial de Saúde (1996 citado por DAHLBERG; KRUG, 2006), a violência pode ser definida como o “uso da força física ou poder, em ameaça ou na prática, contra si próprio, outra pessoa ou contra um grupo ou comunidade que resulte ou possa resultar em sofrimento, morte, dano psicológico, desenvolvimento prejudicado ou privação” (p.1165). Vale ressaltar que na definição da OMS, é preciso que haja a intenção na realização do ato. Dentro da violência, entre os diferentes tipos, é possível destacar as violências física e simbólica. Da violência física, fazem parte diversos atos que envolvem o corpo, podendo ser compreendida como o uso da força com o objetivo de ferir, sendo comuns murros, pontapés, queimaduras, agressões com objetos etc. Já a violência simbólica é constituída por atos mais sutis, que não chegam a envolver diretamente o plano físico, mas sim a participação cultural de um cidadão na sociedade à qual pertence. Segundo Bourdieu e Passeron (1970), violência simbólica é o processo pelo qual a classe econômica dominante impõe sua cultura aos dominados. Os dominados nem sequer a percebem como violência, pois já veem como inevitável e natural a situação na qual se encontram. Essa violência é importante para a manutenção da dominância de uma classe sobre a outra.

Embora na época em que os primeiros jogos foram criados a tecnologia não permitisse grandes efeitos especiais, já havia, de uma forma velada, algum tipo de violência nos jogos. Então, conforme foram surgindo avanços tecnológicos, foram ficando cada vez mais explícitas as formas de violência encontradas em jogos

eletrônicos, com direito à inserção de palavras e ao desenvolvimento de efeitos especiais bastante realísticos de lesões e mortes. O estímulo à violência nos jogos tornou-se bastante óbvio (ANACLETO et al., 2004). Em uma análise realizada com mais de trezentos jogos eletrônicos populares, foi constatada a presença de atos violentos como assassinatos, lutas e assaltos em 73% dos jogos e a rivalidade que, da forma como é abordada em muitos jogos, pôde ser considerada violenta, estava presente em 93% dos games. Percebe-se também o incentivo à competitividade, à força, hostilidade e a outras características em quase todos os jogos que foram analisados. As revistas que versam sobre os jogos eletrônicos estabelecem relação direta entre a violência e a qualidade do jogo em questão. Quanto mais violento e melhor a qualidade gráfica, melhor é o jogo e os autores mencionam que há grande possibilidade de as ações que ocorrem dentro dos jogos transferirem-se para a realidade dos jogadores, aumentando a violência na sociedade moderna (GUTIÉRREZ et al, 2008, tradução nossa).

Aparece, portanto, a questão: será que a presença da violência nos jogos eletrônicos tem obrigatoriamente uma influência negativa nos jogadores? Será que todos os que jogam esses games tornar-se-ão necessariamente pessoas violentas e sem medida?

Embora não sejam obrigatoriamente violentos, muitos dos jogos eletrônicos o são, e de forma brutalmente explícita. Estimulam a cometer atos delinquentes e a “matar” pessoas e animais. O problema é que, além de ocorrer no jogo, essa violência muitas vezes aparenta transpor a fronteira virtual e ingressar no mundo real, na forma de atos violentos cometidos pelos jogadores

(FLAUSINO, 2006). Já ocorreu mais de uma vez uma pessoa cometer um ato chocante de violência e a culpa ser colocada nos jogos eletrônicos que essa pessoa jogava. Embora possa haver, sim, uma conexão, não existe material conclusivo sobre qual ou quais seriam as causas desse elo e o mais provável é que os criminosos já tenham algum desvio psicológico (ABREU, 2003 p.3 citado por FLAUSINO, 2006). Nesse caso, os jogos podem ter sido apenas o gatilho que fez esses desvios chegarem à tona.

De acordo com Alves (2004), na perspectiva de jovens jogadores por ela entrevistados, os jogos representam uma espécie de válvula de escape, pela qual podem extravasar sua agressividade. Não chegam a ser um estímulo à violência. Os seres humanos são naturalmente violentos e os jogos são uma forma de liberar essa agressividade de maneira prazerosa. Quando se diz que os seres humanos são naturalmente violentos, pode estar sendo feita uma referência à pulsão de morte que faz parte da teoria das pulsões. Pulsão, de acordo com Cabral e Nick (2000), assemelha-se ao instinto. É “comportamento animal determinado pela hereditariedade, característico da espécie, pré-formado em seu desenvolvimento e adaptado ao seu objeto.”

Em relação à “válvula de escape” anteriormente citada, vale olhar a definição de catarse no dicionário. Catarse (e, portanto, escape) é a purificação, a purgação ou limpeza e no psicológico constitui o efeito salutar provocado pela conscientização de uma lembrança muito emocional ou traumatizante, anteriormente reprimida (FERREIRA, 1999). Assim, os jovens que dizem ter nos jogos eletrônicos uma válvula de escape realmente têm uma espécie de catarse ao jogarem, que permite o escoamento

de diversos sentimentos de agressividade que antes poderiam estar direcionados para o mundo da vida e que, diante do jogo, se esvai imaginariamente sem permitir qualquer tipo de prejuízo social.

