

A RELAÇÃO ENTRE A VIOLÊNCIA DO MUNDO FICCIONAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS E OS SUJEITOS

Matheus Augusto Santos¹
Daniel Alexandre Gouvêa Gomes²

RESUMO

Os jogos digitais são comumente ligados, pela opinião popular, a comportamentos agressivos, antissociais, e em certas ocasiões são até marginalizados como sendo incentivadores à violência e variados crimes decorrentes dela. Entrando firmemente nesse aspecto entre mundo real e mundo virtual, onde o cenário dos jogos eletrônicos ganham cada vez mais presença na vida das pessoas, esta pesquisa, de caráter bibliográfico, apresenta o objetivo de buscar compreender a relação dos jogos eletrônicos e o comportamento humano, verificando se o contexto do mundo virtual dos jogos digitais com sua violência ficcional, dentre suas mais diversas ramificações e temáticas, acarretam na influência do comportamento de seus consumidores do mundo real. É muito importante destacar que não existe um consenso no meio científico e literário a respeito desse tema. Enquanto um lado defende a pauta de que os jogos influenciam no comportamento e induz o indivíduo à violência, outro lado discorda e diz que não possui relação alguma devido à falta de evidências empíricas que comprovem. Para esse artigo, foi considerado e abordado as duas visões, contemplando os argumentos/posicionamentos de ambas as vertentes. Conclui-se que os videogames (jogos eletrônicos/digitais), nas visões de diferentes estudiosos, possuem (podem acarretar em) características positivas e negativas diante do sujeito (no que diz respeito ao comportamento) de acordo com a assimilação e significação do conceito subjetivo no mesmo sujeito.

Palavras-chave: Videogames. Comportamento. Violência. Motivação.

ABSTRACT

Digital games are commonly linked, by popular opinion, to aggressive, antisocial behavior, and on certain occasions they are even marginalized as encouraging violence and various crimes resulting from it. Firmly entering this aspect between the real world and the virtual world, where the scenario of electronic games is increasingly present in people's lives, this research, of a bibliographic nature, presents the objective of seeking to understand the relationship between electronic games and human behavior, verifying whether the context of the virtual world of digital games with its fictional violence, among its most diverse ramifications and themes, influence the behavior of its consumers in the real world. It is very important to highlight that there is no consensus in scientific and literary circles regarding this topic. While one side defends the idea that games influence behavior and induces individuals to violence, the other side disagrees and says that there is no relationship due to the lack of empirical evidence to prove it. For this article, both views were considered and addressed, considering the arguments/positions of both aspects. It is concluded that video games (electronic/digital games), in the views of different scholars, have (can result in) positive and negative characteristics towards the subject (with regard to behavior) according to the assimilation and meaning of the subjective concept on the same subject.

Keywords: Videogames. Behavior. Violence. Motivation.

¹ Graduando em Psicologia no Centro Universitário Tancredo de Almeida Neves (UNIPTAN). E-mail: matheuslapatt@gmail.com

² Doutor pela Universidade Federal de Juiz Federal (UFJF). Professor do curso de Psicologia do Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves (UNIPTAN). Email: daniel.gomes@uniptan.edu.br

1 INTRODUÇÃO

A definição do termo que abriga os estudos desse artigo é fundamental, portanto, cabe logo em primeiro momento ressaltar a definição desse caráter onde:

O videogame é uma forma de entretenimento multimídia para um ou mais indivíduos, ligado a um hardware e a um software, controlado por um periférico (...) e projetado em algum tipo de tela (...). Eles podem ser utilizados para entretenimento ou como parte de programas educacionais ou de treinamento (...). Tematicamente, podem retratar qualquer tópico, atividade ou universo paralelo que a imaginação humana pode criar (Bernal-Merino, 2015, p. 18, tradução nossa).

A industrialização dos videogames (jogos eletrônicos/digitais) encontra-se o em alta expansão e ocupando um espaço maior na vida cotidiana das pessoas a cada dia. Nas falas de Mäyrä (2008) e McGonigal (2011), a indústria dos jogos crescem de maneira vertiginosa a cada dia. Os jogos eletrônicos estão por todas as partes e muitas pessoas até fazem deles a sua profissão, como é o caso de jogadores profissionais dos *e-sports*³, *streamers*⁴, comentaristas e críticos de jogos, e sem mencionar os próprios produtores dessas mídias. Segundo o Adrenaline (2022), a plataforma *steam*⁵ obteve um número expressivo de jogadores ao registrar mais de 31,3 milhões de usuários com o aplicativo da marca aberto ao mesmo tempo, porém vale destacar que os usuários não estavam necessariamente jogando algum jogo em específico.

