

Videogames: a violência influencia no comportamento dos jogadores?

CS106 – Métodos e Técnicas de Pesquisa e Desenvolvimento de Produtos em
Midialogia

Docente: José Armando Valente

Discente: Matheus Maltempi Munhoz

RA: 184334

Resumo: Este artigo tem como objetivo pesquisar e entender sobre a violência nos jogos de videogame e se eles causam algum impacto ou influência em quem joga. O artigo visa abordar o tema através de um panorama e pesquisa da história do videogame, casos de massacres e chacinas onde a culpa foi transmitida aos jogos, um estudo sobre como funciona o comportamento violento através da psicologia e uma pesquisa feita através de questionário no Colégio Objetivo de Mogi Guaçu. Dentre os principais resultados observados no questionário aplicado é que segundo a opinião dos entrevistados os jogos e sua violência possui influência em quem joga, mas através da pesquisa da psicologia é possível notar que não é bem assim, que a figura paterna e materna tem grande importância para a formação de caráter.

Palavras-Chave: Agressão, jogos eletrônicos, *Mortal Kombat*, *Columbine*, comportamento, personalidade.

Introdução:

Sempre fui um amante dos videogames, iniciando meu apreço com o console *Megadrive* e o jogo *Sonic: The Hedgehog 2* (SONIC THE HEDGEHOG 2 (16-BIT), 2016), e conforme fui crescendo comecei a jogar em outros consoles e plataformas, desenvolvendo um interesse por jogos com uma temática mais adulta, sendo o principal *Half-Life* (HALF-LIFE, 2016).

O principal motivo para a escrita deste artigo é algo que sempre me incomodou bastante com o passar dos anos, a criminalização dos jogos de videogame por, aparentemente, serem grandes culpados pela violência causada por jovens em alguns atentados terroristas em escolas e cinema, gerando bastante polêmica envolvendo o tema. Algo que em mim causa o efeito contrário, o ato de jogar sempre me trouxe benefícios cognitivos, portanto pretendo me aprofundar no tema e mostrar que eles não são culpados por tais casos e se há alguma influência advinda deles, ela também é causada por outros fatores.

Os jogos eletrônicos começaram apenas como uma forma de distrair e impressionar as pessoas que iam a feiras de tecnologia no final da década de 50 e início da década de 60. O objetivo de sua criação foi demonstrar a capacidade de processamento dos computadores que surgiram na época e entreter os visitantes. Um dos primeiros jogos criado foi o *Tennis for Two*, feito para esse propósito de entreter

em feiras (MINILUA, 2010; WIKIPEDIA A, 2016). Além de servir para entretenimento:

Os jogos estavam sendo desenvolvidos para ampliar a mente e desenvolver melhor o cérebro nas atividades escolares, como uma consequência das pesquisas da computação em áreas como a inteligência artificial” (WIKIPEDIA A, 2016).

Com o tempo a tecnologia foi sendo aprimorada, ficando mais barata e acessível, com a vinda dos consoles caseiros como Odyssey, Famicom e Genesis. E após uma quase falência da indústria, a Nintendo com uma política de jogos com conteúdo mais familiar trouxe de volta a popularidade dos jogos de forma ainda mais acentuada que anteriormente (COMUNIDADE MEGA DRIVE, 2011). Porém com a introdução da SEGA no mercado e com os avanços da tecnologia os temas ficaram mais adultos e mais reais e com isso surgiram as primeiras polêmicas e discussões sobre o tema. Em 1992 foi lançado o jogo *Mortal Kombat* (MORTAL KOMBAT (JOGO ELETRÔNICO), 2016) conforme Figura 1, um jogo de luta que usava captura de movimentos e digitalização de atores, em que os golpes deferidos ao oponente faziam poças de sangue e após o término da luta o jogador poderia executar o oponente de maneira cruel (COMUNIDADE MEGA DRIVE, 2011).

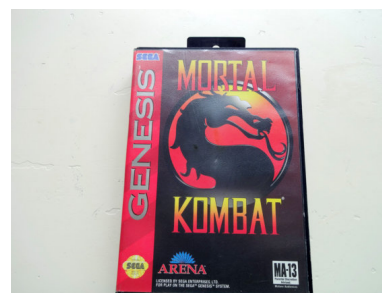


Figura 1 - Jogo Mortal Kombat.
(Fonte: ETSYSTATIC, 2016).

Juntamente com o *Mortal Kombat*, o jogo *Night Trap* (COMUNIDADE MEGA DRIVE, 2011) causou polêmica nos EUA, fazendo com que os senadores Joseph Lieberman e Herbert Kohl comesçassem a pesquisar sobre a influência dos jogos nas crianças e criassem uma CPI – Comissão Parlamentar de Inquérito dos Videogames colocando a SEGA como principal culpada, e resultando na obrigatoriedade de uma classificação etária que deveria vir acompanhada em todos os jogos (BATISTA et al, 2007).

Com a evolução tecnológica, surgiram os *First Person Shooter*, jogos de tiro com a perspectiva em primeira pessoa, com o primeiro jogo do gênero o *Wolfenstein 3D* lançado em 1992 (WOLFENSTEIN 3D, 2016), porém o gênero foi se popularizar apenas em 1993, com o jogo *DOOM* (DOOM, 2016). Juntamente com a popularidade, veio a polêmica quando em 1999 um crime foi cometido por dois adolescentes na cidade de Littleton, Colorado, na escola Columbine que causou comoção internacional. Sobre o crime, foi dito que os jovens utilizavam jogos com conteúdos violentos o que desencadeou os atos hediondos que causaram a morte de treze pessoas entre professores e alunos (WIKIPEDIA B, 2016).