Educação Física escolar, jogos eletrônicos e violência

Aparentemente, há muitas controvérsias quanto à relação entre jogos eletrônicos e violência. Verifica-se, entretanto, que o tema ainda não foi inserido nas aulas de Educação Física na escola, apesar de já exercer bastante influência na vida de crianças e adolescentes. Em sendo a Educação Física um componente curricular, ela deve tratar de assuntos que proporcionem uma reflexão sobre uma dimensão da cultura, contribuindo para a formação cultural do aluno (SILVEIRA e TORRES, 2007).

Os jogos eletrônicos deveriam ter um espaço no currículo e, portanto, nas aulas de Educação Física. O que normalmente ocorre é que não há um trabalho sobre o tema dos videogames, mas um controle, e eles geralmente são proibidos dentro das escolas (SILVEIRA; TORRES, 2007). O curioso, é que, enquanto as escolas proibem, os alunos encontram várias maneiras criativas pelas quais os jogos podem ser utilizados, especialmente nas aulas de Educação Física, com fins educacionais. Exemplos são o uso de jogos virtuais de xadrez e futebol que podem ser usados para que os alunos compreendam melhor as atividades. Os jogos eletrônicos abordados nas aulas de Educação Física podem constituir boas ferramentas didáticas, entretanto, encontram apoio da administração da escola (SILVEIRA; TORRES, 2007). Um dos principais impecilhos para isso é o custo dos jogos e dos consoles. Vale lembrar que têm sido desenvolvidos muitos jogos com temas

esportivos e/ou que tenham o propósito de estimular a melhoria na coordenação motora (RODRIGUES JÚNIOR; SALES, 2012)

Os jogos podem ser incluídos nas aulas de Educação Física de formas variadas. Pode-se fazer uma relação entre os jogos, à aula e o cotidiano dos estudantes de modo que eles sintam-se mais motivados a fazer as aulas práticas propostas pelo professor. Com a colaboração dos alunos e dos professores, várias atividades podem ser criadas com base nos games. Também pode se utilizar o jogo eletrônico como uma ferramenta didática (vide os jogos educacionais). Os jogos que utilizam sensores e que são desenvolvidos com temas esportivos podem, inclusive, ser uma maneira de os alunos vivenciarem (de certo modo) modalidades esportivas e movimentos que, por algum motivo, não poderiam normalmente experimentar. Alunos com necessidades especiais também podem se beneficiar com jogos eletrônicos que facilitem seu aprendizado e sua convivência com os colegas. Para que isso possa acontecer, é preciso que a administração das escolas esteja mais aberta a mudanças e deseje fazer investimentos. Por parte dos órgãos públicos espera-se mais investimento nas escolas. Outra coisa que se poderia fazer é incentivar os alunos a pesquisar a influência dos jogos eletrônicos em seus cotidianos, dentre outros temas, incluindo nessa lista o tema da violência relacionada aos jogos eletrônicos e a relação entre os jogos eletrônicos e Educação Física. Certamente surgiriam resultados bastante interessantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo eletrônico como expressão das novas tecnologias não é bom nem ruim

em si mesmo, tudo depende do modo como os sujeitos se apropriam dele. Neste sentido, e considerando a intervenção pedagógica do professor de educação física na escola, é viável a apropriação dos jogos eletrônicos como estratégia didático-metodológica e motivacional durante as aulas.

O ser humano não é uma máquina que age binariamente condicionado por estímulos e respostas. Antes, se apropria das informações, dos estímulos significando-os e resignificando-os à luz de sua história biográfica, cultural e social. Portanto, não é possível afirmar que a prática sistemática de jogos eletrônicos com conteúdo violento irá reproduzir ou condicionar pessoas que se tornarão violentas, pois, a própria violência que é jogada e vivida imaginariamente na tela pode suscitar justamente o extremo oposto, isto é, o apaziguamento: compensação da tensão, da pressão de inúmeras violências que o sujeito sofre no seu cotidiano transformando-as em violência virtual. Com isso, protegendo a sociedade dele mesmo.

Por outro lado, não significa dizer que o conteúdo dos jogos não penetra e não influencia em alguma medida no comportamento dos sujeitos. Pois se não fosse assim não haveria sentido falarmos em aprendizado por jogos eletrônicos, o fato é que qualquer julgamento de valor responsável em relação a se pensar a tríade, educação física, violência e jogos eletrônicos, não pode deixar de considerar o universo de interesses e de sentidos de seus alunos, o universo cultural e social no qual sofrem significativa influência e, por fim, considerar o papel do professor e os sentidos que ele atribui à sua intervenção pedagógica.