Com a ascensão tecnológica vista nos últimos anos, e ainda, a eminente presença dos computadores, e outros tantos dispositivos portáteis mais diversos na vida das pessoas, os videogames estão cada vez mais realistas, sendo construídos nos mais diversos enredos que operam entre aspectos reais e fictícios. Apesar de uma variedade de conteúdo, existem alguns elementos que constroem a forma de interação desses jogos, dentre os quais é possível mencionar a violência.

As violências da realidade passaram a ser constantemente relacionadas aos jogos eletrônicos violentos, o que tem atraído a atenção de estudiosos de várias áreas do conhecimento científico (psicologia, pedagogia, filosofia, dentre outros) para entender o fenômeno em torno dos *games*.

³ Esporte eletrônico ou desporto eletrônico, também conhecido como ciberesporte ou pelo anglicismo eSports, e-sports ou e-Sports, são alguns dos termos usados para as competições em que se utilizam jogos eletrônicos.

⁴ O streamer é um criador de conteúdo digital que faz gravações ou transmissões ao vivo de qualquer tipo de conteúdo e publica na internet. O termo vem de outra palavra em inglês, o “streaming”.

⁵ Steam é uma das plataformas mais conhecidas para a compra de jogos de computador (PC).

O tema de jogos violentos que influenciam no comportamento humano é realmente algo não consensual no meio literário acadêmico. Em 2005, a Associação Americana de Psicologia (APA) apresentou um comunicado concluindo que o contato com jogos violentos está relacionado com o comportamento agressivo dos sujeitos. Porém, mesmo diante disso, alguns pesquisadores examinam essa questão com pensamentos incompatíveis diante da afirmativa, meditando que a mesma exagerou nas pontuações e validades diante da temática. Posto isso, as principais críticas dos estudiosos são centralizadas nas possíveis validades nos critérios usados nos estudos e na existência de irregularidades de evidências empíricas sobre as relações de causa-efeito dos jogos (Ferguson & Garza, 2011).

Esse tema ao redor dos jogos, além de polêmicas, traz diferentes opiniões no meio científico e literário, pois há posicionamentos que defendem e condenam as concordâncias e discordâncias a respeito do fenômeno da violência e os jogos eletrônicos. Em torno da centralidade dessa questão, é que se desenvolve a apresentação deste artigo, como forma de compreender a relação, entre jogos digitais (mundo da ficção) e comportamentos violentos de pessoas físicas (mundo da realidade). Para tal foi utilizado, na realização deste estudo, o método teórico bibliográfico, onde foram analisadas obras e artigos científicos que cursam acerca deste tema.

Diante do assunto, mostra-se a importância de pesquisar sobre esse tema e compreender sobre a violência, como conteúdo presente nos jogos de videogames, e se eles causam algum impacto ou influência em quem consome esse produto. Em suma, o objetivo geral desse artigo é entender as visões de autores que estudam como os jogos eletrônicos podem influenciar os sujeitos a apresentarem comportamentos de violência no mundo real.

Nessa perspectiva, é importante observar que o objetivo do artigo não se delimita estudar apenas sobre o fenômeno da violência (os próprios comportamentos violentos/agressivos) ou apenas aos jogos eletrônicos (videogames), mas a possível relação existente desses dois aspectos unificando-os em uma mesma linha de raciocínio.

Cabe salientar que esse presente artigo não diferencia violência da agressividade. Senra (2012), após demarcar os conceitos tanto da violência quanto da agressividade, acentua que, esses conceitos tem aproximações que se unificam em decurso no que diz respeito a compreensão da postura de atos violentos/agressivos, uma vez que estes se caracterizam pelo propósito de direcionar dano ou prejuízo a uma determinada pessoa ou coletividade. Assim sendo, violência e agressividade não serão diferenciadas no estudo deste artigo.

2 METODOLOGIA

O presente estudo consiste em uma pesquisa de levantamento bibliográfico utilizando material (sejam artigos, livros, pesquisas, dentre outros) disponibilizado pela internet. Para Andrade (2010),

A pesquisa bibliográfica é habilidade fundamental nos cursos de graduação, uma vez que constitui o primeiro passo para todas as atividades acadêmicas. Uma pesquisa de laboratório ou de campo implica, necessariamente, a pesquisa bibliográfica preliminar. Seminários, painéis, debates, resumos críticos, monográficas não dispensam a pesquisa bibliográfica. Ela é obrigatória nas pesquisas exploratórias, na delimitação do tema de um trabalho ou pesquisa, no desenvolvimento do assunto, nas citações, na apresentação das conclusões. Portanto, se é verdade que nem todos os alunos realizarão pesquisas de laboratório ou de campo, não é menos verdadeiro que todos, sem exceção, para elaborar os diversos trabalhos solicitados, deverão empreender pesquisas bibliográficas (Andrade, 2010, p. 25).