Contudo, é difícil provar se realmente estes jogos tiveram alguma influência negativa e até serviram como base para esse e outros atentados realizados por jovens. Uma coisa possível de notar nas matérias da época é o puro sensacionalismo e descriminalização dos jogos. Segundo Leme, o ato de agressividade é algo episódico, e não é bem definido, pois assume diferentes formas de manifestação, e a agressividade está sujeita sim a influências externas, tanto biológicas quanto sociais

(LEME, 2004). Mas não se pode apenas culpar um item por ser uma influência quase totalitária, pois na época em questão, década de 90, e inclusive os dias de hoje, diversas mídias também trazem a violência e temas completamente adultos, podemos citar o cinema, com o filme O Vingador do Futuro (1990), que era um clássico na época e fazia a cabeça dos jovens, além de séries e telenovelas.

O psicólogo Peter Langman em seu livro, “Why Kids Kill: Inside the Minds of School Shooters”, escreveu sobre a chacina de Columbine:

Não eram garotos comuns que foram importunados até retaliarem. Não eram garotos comuns que jogaram videogame demais. Não eram garotos comuns que apenas queriam ser famosos. Eles simplesmente ‘não eram garotos comuns’. Eram garotos com problemas psicológicos sérios. (LANGMAN, 2009)

Muitos pais privam seus filhos dos jogos de videogame justamente por esse medo da influência negativa, mas os deixam ver filmes na TV com conteúdos até piores sem questionar (CAMPO GRANDE NEWS, 2015), por isso é muito difícil apontar um culpado e mesmo saber se há um culpado, dentre tantos meios.

Para alguns psicólogos como Klein e Winnicot, a agressividade é algo inerente ao comportamento do ser humano, e sua delinquência e comportamento agressivo na vida adulta está totalmente ligado ao seu desenvolvimento infantil (KLEIN, 1970), (WINNICOTT, 1939/1980). Enquanto Klein, afirma que a criança desde pequena já sofre de impulsos agressivos, devido à tensão causada pelo parto e o ambiente, pois, a criança sente dor, fome, entre outros sentimentos e não consegue se expressar causando estresse, angústia e ansiedade, sendo uma experiência bastante dolorosa e que quanto mais tempo ela demora em se livrar desses sentimentos mais ela sofre e se torna agressiva (KLEIN, 1970), Winnicot complementa dizendo que a mãe é figura essencial neste processo de sofrimento da criança, pois só através da sua companhia, afeto e cuidado, a criança conseguirá aliviar-se desse sentimento de angústia e poderá crescer tolerante a dificuldade imposta pela vivência, não se tornando uma pessoa anti-social, por exemplo, pois ela conseguiu superar sua fase de crise, proposta por Klein, com a ajuda dos pais (WINNICOTT, 1939/1980).

A pesquisa bibliográfica feita neste artigo procurou ligar-se com os resultados apresentados no questionário. Gostaria de responder algumas questões como: A população acredita que o videogame e o jogos são fator decisivo na influência à violência e agressividade dos indivíduos que jogam? E eles realmente influenciam? Portanto o objetivo geral deste artigo é entender se há alguma influência advinda de conteúdos violentos em jogos e através do questionário entender a opinião de um público variado, tanto de quem joga quanto de leigos no assunto, para assim ter uma conclusão sobre o tema, através da pesquisa bibliográfica e o questionário aplicado, que encontra-se na sessão apêndice no fim do artigo.

Metodologia

A pesquisa realizada foi um estudo de campo, de caráter qualitativo quantitativo. A população escolhida foi os alunos do curso extensivo pré-vestibular, do colégio Objetivo de Mogi Guaçu (SP), composta de 40 pessoas, porém apenas 37

retornaram os questionários. Já que optei por estudar uma população, o cálculo da amostra não foi necessário.

Para a elaboração do questionário, realizei uma pesquisa bibliográfica e webgrafia sobre assuntos como: a história dos jogos de videogame e sua evolução, textos sobre psicologia e a formação de conceitos sobre personalidade e comportamento focado na questão da agressividade do ser humano, como surge a violência e matérias sobre os casos de violência similares a Columbine e o perfil dos atiradores.

O questionário foi composto de treze questões, sendo oito questões de múltipla escolha e cinco questões abertas, sendo que elas foram encadeadas para ter o melhor entendimento possível sobre a visão da população sobre a violência nos games, baseado no meu conhecimento sobre o assunto.

O questionário foi testado por quatro pessoas, e apenas foi necessária a correção do formato e a adesão de mais gêneros de jogos. Após o teste, a versão final do questionário foi aplicada a pesquisa.

Depois de obtidos os resultados, eles foram planificados e calculados os resultados na plataforma Excel, onde também foram feitos os gráficos baseados nas respostas obtidas, e por fim foram interpretados por mim.

Resultados

A pesquisa contou com a participação de 37 pessoas, onde busquei compreender como os jovens reagem a determinadas cenas encontradas em videogames, filmes e outras mídias, além de perguntar a opinião deles sobre a influência que isso pode causar, com o intuito de elucidar minha visão sobre o ponto de vista da população questionada. O que se segue é uma análise dos dados obtidos, buscando pontos específicos que respondam minhas interrogações.

