

**Unicamp - Universidade Estadual de Campinas - Instituto de Artes**

**Comunicação Social - Habilitação em Midialogia**

**CS106 - Métodos e Técnicas de Pesquisa e de Desenvolvimento em Produtos de Midialogia**

**Docente: José Armando Valente**

**Discente: Júlia Cristina Reis Bruno**

**R.A.:171002**

## **A influência dos jogos eletrônicos na vida dos jogadores**

### **Resumo**

Os jogos eletrônicos surgiram na década de 50 na forma de um osciloscópio, desde então, o universo dos *games* evoluiu do “*Tennis Programming*” (ou “*Tennis for Two*”) até os jogos de realidade virtual que podem ser experimentados através do equipamento *Oculus Rift*. Por possuir uma história tão recente, diversos estudos são realizados a respeito de jogos eletrônicos; através desse artigo, discuti a respeito da interação do objeto de estudo citado com o comportamento de usuários jovens, avaliando até que ponto o comportamento desses últimos pode ser modificado pelo primeiro, assim como também os benefícios e malefícios que os jogos eletrônicos podem trazer à vida dos jogadores, não importando sua faixa etária. Através de uma pesquisa qualitativa e bibliográfica pude conseguir as informações desejadas para montar este artigo, no qual pude perceber que os *videogames* possuem benefícios e malefícios, o que vai influenciar no peso para um dos dois lados é a maneira como os jogos são utilizados; pude notar também que os jogos eletrônicos violentos não apresentam uma ameaça concreta ao comportamento juvenil.

**Palavras-chave:** games; influência; violência; comportamento

### **Introdução**

Meu nome é Júlia Cristina Reis Bruno, tenho 18 anos e estou cursando o 1º semestre de Comunicação Social – Habilitação em Midialogia na Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Desde a infância me interessei por jogos eletrônicos de todos os formatos e sempre mantive amizades com pessoas interessadas nesse universo, mantendo meu interesse nesse meio sempre constante, fazendo-me, inclusive, considerar adentrar nesse mercado de trabalho.

A fim de entendermos melhor o tema, irei esclarecer algumas informações a respeito da trajetória dos jogos eletrônicos desde seu surgimento até os jogos mais atuais: O primeiro jogo eletrônico foi criado em 1958 pelo físico *Willy Higinbotham* e recebeu o nome de “*Tennis for Two*” (RODRIGUES; LOPES; MUSTARO, 2006), no qual era possível, através de um osciloscópio, simular uma partida de tênis. Após esse acontecimento, em 1961, seguiu a criação de “*Spacewar!*” pelos estudiosos do *Massachusetts Institute of Technology (MIT)*. Em 1969,

Ralph Baer lança o primeiro protótipo de console de *videogame* conhecido como *Brown Box*, o qual foi lançado no mercado pela Magnavox sob o nome de *Odyssey100*, o primeiro console caseiro que permitiu aos seus consumidores entrar em contato com jogos eletrônicos de tiro. Mas foi através de Nolan Bushnell, criador da “Atari” que o videogame, de modo geral, se popularizou na forma de *arcade*. Então, em 1976, surge o *Fairchild Channel F*, um console que possibilitava ao seu usuário realizar sua programação de forma simplificada, ou seja, escolher os jogos com os quais se divertiria e, embora não tenha feito tanto sucesso por sua simplicidade e pequena quantidade de jogos lançados, foi o primeiro dessa categoria (programável). Desde então diversos tipos de console foram lançados, entre os quais podemos destacar o *Atari VCS*, através do qual iniciou-se a fama dos cartuchos de jogos já utilizados no *Channel F* (A HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES, 2015).

Desde então diversos tipos de jogos e consoles foram criados até chegar ao formato do jogo eletrônico conhecido na atualidade, formato esse de excelente qualidade e em constante aprimoramento que consiste em consoles como *Xbox One*, *PlayStation 3* e alguns dispositivos que permitem ao jogador uma experiência mais realista, como é o caso do *Oculus Rift* (A HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES, 2015), o qual é colocada sobre os olhos do jogador, como uma espécie de óculos, fazendo com que o usuário tenha uma visão mais realista do cenário do jogo, imergindo ainda mais profundamente em sua história, criando, dessa maneira, uma experiência totalmente nova e diferente.