As plataformas de banco de dados utilizadas para obter os materiais foram: Google acadêmico, Scielo e Pepcic. Os materiais inclusos e destacados foram selecionados devido primeiramente ao acesso gratuito, e também a correspondência com o tema pesquisado. Em relação a limite de datas, esse não foi atribuído, sendo assim, as datas de publicação dos artigos, e material no geral estudados, diversificam.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Como dito anteriormente, essa investigação tem como intuito observar os estudos pontuados que explanam as possíveis relações de comportamentos violentos/agressivos dos sujeitos com os jogos eletrônicos. Sendo assim, este artigo demarca quatro momentos. No primeiro é dissertado sobre o contexto e o fenômeno da violência. No segundo, a motivação é citada entrando numa contextualização de motivo/razão do sujeito. O terceiro momento é caracterizado pela discussão sobre o potencial catártico dos jogos eletrônicos. E por fim, o quarto momento apresenta os posicionamentos de autores do que diz respeito ao contato do ser humano com os jogos.

3.1 O contexto do fenômeno da violência

A violência é definida pela Organização Mundial da Saúde (OMS) como,

o uso intencional da força física ou do poder, real ou em ameaça, contra si próprio, contra outra pessoa, ou contra um grupo ou uma comunidade, que resulte ou tenha grande possibilidade de resultar em lesão, morte, dano psicológico, deficiência de desenvolvimento ou privação.

Na perspectiva de Zaluar, a palavra violência tem origem no latim, *violentia*, “que remete a vis (força, vigor, emprego de força física ou recursos do corpo para exercer sua força vital)” (Zaluar, 1999, p. 28).

Sobre a violência e toda a complexidade que acerca esse assunto, nos primórdios das civilizações, ela já era utilizada como recurso de sobrevivência, de se posicionar em um ambiente hostil ou governar através da força. Nesse rumo, Odália diz que “não se pode deixar de reconhecer que uma das condições básicas da sobrevivência do homem, num mundo natural hostil, foi exatamente sua capacidade de produzir violência numa escala desconhecida pelos outros animais” (Odália, 1983. p. 14).

Assumindo os jogos eletrônicos a uma modalidade de entretenimento, pode-se obviamente dizer que a violência, que é uma forma de conteúdo presentes nos jogos, também é uma forma de entretenimento. Entretanto, esse aspecto contextual no que diz respeito a violência como fonte de entretenimento foi dado há muitos anos atrás onde o meio digital dos jogos eletrônicos não era sequer cogitado. Em diferentes épocas e contextos civilizadores, a violência foi contemplada como uma forma de entretenimento, seja norteadada por um fenômeno cultural ou não. Podemos pegar como exemplo as arenas antigas romanas que:

Por incrível que possa parecer aos nossos olhos modernos, a arena era tida como o melhor meio de entretenimento, pois ela estava permeada por valores simbólicos que estes romanos admiravam e cultivavam: virtude, coragem, disciplina e paciência para enfrentar a morte e as adversidades, além da glória e a manutenção da paz, já que ali também eram punidos aqueles que ameaçassem a lei e ordem (Garraffoni, 2005, p. 53).

Em muitas vezes se institui uma estigmatização de causa-efeito entre os jogos eletrônicos e a violência real. Isso pois há quem argumente que, se existe presença de violência em determinados jogos, logo o jogador desenvolverá uma inclinação no seu comportamento para reproduzir aquela violência em seu cotidiano. Tal estigmatização, além de ser perigosa por não ter evidências poderosas que solidifiquem as pontuações de forma precisa e irrefutada, muitas vezes depreende-se de que:

A reprodução de comportamentos violentos não passa pela imitação mecânica desses modelos, muitas vezes alheia ao desejo dos sujeitos. Perceber a violência dentro dessa lógica implica compreender a aprendizagem social na perspectiva skinneriana, como se a conduta pudesse ser adquirida a partir de referenciais impostos de fora para dentro, sem considerar a subjetividade dos sujeitos e as causas estruturais, delinquências ou de resistência que promovem o aumento da violência (Alves, 2005, p. 114).

Alves (2005), indica que o uso da violência é acionado devido a particularidades do próprio sujeito, ou seja, podemos aqui citar a própria motivação (que será explanada em seguida), onde os:

Jovens que fazem a transposição da tela, do virtual para o real, utilizam a linguagem da violência como uma forma de dizer algo, apontando aos adultos questões de ordem emocional, social, cultural e econômica [...] e buscam situações de risco no intuito de (res) significar seu lugar enquanto sujeitos (Alves, 2005, pg. 236-237).