As perguntas 1 e 2 demonstram o perfil dos responsáveis pelas respostas à pesquisa, conforme Gráfico 1.

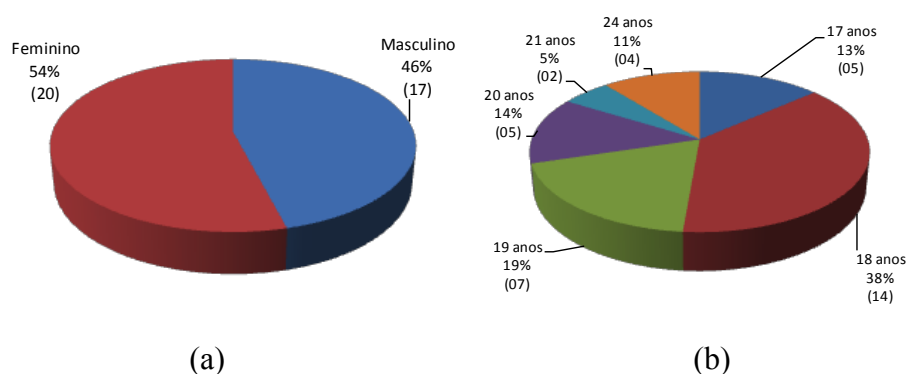


Gráfico 1: Respostas para as perguntas (a) *Sexo* e (b) *Idade*

Como mostra o Gráfico 1, a maioria das pessoas que participaram são do sexo feminino com 54% ou 20 pessoas, e a população do sexo masculino representou 46%

ou 17 pessoas (Gráfico 1A). A idade da população foi de 17 a 24 anos, com predominância da idade de 18 anos com 38% ou 14 pessoas (Gráfico 1B).

Na pergunta 3 busquei conhecer com qual idade a população começou a jogar jogos eletrônicos, conforme apresentado no Gráfico 2.

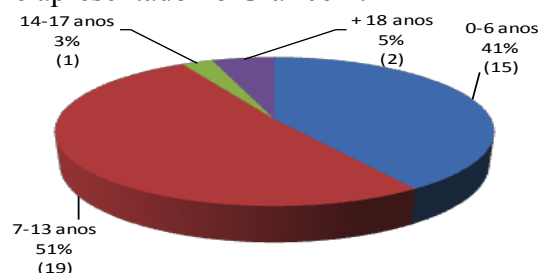


Gráfico 2: Resposta para a pergunta *Com que idade, aproximadamente, começou a jogar jogos eletrônicos?*

A maioria começou a jogar jogos eletrônicos entre 7-13 anos (51% ou 19 pessoas), porém é necessário destacar que uma parcela significativa começou entre 0 - 6 anos de idade (41% ou 15 pessoas).

Citando novamente Wincott e Klein, já que suas teorias se completavam, como dito na introdução, essa idade de 0 a 6 anos é muito importante para o desenvolvimento do comportamento do indivíduo, e são momentos em que ele passa por muitos sentimentos de agressividade, e que necessita muito da presença dos pais.

Segundo outra pesquisa feita por mim, um pesquisador chamado Matthew Grizzard, chegou à conclusão de que jogos eletrônicos violentos ajudam com que os jogadores tenham senso de justiça e de culpa após o término da jogatina, abaixo uma de suas conclusões publicadas no site Buffalo:

The current study found such guilt can lead players to be more sensitive to the moral issues they violated during game play. Other studies have established that in real life scenarios, guilt evoked by immoral behavior in the “real-world” elicits pro-social behaviors in most people. (BUFFALO, 2014)

Portanto aliando o pensamento de Klein e Wincott, mais a pesquisa de Matthew, posso concluir que para a maioria dessas pessoas, que jogaram entre 0-6 anos de idade, os videogames podem ter sido benéficos na construção de sua personalidade, caso tenham tido um correto acompanhamento dos pais.

Na pergunta 4 elenquei os 12 gêneros de jogos eletrônicos mais conhecidos, deixando opção para citar outros, caso não constasse na lista, e solicitei que os classificassem de acordo com a preferência, sendo o número 1 tido como de maior preferência e número 12 o de menor preferência. A classificação dos gêneros tomou como base Battaiola, e suas principais características são:

- Jogo de plataforma: são jogos onde se devem percorrer fases ou mapas em duas dimensões (pra frente ou pra trás). O jogador corre e pula entre plataformas e obstáculos, enfrentando inimigos e coletando objetos bônus.
- Jogo de corrida: são jogos muito populares, reproduzem automóveis de corrida

ou até mesmo o ambiente de cidades com ruas onde se desenvolvem “rachas”.

