



Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP
CS106 – Métodos e Técnicas de Pesquisa e Desenvolvimento
de Produtos em Midialogia

Discente: Matheus Maltempi Munhoz RA: 184334

Docente: Prof. Dr. José Armando Valente



Projeto de Pesquisa

Jogos de videogame – os jogos violentos influenciam as pessoas?

Introdução

Os jogos eletrônicos destacam-se entre as mídias digitais como um novo espaço narrativo e lúdico, além de um campo promissor para os profissionais da comunicação. O Brasil é o décimo primeiro maior mercado consumidor de jogos no mundo, sendo da América Latina o maior. Em escala mundial os principais países são China, Estados Unidos e Japão (TECMUNDO GAMES, 2015). A pesquisa foi realizada em 2015 pela Newzoo (NEWZOO, 2015), uma empresa internacional de estudo de mercado contratada por empresas mundiais.

Apesar do enorme mercado e sucesso, há muita polêmica quando o assunto é a violência presente nos jogos. Divergindo opiniões entre os que defendem a influência causada em adolescentes tornando-os violentos devido à exposição a cenas com conteúdos violentos, portanto repudiando este meio de entretenimento. E o outro lado que defende que não há influência direta, inclusive enaltece os benefícios causados pelos games.

Este embate teve início em 1999 quando 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.

Este artigo visa discutir essa afirmação por meio do referencial teórico de que games com conteúdo e cenas violentas por si só, não são capazes de encorajar jovens a extravasarem suas emoções de maneira agressiva.

Este trabalho parte do pressuposto de que o fato dos jovens jogarem game por várias horas não justifica a ação de matar. Para tanto, a psicologia de Freud cita a família como principal responsável por mediar conflitos, reprimir desejos e fixar valores, ética e moral formando assim a personalidade e moldando o comportamento. Mesmo partindo deste pressuposto, esta pesquisa procura responder as seguintes perguntas: Videogames influenciam a violência? O ser humano é naturalmente violento? E o que pode influenciar estes assassinatos e casos que aconteceram?

Objetivos

- **Geral**

Analisar e entender se os jogos de videogame com conteúdos adultos, especificamente a violência, influenciam o cotidiano das pessoas.

- **Específicos**

1. Realizar uma pesquisa bibliográfica sobre a evolução dos jogos de videogame;
2. Realizar uma pesquisa bibliográfica para levantar os conceitos da psicologia a fim de elucidar o processo de formação da personalidade e comportamento;
3. Utilizar o conceito de violência simbólica com finalidade de apontar outras mídias que contenham violência, mesmo que pouco explícita, e explicar o porquê aponta o videogame como único culpado;
4. Desenvolver questionário de pesquisa;
5. Testar questionário de pesquisa em algumas pessoas da população;
6. Realizar as alterações no questionário se necessário;
7. Aplicar o questionário na população;
8. Analisar as respostas e chegar a uma conclusão baseada nelas;
9. Elaborar um artigo científico sobre o tema baseado nas respostas e pesquisas feitas;
10. Entregar o artigo científico;
11. Apresentar o artigo finalizado.

Metodologia

Tipo de pesquisa: Estudo de campo, quantitativo e qualitativo.

Local: Colégio Objetivo de Mogi Guaçu.

População envolvida: Turma do Curso Pré-Vestibular, período da manhã.

1) Realizar uma pesquisa bibliográfica sobre a evolução dos jogos de videogame:

Realizarei pesquisas na internet e em bibliotecas sobre livros e artigos que explicam e analisam a história e a evolução dos videogames e dos jogos a fim de aumentar meu conhecimento sobre o assunto e ter mais embasamento na argumentação em prol desta mídia ao realizar o artigo. Farei referências e trarei autoridades sobre o tema para o texto.

2) Realizar uma pesquisa bibliográfica para levantar os conceitos da psicologia a fim de elucidar o processo de formação da personalidade e comportamento:

Estudarei alguns livros e autores de psicologia que realizaram pesquisas sobre o comportamento humano com o intuito de entender o que faz alguém se tornar violento e qual é a reação de um indivíduo ao receber o estímulo de imagens com conteúdos explícitos de violência.