Logo, para a autora acima citada, é possível efetuar que a violência emerge como uma forma de linguagem, uma forma de dizer, que aponta questões afetivas do caráter particular do indivíduo (desavenças ou desestruturação familiar, ausência de limites, detrimientos educacionais, negligência, etc.) ou socioeconômicas (declínio do poder aquisitivo, desemprego, etc.).

Embora, como dito na introdução, este artigo não diferencie (de modo aprofundado com rigor) a violência de agressividade, cabe brevemente demarcar que a agressividade não é uma questão unicamente negativa. E é importante dizer que violência e agressividade possuem significados e conceitos diferentes, e por isso, não são a mesma coisa. Para Cardoso (1967), a os estudos através da psicologia posta a agressividade como um comportamento necessário à sobrevivência do ser humano, embora ela tenha sido vista muitas vezes apenas como um fator negativo ou prejudicial ao desenvolvimento da postura da criança (ser humano). Na psicologia, a agressividade é percebida como um comportamento positivo diante da acomodação, adaptação, auto-realização e satisfação do ser humano.

A agressividade, ao contrário da violência, se molda no próprio processo de construção da subjetividade, uma vez que seu movimento ajuda a organizar o embaraço de identidade e significação do sujeito.

O fato de ser constitutiva não significa, porém, a validade ou legitimidade de todos os seus movimentos. Este é um dos pontos essenciais em uma diferenciação nem sempre evidente. Enquanto a agressividade institui o outro em um lugar de autoridade e investido de certo valor, a violência promove a desqualificação deste valor, anulando este outro. Os vários textos de Freud sobre o narcisismo e os processos de identificação corroboraram este pensamento. No eixo da relação entre o sujeito e o outro, ao aumento do narcisismo parece corresponder à exacerbação da violência. (Vilhena, 2002, pg.18).

Segundo Winnicott (1994), o estudo da agressividade deve ser caracterizado e posto em teoria do processo desenvolvidor da maturação do ser humano, teoria que leve em conta contexto do impulso agressivo diante do ambiente. Para o autor, ser agressivo é não aceitar aquilo que lhe é imposto. É reagir às ocorrências nas quais ele está submetido.

3.1.1 Motivação diante dos jogos e a violência

A motivação é um termo amplamente usado em bases de estudos da psicologia e é entendido em diferentes contextos com diferentes significados. Vernon (1973) demarca logo na primeira página do primeiro capítulo de seu livro “Motivação Humana” que:

A motivação é encarada como uma espécie de força interna que emerge, regula e sustenta todas as nossas ações mais importantes. Contudo, é evidente que motivação é uma experiência interna que não pode ser estudada diretamente (Vernon, 1973, p.11).

São muitos estudos e pontuações aprofundados por vários autores que se dedicam ao estudo da motivação. Young (1961), diz que motivação é “uma busca dos determinantes (todos os determinantes) da atividade humana e animal” (Young, 1961, p. 24). Lewis (1963), coloca que a motivação é “energizador do comportamento” (Lewis, 1963, p. 560). E, Penna (2001), pontua que em abordagem operacional, (motivação) é o conjunto de relações entre as operações de estimulação ou privação e as modificações observadas no comportamento que se processa após as citadas operações” (Penna, 2001, p. 19).

Nas passagens supracitadas, é muito perceptível que a definição de motivação é abordada de maneiras distintas. Englobando essas variadas concepções a respeito da motivação e as ligando com a violência do sujeito atrelado aos jogos eletrônicos, na perspectiva do sujeito, os comportamentos agressivos e a manifestação total da violência são despertados como um instrumento, uma ferramenta a ser usada, para defesa de um poder que se sente ameaçado (na maioria das vezes essa ameaça se dá pela oposição de ideias). Então, nesse ponto, Alves faz explanações interessantes e pertinentes no que diz respeito ao uso da violência como ferramenta/recurso para o sujeito ter sua particularidade ouvida e atendida. Em suas colocações ela diz:

Os atos violentos podem ser gerados mediante uma demanda de poder que, para se instaurar ou se manter, precisa de instrumento, ferramentas que o legalizem. Nessa perspectiva, a violência assume um caráter instrumental, dependendo sempre da orientação e legitimação de uma outra coisa para ser utilizada de forma racional e atingir objetivos que a justifiquem (Alves, 2005, p. 93).