- Jogo de esporte: possivelmente o mais popular de todos os gêneros, pois são os menos complexos. Para jogar, basta gostar do esporte escolhido e aprender os movimentos com o controle. Praticamente todos os esportes já têm versões em videogames.
- Jogo de simulação: são jogos que simulam situações e dão ao jogador uma visão em primeira pessoa.
- Jogo musical: são jogos que trazem a música como elemento principal. Podem representar os mais diversos instrumentos musicais. Pode ter em sua composição a dança ou apenas o desafio de seguir o ritmo da música.
- Jogo de estratégia: são deste tipo os jogos de planejamento de cidades, construção de planetas, disputa de guerras em escala macro. O objetivo deve ser atingido com uma análise da situação como um todo e tomada de decisões estratégicas.
- Jogo erótico: são jogos focados em interações com personagens atraentes, contém algum tipo de elemento de sedução ou pornografia.
- Jogo de tiro: são jogos em que a principal forma de jogabilidade é a capacidade de atirar, tanto de forma estratégica, quanto de forma “atire em tudo que ver pela frente”.
- Jogo de aventura: jogos que combinam raciocínio e reflexo. Gênero que busca nas adaptações do cinema a sua inspiração. O objetivo central normalmente é resolver problemas e decifrar códigos.
- Jogo de tabuleiro: são jogos que exigem concentração e raciocínio, representam partidas de jogos de tabuleiro tradicionais, como damas, gamão ou xadrez.
- Jogo de ação: estes jogos dão mais ênfase à coordenação e aos reflexos do jogador. Geralmente dão mais importância à rapidez e habilidade do jogador em sair de situações difíceis ou superar adversários muito habilidosos. Também se inclui neste gênero os jogos de luta.
- Simulador de romance: são jogos de simulação onde o jogador adota um papel (algumas vezes de si mesmo através de um protagonista silencioso), criando um personagem fictício e interagindo com mulheres do jogo. Jogos mais complexos tendem a possuir um enredo mais elaborado e se focam mais nas escolhas realizadas pelo jogador durante o desenrolar da história. (BATTIOLA, 2000)

O Gráfico 3, a seguir, demonstra o resultado da classificação, sendo que 7 pessoas não informaram suas preferências.

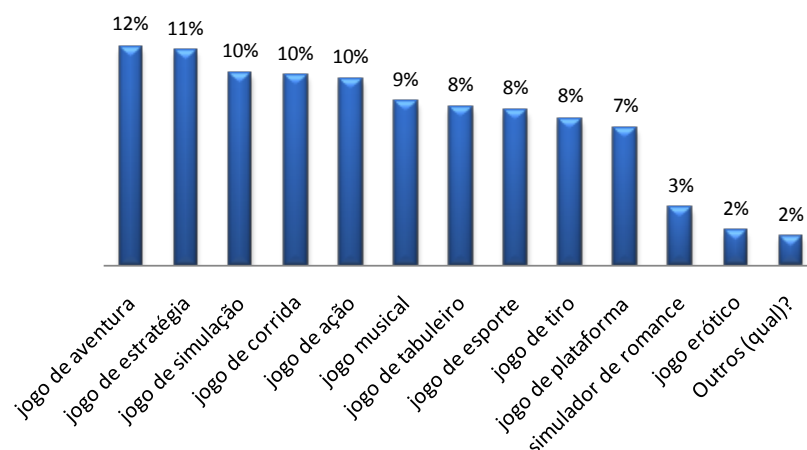


Gráfico 3: Resposta para a pergunta *Quais os gêneros de jogos eletrônicos preferidos, marcar do número 1 (um) como favorito até o número 12 (treze), sendo esse de menor interesse.*

Conforme aponta o Gráfico 3, as preferências são por jogos de aventura (12%), estratégia (11%) e simulação / corrida / ação (10%). Em Outros o gênero citado foi o *RPG – Role-Playing Game* (sigla em inglês para “Jogo de Interpretação de Papéis”) que como nos jogos de estratégia, este tem também por objetivo a realização de uma tarefa através de um desempenho mais intelectual, onde o jogador assume um personagem. As preferências apontadas demonstram que quem costuma jogar privilegia raciocínio rápido, posições de comando, ambiente virtual mais próximo da realidade e busca de alternativas para situações difíceis, onde os jogos mais famosos destas categorias apresentam violência moderada. O verdadeiro foco de quem joga estes estilos é o desenvolvimento da intelectualidade a fim de cumprir um objetivo, ou aprimorar reflexos, fazendo com que a violência esteja em segundo plano e não seja um fator definitivo para a construção de uma personalidade.

A pergunta 5 busca conhecer o tempo de exposição aos jogos, fator este normalmente relacionado em casos onde jovens cometem violência, conforme os casos de Columbine (WIKIPEDIA B, 2016), entre outros massacres ocorridos, o principal fator estimulante para estes atos era o tempo de exposição dos assassinos com o videogame, portanto é interessante conhecer sobre o tempo de jogo dos entrevistados. Já que um dos motivos que mais me incomodava nas matérias sensacionalistas era a acusação de que o tempo de jogo excessivo pode ser motivo de influências.