Ao longo da história desse universo, os jogos de teor violento sempre estiveram presentes e, por isso, há a também sempre presente discussão a respeito da influência desse certo tipo de jogo no comportamento dos jovens, sendo possível ouvir reportagens que culpam estes *videogames*, como “*Grand Theft Auto*”, por crimes cometidos por alguns jovens delinquentes.

O objetivo geral desse artigo é avaliar os tipos de impacto que podem ser causados em usuários de jogos eletrônicos e os objetivos mais específicos são listar alguns benefícios e malefícios gerados pelo uso desses jogos e avaliar como alguns *videogames* de teor violento podem influenciar o comportamento de jovens, principalmente aqueles que ainda são menores de idade (abaixo de 18 anos). Ao discutir sobre essa “influência” pretendo tentar determinar se ela é real e se infere aos jovens – de maneira geral - um certo comportamento violento que pode desembocar em delitos graves. As perguntas a serem respondidas durante esse estudo são: “Quais os benefícios e malefícios que os jogos eletrônicos podem trazer para seus usuários?” e “Até que ponto os jogos eletrônicos violentos influenciam as ações dos jovens?”

## Metodologia

Ao dar início à minha pesquisa, busquei fontes bibliográficas a respeito da história dos *videogames* para ser capaz de compreender a trajetória dos jogos e como esses tornaram-se o que são hoje. Após reunir essas informações, busquei informações que pudessem mostrar todos os pontos de vista a respeito do que eu procurava analisar: como os jogos eletrônicos influenciam na vida dos seus jogadores, e se, aqueles que possuem teor violento podem de alguma maneira alterar o comportamento dos jovens que entrarem em contato com o mesmo.

Depois de reunir todas as informações desejadas a respeito do tema, fui em busca de crimes realizados por jovens, nos quais a culpa dos mesmos foi atribuída a jogos violentos, que poderiam ter alterado a percepção dos jogadores entre o real e o virtual. Desse modo, selecionei

dois crimes de meu interesse, ambos relacionados ao jogo *Grand Theft Auto*, produzido pela *Rockstar*, a fim de facilitar a análise e fornecer um padrão à mesma.

Feito isso, fui em busca de artigos que pudessem me fornecer informações a respeito dos benefícios e malefícios que o uso dos jogos eletrônicos no geral podem trazer aos usuários de qualquer faixa etária, escolhendo três itens de cada lado para serem discutidos.

Antes de assistir ao documentário que pretendia, o qual foi citado em meu projeto, busquei informações a respeito de seu conteúdo para lembrar do que se tratava mais especificamente, visto que já o havia assistido alguns anos atrás; após adquirir as informações desejadas, cheguei à conclusão de que o documentário não seria útil para minha pesquisa, portanto o deixei de lado e segui buscando informações apenas webliográficas e bibliográficas a fim de embasar minha pesquisa.

Quando todas as informações desejadas foram selecionadas, dei início a escrita desse artigo, o qual possui um caráter qualitativo, visto que utilizar-me-ei de poucos exemplos para construir uma análise mais detalhada das informações que recolhi, as quais serão utilizadas para responder às perguntas elaboradas na introdução do texto.

No geral não obtive problemas em encontrar informações úteis à pesquisa, embora encontrar artigos a respeito do tema específico que eu desejava foi um pouco mais trabalhoso, no entanto não se caracterizou como um obstáculo para meus objetivos.

## **Resultado**

Os resultados de minha pesquisa estão divididos em duas partes: a primeira parte trata dos jogos com teor violento alterando o comportamento dos jovens de 18 anos para menos, na qual irei analisar dois casos criminais; na segunda parte, pode-se encontrar os benefícios e os malefícios que os jogos eletrônicos podem trazer para os seus usuários, contendo três pontos benéficos e três pontos maléficos para os jogadores.