3.1.2 O processo de catarse em relação aos jogos

O termo catarse tem origem no grego *kátharsis* e significa purgação, purificação, limpeza, uma liberação de emoções e tensões reprimidas. Este conceito de catarse foi originalmente outorgado por Aristóteles que,

[...] argumentava que algumas emoções podiam ser liberadas ao experimentá-las e citava as tragédias clássicas do teatro grego como exemplos de purgação do temor e pesar. [...] A hipótese da catarse se estendeu para incluir a liberação emocional supostamente obtida não só por observação dos dramas, mas também por recordar e reviver eventos passados através da expressão das emoções e de diversas ações (Sílberman & Lira, 2000, pp. 200-201).

Muitos autores abonam os jogos como cativantes e agem nos jogadores desenvolvendo neles uma espécie de catarse. Nesse sentido, os jogos digitais são compreendidos como uma válvula de escape, onde o jogador evade de sua vida cotidiana.

Nos jogos temos a oportunidade de representar nossa relação básica com o mundo: nosso desejo de superar as adversidades, de sobreviver às derrotas inevitáveis, de dar forma a nosso entorno, de dominar a complexidade e de fazer com que as nossas vidas se encaixem como quebra-cabeças (Murray, 1999, p. 156).

No ponto de vista de Laplanche e Pontalis (1992, p.60), a configuração da catarse trata-se de um método de psicoterapia em que o efeito trabalhado é a purgação (*katharsis*), interligada com eventos traumáticos, onde é possível ocorrer uma descarga e uma liberação dos afetos.

Conciliando o termo catarse com o tema dos jogos, o espaço do jogar possibilita o indivíduo a elaborar suas emoções, inseguranças, medos, frustrações e angústias sem transpor o limite da tela, pois:

Os jogos eletrônicos, com suas diferentes possibilidades de imersão, permitem aos usuários vivenciar situações que não podem ser concretizadas no seu cotidiano, exigindo tomada de decisão, planejamento, desenvolvimento de estratégias e antecipações que vão além do espaço cognitivo. É possível elaborar perdas, medos e outras emoções e sentimentos sem correr riscos (Alves, 2005, pg. 118).

3.1.3 As relações entre o ser humano com os jogos

Uma vez que a proposta desse artigo é verificar estudos que observam a respeito da relação dos jogos eletrônicos com e a violência praticada pelos sujeitos, deve-se considerar as duas partes (os dois “lados da moeda”), isto é, os estudos que pontuam e concordam com a existência dessa mesma relação e os estudos que demarcam a falta de relação mediante as irregularidades empíricas a respeito do tema. Diferentes autores, com diferentes pensamentos, estudam o convívio do ser humano com os jogos.

Vários agentes colaboram para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo do homem como ser humano, dentre muitos exemplos encontra-se o jogo, que na visão de Huizinga (2001) integra uma atividade universal, que permite a significação e ressignificação de conceitos. Ademais, partindo desse ato (o jogar), somos capazes de manifestar alguns conteúdos de caráter emocional que estão diretamente associados às características de personalidade e de relações sociais.

O jogo é uma configuração de lazer e fonte pura de entretenimento, mas também é uma forma potencializada ofertado ao ser humano para se desenvolver cognitivamente e se socializar no meio de interação em que indivíduo e jogo se inserem. Na perspectiva de Antunes (2012), não há como dispensar o valor educativo dos jogos, uma vez que estes influenciam diretamente no desenvolvimento de várias habilidades cognitivas do ser humano.

[...] o jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida, que propõe estímulo ao interesse do aluno, (...). O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem (Antunes, 2012, p. 36).

O ambiente virtual pode ser entendido como um espaço de recriação para vontades subjetivas do sujeito que por alguma razão não são possíveis manifestá-las no mundo real. Diante disso, nos cenários dos jogos digitais,

O jogo dá ao jogador a possibilidade de construir representações do cotidiano ou da fantasia em um mundo virtual em que se podem expressar desejos internos desenvolvendo realidades subjetivas que o influenciam fazendo que sua relação com o outro e com as regras morais sejam flexibilizadas. Deste resultam realidades heterogêneas singulares a cada um (Ramos, 2008).

Os jogos no decorrer da história da humanidade sempre tiveram um espaço na rotina dos seres humanos, se tornando algo cultural. Como pontua Huizinga “o jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana” (2000, p.4). Eles ainda, não somente são atividades com teor de entretenimento mas também possui um significado mais profundo. Mesmo que em primeira vista a intenção ao jogar seja puramente a de se entreter, a experiência do jogar concede uma forma de desenvolvimento do indivíduo. Sendo assim:

São elementos que reorganizam e modificam a ecologia cognitiva dos indivíduos, o que promove a construção ou reorganização de funções cognitivas, como a memória, a atenção, a criatividade, a imaginação, e contribui para determinar o modo de percepção e intelecção pelo qual o sujeito conhece o objeto. (Alves, 2005, p. 22).