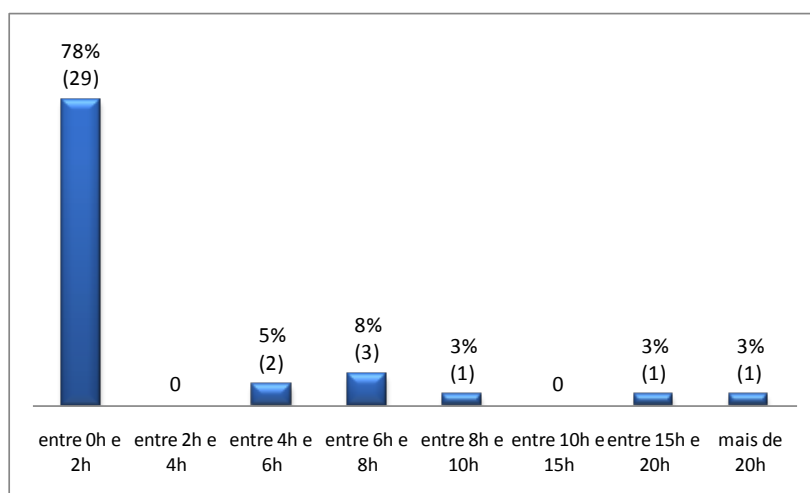


Gráfico 4: Resposta para a pergunta *Quanto tempo por semana você joga?*

No Gráfico 4, podemos notar que a maioria da população tem uma exposição considerada baixa, de 0h a 02h por semana (78% ou 29 pessoas), sendo que somente uma pessoa relatou jogar mais de 20h por semana. Infelizmente nessa questão não tive a resposta que esperava, talvez por ter escolhido uma população variada, contendo pessoas que não são aficionadas em videogames, ou que simplesmente não gostam. Mas meu motivo de escolha para essa população era justamente respostas variadas, infelizmente poucos têm um tempo de exposição alto.

As perguntas 6 e 7 buscam conhecer o ambiente de jogo.

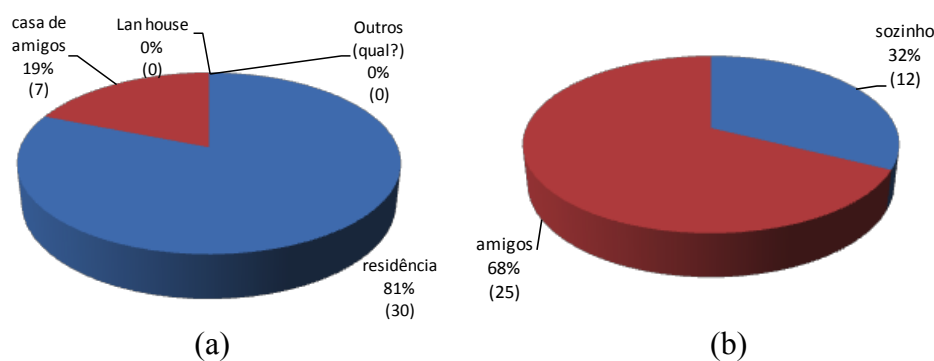


Gráfico 5: Respostas para as perguntas (a) *Em qual ambiente você prefere jogar?* e (b) *Você prefere jogar sozinho ou com amigos?*

No Gráfico 5A, a preferência é por jogar em casa (81% ou 30 pessoas) e na companhia dos amigos (68% ou 25 pessoas) (Gráfico 5B). Isso demonstra que não há isolamento do jogador, busca-se o convívio com os amigos, e de acordo com Winnicott (WINNICOTT, 1939/1980) indivíduos suscetíveis a serem agressivos costumam ser anti-sociais e preferir a individualidade, portanto concluo que a preferência por jogar com amigos pode ser um resultado trazido pelo videogame de trabalho em equipe e interação com outras pessoas, diferentemente do pensamento de que os jogos eletrônicos afastam as pessoas e as tornam individualistas, para ter dados mais exatos talvez se deva fazer uma pesquisa com pessoas que preferem jogar sozinhas e analisar os resultados através da idéia de Winnicott sobre a presença dos

pais e o sentimento de querer se afastar dos demais. Por enquanto, concluo que, a partir dessa psicologia, a população escolhida por mim teve uma forte presença das figuras paternas durante a infância, visto que há preferência em jogar com amigos.

Na pergunta 8 procurei conhecer se em situação de conflito com os amigos há reação relacionada a violência.

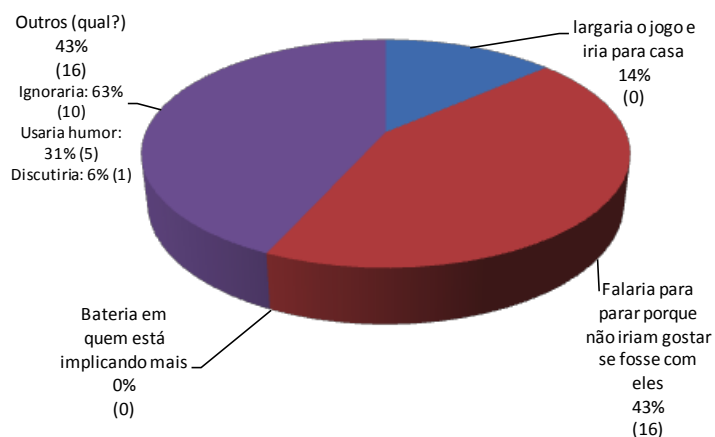


Gráfico 6: Resposta para a pergunta *No caso de estar jogando com amigos e acontecer de você jogar o melhor possível, mas errar o tempo todo, e seus amigos começarem a implicar ou xingarem, qual seria a sua reação?*

O Gráfico 6, demonstra que quase a totalidade das pessoas buscaria o diálogo com bom senso em pedir que se colocassem em seu lugar (43% ou 16 pessoas) e em outros comentários (43% ou 16 pessoas) dez pessoas ignorariam a situação e continuariam participando do jogo, cinco pessoas usariam o bom humor e somente uma discutiria verbalmente com os amigos. Através dessa pergunta fica um pouco mais claro as teorias da psicologia já citadas, na formação de comportamento, o videogame nessa situação seria apenas um instrumento utilizado para um ato de violência, no caso xingar, mas a maioria agiria de forma pacífica, o que denota uma formação na personalidade individual.