REFERÊNCIAS

- ALVES, L. **Jogos Eletrônicos e Violência -- um Caleidoscópio de Imagens**. Salvador, 2004. Disponível em: <http://www.lynn.pro.br/admin/files/lyn_artigo/a82251a521.pdf> Acesso em: 10/04/2012.
- ANACLETO, M. N.; ROSA, C. A.; SILVA, E. **Estímulo à violência com jogos eletrônicos**. Florianópolis, 2004. Disponível em: <<http://www.inf.ufsc.br/~cristie/C9tica%20e%20Viol%Eancia%20nos%20Jogos%20Eletr%F4nicos.htm>>. Acesso em 10/04/2012.
- BOURDIEU, P. e PASSERON, J. C. **A reprodução**. 2a Edição. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1982.
- CABRAL, A.; NICK, E. **Dicionário Técnico de Psicologia**. 10a Edição. São Paulo: Cultrix, 2000. 331p.
- CUNHA, M. M.; SANTOS, C. L.; CUNHA, S. N.; OLIVEIRA, A. M. S.; JESUS, E. A. O Uso de Jogos Eletrônicos no Processo Educacional. In: Congresso de Pesquisa e Inovação da Rede Norte e Nordeste de Educação Tecnológica, 4., 2009, Belém. **Anais**. Belém: Instituto Federal do Pará, 2009. Disponível em: <<http://connepi2009.ifpa.edu.br/connepi-anais/iniciar.htm#>> Acesso em: 18 Set. 2012
- DAHLBERG, L. L.; KRUG, E. G. Violência: um problema global de saúde pública. **Ciência e Saúde Coletiva**. Rio de Janeiro: Associação Brasileira de Saúde Coletiva, 2006. v.11, sup. p. 1163-1178. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/csc/v11s0/a07v11s0.pdf>> Acesso em: 18 Set, 2012.
- FERREIRA, A. B. H. **Novo Aurélio Século XXI: o dicionário da língua portuguesa**. 3a edição. São Paulo: Editora Nova Fronteira, 1999. 2128p.
- FLAUSINO, R. **Os Jogos Eletrônicos e seus Impactos na Sociedade**. 2006. Disponível em: <<http://www.rodrigoflausino.com.br/os-jogos-eletronicos-e-seus-impactos-na-sociedade/>> Acesso em: 10/04/2012.
- GUTIÉRREZ, E. J. D.; GONZÁLEZ, R. F.; FLÓREZ, R. E. V. La Cultura Sexista y la violencia en los videojuegos. **Revista Mal-estar e Subjetividade**. Fortaleza, v8, n1, Mar. 2008. p13-32. Disponível em: <http://www.unifor.br/images/pdfs/pdfs_notitia/2041.pdf>. Acesso em: 18 Set. 2012.
- HALTON, J. Virtual rehabilitation with videogames: A new frontier for occupational therapy. **Occupational Therapy Now**. Ottawa, v.10, n.1, Jan/Feb 2008. p.12-14. Disponível em: <<http://www.caot.ca/otnow/jan%2008/virtual.pdf>> Acesso em: 17 Set. 2012.
- L'APICCIRELLA, N. O Papel da Educação na Legitimação da Violência Simbólica. **Revista Eletrônica de Ciências**. São Carlos, n.20, Jul. 2003. Disponível em: <http://www.cdcc.sc.usp.br/ciencia/artigos/art_20/violenciasimbolo.html> Acesso em: 6 Set. 2012.
- MUÑOZ, Y. J. Por que ter Jogos Eletrônicos em Sala de Aula?. In: ENPEC Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências, 7., 2009, Florianópolis. **Anais**. Florianópolis: Associação Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências, 2009. v.1. Disponível em: <<http://www.foco.fae.ufmg.br/pdfs/997.pdf>> Acesso em: 6 Set. 2012.

- RETONDAR, J. J. M., **A produção imaginária de jogadores compulsivos: a poética do espaço do jogo**. Rio de Janeiro: Vetor, 2004. 94p.
- REZENDE, M. S.; SILVA, A. P. S. Jogar off e Jogar online: compreensões acerca da interação nos jogos eletrônicos. **Revista Contemporânea**. Rio de Janeiro, v.10, n.1, Jul. 2012. Disponível em: <http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_19/contemporanea_n19_04_rezende_e_silva.pdf> Acesso em: 17/09/2012.
- RODRIGUES JÚNIOR, E.; SALES, J. R. L. Os Jogos Eletrônicos no Contexto Pedagógico da Educação Física Escolar. **Conexões: revista da faculdade de Educação Física da Unicamp**. Campinas, v.10, n.1, jan/abr. 2012. p. 70-82. Disponível em: <<http://fefnet178.fef.unicamp.br/ojs/index.php/fef/article/view/798/413>> Acesso em: 18 Set. 2012.
- SILVEIRA, G. C. F.; TORRES, L. M. Z. B. **Educação Física Escolar: um olhar sobre os jogos eletrônicos**. In: XV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte e II Congresso Internacional de Ciências do Esporte. Pernambuco. 16 a 21 de setembro, 2007. Disponível em: <<http://www.cbce.org.br/cd/resumos/157.pdf>> Acesso em 10/04/2012.
- VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Nova Fronteira, 1998.

VIDEO GAMES AND VIOLENCE

ABSTRACT

The aim is to reflect on the appropriation of video games and violence. Also, think of the physical education classes, considering the universe of virtual reality.

Keywords: Electronic Games; Violence; Physical Education.

Recebido em: março/2013

Aprovado em: maio/2013