Nisso, é importante consignar que essa interação entre o homem e os videogames foi denominada por Turkle como “cultura de computador”, que descreve:

O relacionamento especial que os jogadores estabelecem com os videogames tem elementos comuns a interações com outros tipos de computador. O poder dominador dos videogames, o seu fascínio quase hipnótico, é o poder dominador do computador. As experiências de jogadores de videogame ajudam-nos a compreender esse poder dominador e algo mais. No fulcro da cultura de computador, está a ideia de mundos construídos, “governados por regras”. Utilizo o jogo de videogame para iniciar um debate sobre a cultura de computador como uma cultura de regras e simulação (Turkle, 1989, p. 58-59).

Com o objetivo de testar o pressuposto de aprendizagem por observação e reprodução de comportamentos agressivos em crianças que são expostas a jogos com temática de violência,

Schutte e outros colaboradores (1988), dirigiram um estudo com 31 crianças, entre cinco e sete anos de idade. Percebeu-se que os participantes procuraram reproduzir o comportamento dos personagens fictícios do jogo, e ainda, que as crianças que jogaram o jogo violento exibiram um maior número de comportamentos agressivos em comparação com o grupo de crianças que jogaram o jogo não violento.

No estudo realizado por Kirsh (1998), verificou-se que jogar videogames violentos (que retratam a violência como fator primário de conteúdo) pode conduzir ao desenvolvimento de agravadores de hostilidade em crianças, com idades entre oito e dez anos. De modo a analisar as possibilidades de efeitos dos jogos violentos na interpretação de situações de caráter oposto (o autor utilizava o termo de situações ambíguas), foram utilizados dois tipos de jogos que variavam no conteúdo, ou seja, foram usados um jogo violento e um jogo não violento), mas eram ambos da categoria de ação (esse método foi dado para não mudar totalmente a temática e a ativação emocional não influenciasses nos resultados).

Após a sessão de jogo, foram lidas cinco histórias de cunho variados e contraditórios e aplicadas seis questões às crianças para analisar a forma como elas interpretavam o conteúdo das histórias. Os resultados obtidos indicaram que as crianças expostas ao jogo violento tiveram um caráter mais negativo em suas respostas, comparadas as crianças que jogaram o jogo sem violência.

Na concepção de Kirsh (1998), este resultado sustenta a ideia de que ocorre um aumento da agressividade após a exposição a jogos violentos, mas propôs uma explicação de modo alternativa à teoria da aprendizagem social. Na sua opinião, a exposição da violência nos jogos eletrônicos reproduz características de hostilidade (o próprio caráter de comportamentos e idealizações agressivos), que criam uma predisposição para atribuir ao comportamento dos outros intenções e condições de malefícências. Por sua vez, estas atribuições aumentam a possibilidade da criança responder com agressividade a situações ambíguas.

Anderson e Ford (1986), afirmam realizar uma linha de investigação com estudantes universitários, distribuíram randomicamente 60 estudantes por três condições experimentais: um grupo jogou um jogo bastante violento; outro grupo jogou um jogo moderadamente violento; e o terceiro grupo ficou ao encargo de preencher um molde que avaliava os estados emocionais, sem jogarem qualquer jogo.

Os autores verificaram que jogar um jogo agressivo pode ter efeitos negativos e que o estado emocional está dependente ao jogo que foi jogado, especificamente da intensidade da violência, ou seja, o conteúdo, a que foram submetidos. O jogo mais agressivo conduziu a um

aumento dos estados de ansiedade e de hostilidade. O jogo moderadamente agressivo apenas contribuiu para um aumento na hostilidade dos jogadores.

Além da modalidade de jogar e observar jogos violentos, Calvert e Tan (1994), trabalharam os estudos e análises do impacto da violência através de equipamento da realidade virtual, em 36 estudantes universitários. Verificou-se que os jovens que jogaram o jogo com a realidade virtual demonstraram um aumento nas aptidões das respostas fisiológicas e nos pensamentos agressivos. Os autores concluíram que um aumento no realismo dos jogos electrónicos, devido aos altos avanços tecnológicos, podem aumentar a influência do seu conteúdo no que diz respeito a violência.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebe-se que a violência, que é um dos muitos conteúdos dos jogos de hoje em dia, é um fenómeno que envolve muita complexidade na atualidade, e não deve ser atinado de modo isolado. Desse modo, não é viável associar de forma direta, com algum grau de exatidão, as fatalidades do mundo real com os elementos do mundo fictício dos jogos eletrônicos. Demarcar culpa aos jogos digitais pelos comportamentos violentos/agressivos da realidade de forma totalizante seria ignorar outros fatores e problemáticas que podem ter uma relação direta ou indireta com a violência do mundo real em si que perpassam os elementos fictícios do mundo dos jogos eletrônicos.