Um conceito que se apresenta por de trás dessa pergunta, é o de violência simbólica, postulado pelo sociólogo Pierre Bourdieu (BOURDIEU, 2005), o videogame é um instrumento utilizado para a propagação desta violência, mas repito que isso não se trata de influencia trazida por ele, e sim uma falha na construção do caráter individual, como já diz Winnicot, provavelmente a falta de uma figura materna. Este tipo de violência ocorre em partidas online, onde através do chat, alguns jogadores propagam o machismo, racismo, entre outras formas de ofensa para liberar sua frustração e colocar a culpa em um grupo para estabelecer uma hierarquia de poder. Para explicitar melhor esse assunto, seria necessária a elaboração de outra pesquisa, e outro artigo, mas achei importante comentar sobre o assunto, devido o tema ser sobre violência nos jogos, essa é uma espécie de violência causada por quem joga, não sendo a culpa do jogo propriamente dito.

Na pergunta 9 *Qual o seu jogo eletrônico preferido?* quase a totalidade respondeu não haver preferências, sendo que uma única pessoa citou jogo do gênero aventura, isto fez com que não houvesse como relacionar as respostas com a questão

4, como era intenção inicial, portanto os dados ficassem inconclusivos.

Na pergunta 10 perguntei diretamente a opinião do jogador sobre os jogos violentos, sendo que padronizei as respostas por categoria, conforme o gráfico 7.

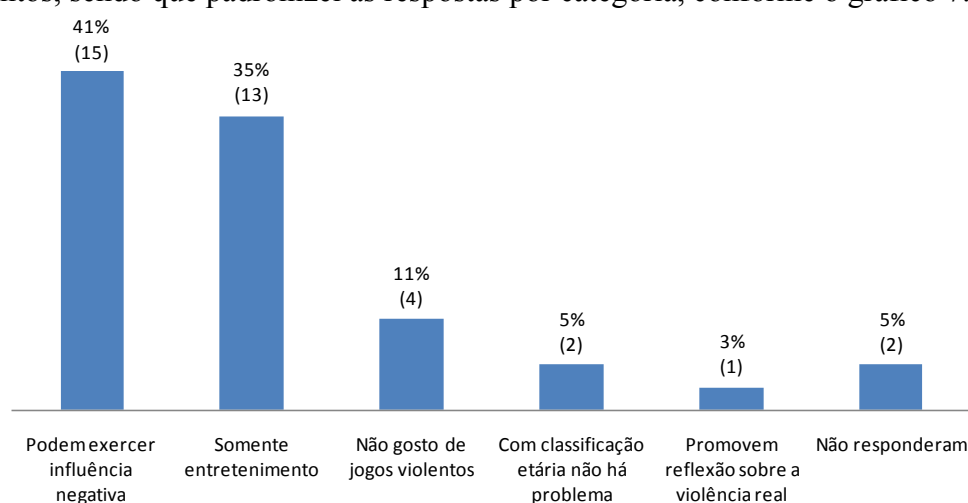


Gráfico 7: Resposta para a pergunta *O que você pensa sobre os jogos eletrônicos violentos?*

No Gráfico 7, a maioria da população demonstrou preocupação que os jogos violentos podem exercer influência negativa (41% ou 15 pessoas), e uma parcela expressiva os vê somente como entretenimento (35% ou 13 pessoas).

Confesso que fiquei surpreso com estes dados, pois realmente não esperava, e também não concordava muito com esta idéia de influência negativa, mas através da análise de cada resposta pude entender o porquê das pessoas acharem que o videogame pode exercer certa influência. A maioria que acredita na influência negativa cita a preocupação em relação às crianças, e citando novamente Klein (KLEIN, 1970), não posso discordar que haja influência em menores, devido a construção de seu comportamento, e a agressividade que já existe, em função dos medos e incertezas durante o crescimento.

Na pergunta 11 achei importante conhecer o conceito de violência dos participantes, conforme o Gráfico 8.

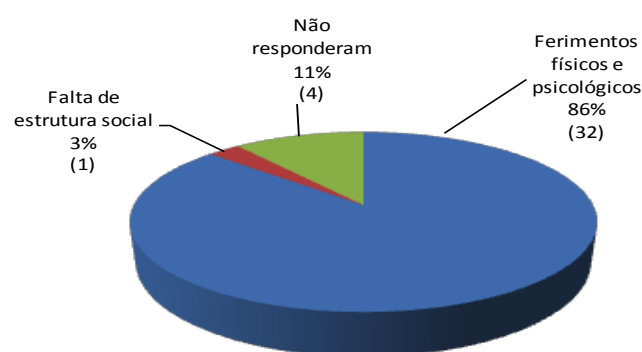


Gráfico 8: Resposta para a pergunta *O que você entende por violência?*

No Gráfico 8, a maioria da população entende por violência causar ferimentos físicos e psicológicos à outra pessoa (86% ou 32 pessoas).

A pergunta 12 formulei para aprofundamento da pergunta 10, sendo que padronizei as respostas por categoria, conforme Tabela 1.

Tabela 1 - Resposta para a pergunta Você acredita que os jogos violentos podem influenciar o comportamento das pessoas?