### **Jogos eletrônicos violentos como influenciadores comportamentais**

Ao ler diversos trabalhos a respeito do tema dos jogos eletrônicos como influenciadores na vida dos jovens, pude notar dois tipos de opiniões divergentes. O primeiro tipo defende que os jogos podem ser prejudiciais à saúde de seus usuários e até mesmo induzi-los a ter determinados comportamentos que não possuiriam caso não entrassem em contato com o jogo, pois confundem o real com o virtual e passam a ser antissociais a partir do momento em que uma atividade, a princípio inofensiva, se torna um vício (CORACINI, 2006).

O videogame pode ser visto, ao mesmo tempo, como um jogo de fantasia e realidade. Como fantasia, representa a fuga momentânea do jogador para um mundo virtual, propiciado pela interação com a máquina; terminada a sessão, o mundo real retoma seu domínio e o jogo fica apenas na lembrança, como atividade inofensiva de lazer, sem consequências para o jogador, que pode ter destruído cidades, decapitado soldados, raptado princesas, mas sabe muito bem que o virtual não se confunde com o real e retoma as tarefas do cotidiano, sem trauma. Já quando o videogame é visto como realidade, há um vazamento do virtual sobre o real. O jogador, depois do jogo, não é a mesma pessoa de antes. O contato com o imaginário sobrenatural, típico dos videogames, como a deformação virtual do corpo em demônios e monstros, além da exacerbação da violência, muitas vezes gratuita, pode trazer consequências para o jogador, produzindo deformações reais (LEFFA *et al.*, 2012).

O segundo perfil de opinião que pude notar defende que apenas o *videogame* por si só não pode funcionar como um influenciador, quando há mudanças comportamentais num jovem. Para analisar o comportamento do *gamer*, é necessário analisar, antes de culpar o jogo, como é o psicológico do indivíduo, sua história, se há algum trauma, como é sua vida social e diversas outras coisas que o constituem como o ser humano que é e até mesmo defende que os jogos eletrônicos podem servir como válvula de escape para diversas situações estressantes que o jogador pode estar vivenciando.

A violência deve ser vista de forma construtiva e se constitui em uma linguagem, uma forma de dizer algo. A violência vende por favorecer um efeito terapêutico, possibilitando aos sujeitos uma catarse, na medida em que canaliza os seus medos, desejos e frustrações no Outro, identificando-se ora com o vencedor ora com o perdedor das batalhas. Visto desta maneira, a violência passa a ser considerada de forma construtiva, como um dos motores propulsores do desenvolvimento afetivo e cognitivo dos sujeitos. Nesse sentido, os jogos podem se constituir em espaços de elaboração de conflitos, medos e angústias (ALVES, 2004).

Analizando casos criminais nos quais jogos violentos são mencionados, pode-se notar em alguns deles a influência do jogo na ação dos jovens criminosos. Para ilustrar isso, analisei três casos que envolvem o jogo *Grand Theft Auto*, um jogo famoso produzido pela *Rockstar*, no qual o usuário deve entrar numa personagem, geralmente marginalizada, “vítima do sistema” que realiza diversos atos ilícitos, envolvendo roubos, tráficos de drogas, assassinatos e prostituição, por exemplo. Devido ao seu alto grau de violência, o jogo possui uma censura mais elevada, pois em mãos de indivíduos mais jovens, acredita-se que pode ser um fator influenciador de ações perigosas para o usuário e para indivíduos que o cercam.