3) Utilizar o conceito de violência simbólica com finalidade de apontar outras mídias que contenham violência, mesmo que pouco explícita, e explicar o porquê aponta o videogame como único culpado:

Estudarei o conceito de violência simbólica proposto por Pierre Bourdier (BOURDIER, 1958) e utilizarei dele para traçar um paralelo de porque o videogame é o único meio apontado como grande influenciador de comportamentos violentos.

4) Desenvolver questionário de pesquisa:

Com o objetivo de alcançar o que desejo, desenvolverei um questionário com algumas perguntas a fim de 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. A pesquisa que busca a informação diretamente com um grupo de interesse a respeito dos dados que se deseja obter, especialmente em pesquisas exploratórias e descritivas, é denominada *survey* (LAKATOS; MARCONI, 2006) .

5) Testar questionário de pesquisa em algumas pessoas da população:

Realizarei o teste em quatro pessoas do curso pré-vestibular do Colégio Objetivo que não pertencem à população que será analisada no questionário final. O teste tem a função de me instruir sobre a qualidade e a efetividade das questões para a minha futura análise e interpretação.

6) Realizar as alterações no questionário se necessário:

Caso detectado algum erro, problema, equívoco ou inconclusão nas respostas, farei as alterações no questionário para que isso não se repita na versão final.

7) Aplicar o questionário na população:

O questionário será aplicado na turma de Pré-Vestibular do Colégio Objetivo de Mogi Guaçu, composta de quarenta alunos. O prazo de retorno do questionário será de um dia. Para uma *survey*, é preciso ter uma população-alvo e um instrumento de pesquisa, normalmente um questionário (LAKATOS; MARCONI, 2006; GIL, 2002).

8) Analisar as respostas e chegar a uma conclusão baseada nelas:

Após recolher os questionários irei analisar, entender e comparar as respostas baseado no tema da pesquisa e procurarei uma conclusão através delas e também o no meu conhecimento prévio. Pretendo organizar e procurar um padrão dentre as respostas.

9) Elaborar um artigo científico sobre o tema baseado nas respostas e pesquisas feitas:

Ao final do processo, irei redigir um artigo científico com base no que foi visto através da bibliografia e das respostas obtidas no questionário tentando responder as perguntas feitas na pesquisa.

10) Entregar o artigo científico:

Disponibilizarei o artigo científico para o docente Prof. Dr. José Armando Valente através do portal Teleduc.

11) Apresentar o artigo finalizado:

O artigo finalizado será apresentado a sala e ao professor no dia 02/05/2016.

Cronograma

Ações / dias	09/04	13/04	14/04	15/04	20/04	23/04	01/05	02/05
Pesquisa bibliográfica evolução dos jogos de videogame	X							
Pesquisa bibliográfica sobre os conceitos da psicologia sobre a violência	X							
Pesquisa de outras mídias com conteúdo de violência	X							
Desenvolver questionário de pesquisa aplicada		X						
Testar questionário		X						
Alteração do questionário		X						
Aplicação do questionário			X	X				
Análise dos dados da pesquisa					X			
Elaboração da primeira versão do artigo						X		
Revisão final do artigo							X	
Entrega do artigo								X
Apresentação do artigo								X

Referências

BOURDIEU, Pierre. *Sociologie de Algérie*. Paris : PUF, Coll. Que sais- jé?, 1958.

GIL, A. C. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2002. 176 p.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. *Fundamentos de metodologia científica*. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2006. 310 p.

NEWZOO. *Top 100 countries by game revenues*, 2015. Disponível em: < <https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>. Acesso em abril de 2016

TECMUNDO GAMES. *Pesquisa aponta China maior consumidor de games do mundo; veja Brasil*, 2015. Disponível em: < <http://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/88247-pesquisa-aponta-china-maior-consumidor-games-mundo-veja-brasil.htm>. Acesso em março de 2016.