Por mais que os videogames por vezes utilizem de uma narrativa violenta entre suas mais diversas temáticas, diante das irregularidades e o não consenso do meio literário/científico, não é possível dizer de forma precisa que essa mesma narrativa exerce alguma motivação naqueles que jogam, uma vez essa mesma motivação é despertada por situações recorrentes no próprio mundo real (a subjetividade do sujeito em relação a sua visão sobre os elementos do mundo). Também é possível compreender que, por existir “os dois lados da moeda”, isto é, visões que concordam e discordam da possível, ou não, influência dos jogos eletrônicos na psique humana e seus comportamentos agressivos, o assunto (e o consenso das partes) torna-se algo não muito preciso e exato em uma linha única. As duas visões (que em algum grau são opostas e se discordam) existem, e por essa razão não é possível tratar somente uma como sendo verdadeira.

Um ponto observado é que, esse assunto a respeito de jogos e jogadores, tem mais a ver com o indivíduo (o jogador) do que o jogo propriamente dito. Se duas pessoas jogam um mesmo

jogo e uma delas apresenta comportamentos violentos pelo jogo e a outra não, temos aqui um ponto interessante na equação que mostra que essa relação possui irregularidades.

Compreende-se que qualquer indivíduo em suas plenas faculdades mentais é capaz de distinguir o real do fictício, caso não, existe aqui uma problemática que está para além do mundo fictício dos jogos digitais, pois uma vez que a pessoa não consegue distinguir realidade de ficção, ela pode usar elementos de outras mídias da ficção (seja filmes, livros, dentre outros exemplos) assim como os próprios videogames. Ou seja, não é somente um problema caracterizado pela presença dos videogames.

Culpar os jogos digitais pode ser algo perigoso, pois além de escolher somente essa variável em questão, tal pode desfocar outros problemas da realidade no que diz respeito a violência e suas implicações multifatoriais, dentre essas, encontram-se questões sociais, econômicas, afetivas, culturais, psicológicas, pessoais, dentre tantas outras abrangências. Essas são exemplificações de problemáticas que levam os indivíduos a fazerem o uso da violência para serem ouvidos ou ter sua necessidade ouvida.

Em breves palavras críticas, a existência de estudos e pensamentos que afirmam ou negam em totalidade (como espécie de veredito) a influência dos jogos ao comportamento humano é preocupante e pouco prudente, isso devido ao assunto não ser tratado com exatidão, e ainda, sem um consenso respaldado no meio científico que conteste e associe com exatidão a relação de causa-efeito dos jogos digitais e a violência presente na realidade que nós, pessoas físicas de carne e osso (e não pessoas programadas pela computação), convivemos. Para esse meio de investigação, é viável considerar a multiplicidade de variáveis que podem se desdobrar no meio da carga científica (fatores sociais, psicológicos, emocionais e culturais como dito antes, são alguns exemplos). Todas essas variáveis devem ser consideradas e estudadas, e não somente um lado (o lado dos jogos eletrônicos – a máquina computadorizada), afinal, isso é produzir ciência.

Cabe salientar por fim que mesmo com a dificuldade em estabelecer um vínculo de causalidade na relação dos jogos eletrônicos com a violência presente no mundo real, mais estudos carecem de condução, com o objetivo de verificar essa relação e se as influências podem sim elencar comportamentos violentos. Sendo assim, uma das limitações do presente estudo é a de não poder afirmar ou negar que a violência sofre de influências dos jogos fictícios, e sugere-se que estudos empíricos sejam conduzidos para que se possa compreender melhor o fenômeno em questão.

5 REFERÊNCIAS

ANDERSON, CRAIG. A. & FORD, CATHERINE (1986). Affect of the game player: Short-term effects of highly and mildly aggressive video games. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 12, 390-402.

ALVES, LYNN. *Game Over Jogos Eletrônicos e Violência*. São Paulo: Futura, 2005.

ANDRADE, MARIA MARGARIDA DE. *Introdução à metodologia do trabalho científico: elaboração de trabalhos na graduação*. São Paulo, SP: Atlas, 2010.

ANTUNES, CELSO. *Trabalhando a alfabetização emocional com qualidade*. Coleção Didática. São Paulo: Paulus, 2012.

BERNAL-MERINO, MIGUEL ÁNGEL. *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. New York: Routledge, 2015.

