



## Manifesto REBEL - Sobre violência e jogos

NOTA DA DIRETORIA DA REDE BRASILEIRA DE ESTUDOS LÚDICOS - 14 DE MARÇO DE 2019

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