Alternativa	Frequencia	%	Porque	Frequencia	%
Sim	25	68%	Influência negativa podendo levar o comportamento violento do mundo virtual para o real	25	100%
Não	11	30%	Por ser somente entretenimento	9	90%
			É o ambiente social em que convive que pode levar a violência	4	10%
Não respondeu	1	3%			
Total	37	100%			

Conforme Tabela 1, a maioria acredita que os jogos violentos podem influenciar o comportamento das pessoas (68% ou 25 pessoas), novamente citada a preocupação com as crianças, em função de que exercem influência negativa e este comportamento pode vir a ser transferido do mundo virtual para o real (100% ou 25 pessoas). Para 30% da população, ou 11 pessoas, os jogos representam entretenimento e alguns consideram que a violência é consequência do ambiente social em que convive.

Conforme previsto no projeto de pesquisa, busquei através da pergunta 13 identificar em quais outras mídias é percebida a violência, descrita no Gráfico 9.

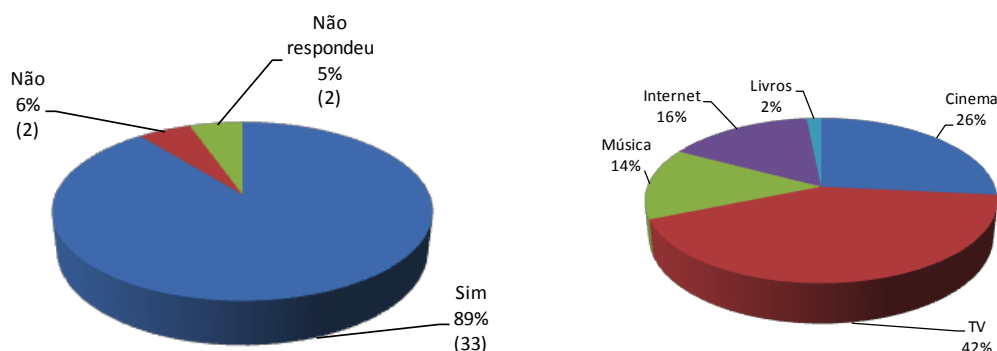


Gráfico 9: Resposta para a pergunta *Existe mais alguma outra mídia em que a violência também é exacerbada? Se sim, cite quais.*

A maioria identifica violência em outras mídias (89% ou 33 pessoas), sendo que a mais citada foi com a televisão com 42% do total, e a segunda o cinema com 26% do total. É importante notar que se podia citar mais de uma mídia nesta questão.

Um comentário sobre essa questão que me deixou muito surpreso foi a citação da internet e de redes sociais, como propagadores de conteúdo violento, o que me

deixou muito interessado no assunto, pois eu não havia pensado em como há violência verbal nessa mídia.

Considerações Finais

Ao chegar ao fim deste artigo, posso dizer que muitos resultados foram alcançados, devo confessar que não atingi todo o objetivo satisfatoriamente, devido durante a realização de a pesquisa perceber que este tema é muito complexo e abrangente, não se tratando apenas de uma simples resposta de sim ou não sobre a influência. Notei também que para resultados mais exatos seria necessária uma pesquisa com leigos, e com pessoas que jogam videogames em excesso, o que não havia muito no Colégio Objetivo, e que em partes também foi positivo, pois os resultados do artigo não foram tendenciosos. Mas preciso ressaltar sobre o esforço que exerci por ser um fã dessa área, e querer muito entender sobre a psicologia aplicada no comportamento do ser humano, e sobre os benefícios que o videogame pode trazer.

Uma das coisas mais positivas sobre a pesquisa foram os resultados que eu não esperava, visto que eles me ajudaram a ter um panorama muito maior sobre o assunto, e mudar parte do meu pensamento. Analisando respostas pude concluir que há sim uma influência causada pelas imagens e temáticas violentas nos jogos, mas elas não são tão expoentes a ponto de fazer um grupo de jovens terem vontade de matar, como o caso de Columbine, contudo o excesso dessas imagens pode banalizar a violência real, tornando o ser humano apático a uma cena de violência ou assuntos parecidos.

Espero que esse artigo ajude elucidar algumas questões e facilite o entendimento das pessoas sobre o assunto, mesmo ele não tendo um foco tão abrangente, e espero que pesquisas continuem sendo feitas, tanto para mostrar os benefícios dos videogames, quanto para estudar melhor a influência negativa que ele pode causar e para que ela seja resolvida. Gostaria de salientar também que não é só o videogame que possui violência em sua temática, mas também outras mídias como pode ser observado nos resultados.

Referências

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza et al. **Um estudo sobre a história dos jogos**, 2007. Disponível em: < <http://re.granbery.edu.br/artigos/MjQ4.pdf> > Acesso em abril de 2016.

BATTAIOLA, A. L. **Jogos por computador: histórico, relevância tecnológica, tendências e técnicas de implementação**, 2000. Disponível em: < <http://www.design.ufpr.br/lai/arquivos/JogosComputadores.pdf> >. Acesso em abril de 2016.

BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**, 2005. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.

BUFFALO. **Bad video game behavior increases players moral sensitivity**, 2014. Disponível em: < <http://www.buffalo.edu/news/releases/2014/06/037.html> > Acesso em abril de 2016.

CAMPO GRANDE NEWS. **Os jogos violentos e a influência nos gamers ainda crianças ou adolescentes**, 2015. Disponível em: < <http://www.campograndenews.com.br/lado-b/games/os-jogos-violentos-e-a-influencia-nos-gamers-ainda-criancas-ou-adolescentes> > Acesso em abril de 2016.