CALVERT, Sandra L. & TAN, Siu Lan. (1994). Impact of virtual reality on young adults' physiological arousal and aggressive thoughts: Interaction versus observation. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15, 125-139.

CARBONE, FILIPE. Steam bate recorde e ultrapassa os 31 milhões de usuários simultâneos. In: ADRENALINE. 26 nov. 2022. Disponível em: <https://www.adrenaline.com.br/games/pc-games/steam-bate-recorde-e-ultrapassa-os-31-milhoes-de-usuarios-simultaneos/>. Acesso em: 25 out. 2023.

CARDOSO, OFÉLIA BOISSON. *Visão geral dos problemas da adolescência*. 5. ed. Rio de Janeiro: Melhoramentos, 1967.

FERGUSON, CHRISTOPHER J. & GARZA, ADOLFO. (2011). **Call of (civic) duty**: Action games and civic behavior in a large sample of youth. *Computers in Human Behavior*, 27(2), 770–775.

GARRAFFONI, RENATA SENNA. *Gladiadores na Roma Antiga: dos Combates as Paixões Cotidianas*. São Paulo: Annablume/Fapesp, 2005.

HUIZINGA, JOHAN. *Homo Ludens*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KIRSH, STEVEN JAY. (1998). Seeing the world through Mortal Kombat-colored glasses: Violent video games and the development of a short-term hostile attribution bias. *Childhood: A Global Journal of Child Research*, 5 (2), 177-184.

LAPLANCHE, JEAN & PONTALIS, JEAN-BERTRAND. *Vocabulário da psicanálise*. São Paulo, Martins Fontes, 1992.

LEWIS, DONALD JOSEPH. (1963). *Scientific Principles of psychology*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.

- MÄYRÄ, FRANS. An introduction to game studies. Thousand Oaks, CA: Sage, 2008.
- MCGONIGAL, JANE. (2011). Reality is broken. Why games makes us better and how they can change the world. New York: The Penguin Press.
- MURRAY, JANET HOROWITZ. Hamlet em la Holocubierta: el Futuro de la Narrativa en el Ciberspacio. Barcelona: Paidós, 1999.
- ODÁLIA, NILO. O que é violência? 2 ed. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE – OMS. Violência: um problema mundial de saúde pública. Relatório mundial sobre violência e saúde. Genebra: Organização Mundial da Saúde, 2002.
- PENNA, ANTONIO GOMES. (2001). Introdução à motivação e emoção. Rio de Janeiro: Imago.
- RAMOS, DANIELA KARINE. (2008). Cibernética: Vias do desejo nos jogos eletrônicos. Tese, Doutorado em Educação, Centro de Ciências da Educação da Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.
- SCHUTTE, NICOLA, MALOUFF, JOHN, POST-GORDEN, JOAN, & RODASTA, ANNETTE. (1988). Effects of playing video games on children's aggressive and other behaviors. *Journal of Applied Social Psychology*, 18 (5), 454-460.
- SENRA, LUCIANA XAVIER (2012). Associação entre violência doméstica e bullying em adolescentes da rede pública municipal de Juiz de Fora. 209 p. Dissertação (Mestrado em Psicologia). Recuperado a partir de <https://www2.ufjf.br/ppgpsicologia/files/2010/01/Luciana-Xavier-Senra.pdf>.
- SÍLBERMAN, SARAH GARCIA & LIRA, LUCIANA RAMOS. Médios de comunicación y adolescentes. México, Instituto Mexicano de Psiquiatria/Fondo de Cultura Econômica, 2000.
- TURKLE, SHERRY. O Segundo Eu: Os Computadores e o Espírito Humano. Lisboa: Presença, 1989.
- VERNON, MAGDALEN DOROTHEA. (1973). A motivação humana. Petrópolis: Vozes. (trabalho original publicado em 1969).
- VILHENA, JUNIA. A Arquitetura da violência: reflexões acerca da violência e do poder na cultura. *Cadernos de Psicanálise*, 2002.
- VILHENA, JUNIA; MAIA, MARIA VITÓRIA CAMPOS MAMEDE. Agressividade e violência: reflexões acerca do comportamento anti-social e sua inscrição na cultura contemporânea. *Revista Mal-estar e Subjetividade*, Fortaleza, v. 2, n. 2, 2002.
- WINNICOTT, DONALD WOODS. Agressão e suas raízes – raízes da agressão. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1994.

YOUNG, PAUL THOMAS. (1961). *Motivation and emotion: a survey of the determinants of human and animal activity*. New York: Wiley.

ZALUAR, ALBA. Um debate disperso: violência e crime no Brasil da redemocratização. *São Paulo em Perspectiva*, v. 13, n. 3, p. 3-17, set, 1999.