COMUNIDADE MEGA DRIVE. **A SEGA no paredão: a CPI da violência nos jogos de 1993, 2011**. Disponível em: < <https://comunidademegadrive.wordpress.com/2011/05/06/a-sega-no-paredao-a-cpi-da-violencia-nos-jogos-de-1993/> > Acesso em abril de 2016.

DOOM. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2016. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Doom&oldid=45227360>>. Acesso em: 20 mai. 2016.

ETSYSTATIC. **Mortal Kombat**, 2016. Disponível em: < http://img1.etsystatic.com/016/0/6329570/il_570xN.467196015_b7km.jpg > Acesso em abril de 2016.

HALF-LIFE. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2016. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Half-Life&oldid=45272973>>. Acesso em: 20 mai. 2016.

KLEIN, M. **Tendências criminais em crianças normais**, 1970. (Vol. I, pp. 197-213). São Paulo: Mestre Jou .

LANGMAN, Peter. **Why kids kill: inside the mind of school shooters**, 2009. New York: Palgrave Macmillan.

LEME, M.I. da Silva. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, 2004. (PP. 367–380). Universidade de São Paulo.

MINILUA. **A incrível evolução dos videogames #2**, 2010. Disponível em: < <http://minilua.com/incrivel-evolucao-dos-videogames-2/> > Acesso em abril de 2016.

MORTAL KOMBAT (JOGO ELETRÔNICO). In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2016. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Mortal_Kombat_\(jogo_eletr%C3%B4nico\)&oldid=44599044](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Mortal_Kombat_(jogo_eletr%C3%B4nico)&oldid=44599044)>. Acesso em: 20 mai. 2016.

O Vingador do Futuro. Direção: Paul Verhoeven. EUA. Carolco Pictures, 1990. 1 DVD (113 min.), son., color. Legendado.

SONIC THE HEDGEHOG 2 (16-BIT). In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2016. Disponível em:

<[https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Sonic_the_Hedgehog_2_\(16-bit\)&oldid=45561961](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Sonic_the_Hedgehog_2_(16-bit)&oldid=45561961)>. Acesso em: 20 mai. 2016.

WINNICOTT, D. W. . **Agressão**, 1939/1980. Em *Privação de Delinquência*. (p.89-96). São Paulo: Martins Fontes.

WIKIPEDIA A. **História dos jogos eletrônicos**, 2016. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/História_dos_jogos_eletrônicos > Acesso em abril de 2016.

WIKIPEDIA B. **Columbine High School Massacre**, 2016. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Columbine_High_School_massacre#See_also > Acesso em abril de 2016.

WOLFENSTEIN 3D. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2015. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Wolfenstein_3D&oldid=43508262>. Acesso em: 20 mai. 2016.

Apêndice

Para realização da pesquisa, utilizei o seguinte questionário:

Essa pesquisa tem como objetivo compreender se os jogos de videogame com conteúdos adultos, especificamente a violência, influenciam o cotidiano das pessoas. Para isso, você irá responder um questionário, salientando que não existe resposta certa ou errada e sua identidade será preservada Os dados obtidos serão analisados em conjunto, de acordo com os objetivos da pesquisa.
Muito obrigado pela participação.

1. Sexo: () Masculino () Feminino
2. Idade: _____
3. Com que idade, aproximadamente, começou a jogar jogos eletrônicos?
() 0-6 anos () 14-17 anos
() 7-13 anos () + 18 anos
4. Quais os gêneros de jogos eletrônicos preferidos, marcar do número 1 (um) como favorito até o número 12 (doze), sendo esse de menor interesse.
() jogos de plataforma () jogo erótico
() simulador de romance () jogo de tiro
() jogo de corrida () jogo de aventura
() jogo de esporte () jogo de tabuleiro
() jogo de simulação () jogo de ação
() jogo musical

- () jogo de estratégia
() outros (qual?) _____

5. Quanto tempo por semana você joga?

- | | |
|-----------------------|-------------------------|
| () entre 0 e 2 horas | () entre 8 e 10 horas |
| () entre 2 e 4 horas | () entre 10 e 15 horas |
| () entre 4 e 6 horas | () entre 15 e 20 horas |
| () entre 6 e 8 horas | () mais de 20 horas |

6. Em qual ambiente você prefere jogar?

- | | |
|--------------------|--------------------------|
| () residência | () <i>Lan house</i> |
| () casa de amigos | () Outros (qual?) _____ |

7. Você prefere jogar sozinho ou com amigos?

- | | |
|-------------|------------|
| () sozinho | () amigos |
|-------------|------------|

8. No caso de estar jogando com amigos e acontecer de você jogar o melhor possível, mas errar o tempo todo, e seus amigos começarem a implicar ou xingarem, qual seria a sua reação?

- () largaria o jogo e iria para casa
() Falaria para parar porque não iriam gostar se fosse com eles
() Bateria em quem está implicando mais
() Outros (qual?)

9. Qual o seu jogo eletrônico preferido: _____

10. O que você pensa sobre os jogos eletrônicos violentos? _____

11. O que você entende por violência? _____

12. Você acredita que os jogos violentos podem influenciar o comportamento das pessoas?

- | | |
|---------|---------|
| () Sim | () Não |
|---------|---------|

Por quê? _____