1. Caso Devin Moore: um jovem americano, Devin Moore, foi preso como suspeito de roubo de carro, ao chegar à delegacia, o jovem de 18 anos roubou a arma de um dos oficiais, disparando contra o dono da arma e mais outros dois oficiais, matando-os. Moore era um usuário do *videogame Grand Theft Auto: Vice City*, por isso acredita-se que o jogo o tenha influenciado em suas ações, pois em uma das fases do jogo, como foi provado, as ações são semelhantes a de Moore: fugir de uma delegacia matando os policiais e escapar numa viatura policial. Entretanto o jovem, que acabara de completar 18 anos, não havia registro de mal comportamento anteriores ao evento e havia se alistado na força aérea, pretendendo entrar em serviço no fim daquele mesmo ano em que o crime fora cometido. Uma análise mais profunda sobre o psicológico de Moore foi capaz de comprovar que durante o crime o rapaz estava sob efeito de Transtorno de Estresse Pós-Traumático e que durante sua infância o jovem sofreu abusos verbais e físicos de seu pai, ou seja, Devin Moore não era um rapaz saudável no sentido pleno da palavra (DEVIN..., 2015).
2. Caso William e Joshua Buckner: dois irmãos adolescentes, William e Joshua Buckner, 16 e 14 anos respectivamente, utilizaram, cada um, um rifle de calibre 22 ao abrirem fogo numa rodovia aleatoriamente. Os jovens disseram à polícia estarem entediados e decidiram imitar seu jogo favorito: *Grand Theft Auto*. Como resultado de suas ações, Aaron Hammel faleceu com um tiro na cabeça e Kimberly Bede foi ferida gravemente, ficando com 8 estilhaços de bala em seu corpo. Houveram tentativas de processar a *Rockstar* por parte da família de Hammel, entretanto não obtiveram sucesso, visto que a censura do *videogame* não é adequada à idade dos dois garotos, ou seja, em algum momento houve uma falha na supervisão dos responsáveis pelos irmãos, os quais

permitiram que eles jogassem algo que era impróprio para suas idades e, além disso, falharam em impedir o acesso a armas de fogo (GRAND..., 2003).

No primeiro caso, não podemos considerar que o jogo teve um caráter decisivo nas ações do jovem, pois esse não estava completamente são, e, além disso, passou por momentos traumáticos em sua trajetória de vida que podem ter desembocado nessa atitude drástica que o rapaz tomou. Ao analisarmos seu comportamento, os furtos e assassinatos fogem do padrão se considerarmos que Moore não possuía histórico de má disciplina e inclusive possuía um futuro planejado na força aérea, servindo seu país.

Em se tratando do segundo caso, os irmãos Buckner não demonstraram um comportamento natural para jovens de sua idade: não vemos todos os dias dois adolescentes cometendo assassinatos apenas porque estão entediados. Apesar do jogo ter sido culpado, o problema é bem mais complexo; podemos inclusive adentrar na questão da cultura armamentista americana, que possibilitou a dois adolescentes o acesso a armas de fogo. Além disso, os responsáveis pelos menores falharam gravemente em suas funções, permitindo o acesso a jogos com censura inadequada e o acesso a armas de fogo. O ponto ao qual pretendo chegar é: existiram diversos fatores que contribuíram para essa fatalidade, não apenas o *videogame* em questão foi culpado pelas ações dos garotos, os quais, inclusive, provavelmente deveriam possuir algum desvio comportamental para acabar realizando tais ações impensadas.

Em ambos os casos, houveram fatores adicionais que me impediram de concluir que o jogo eletrônico *Grand Theft Auto* poderia ser culpado pelas ações dos jovens em questão. Outra discussão que poderia ser aberta é em como esses casos são mais comuns nos Estados Unidos do que em outros países, sendo esse um país que possui uma história diferenciada que gerou toda uma cultura armamentista e de violência, na qual cada cidadão americano se considera responsável pela sua própria defesa e de sua família, sendo muito comum encontrar armas de fogo em casas de famílias com jovens, armas essas que podem ser facilmente acessadas.

### **Jogos eletrônicos: benefícios e malefícios**

Agora partindo para jogos eletrônicos de modo geral e como esses podem beneficiar ou prejudicar os usuários, analisarei 3 casos de cada um dos lados a fim de mostrar que os jogos podem sim ser beneficiários, inclusive em tratamentos de saúde e que se tornam prejudiciais apenas quando há um descontrole do usuário ou algum tipo de problema psicológico prévio ou pré-disposição a tê-los.

#### **Benefícios**

1. *Gameterapia* no tratamento de idosos: casos de Mal de Parkinson, derrames ou traumas ortopédicos estão sendo tratados, por recomendação de médicos e fisioterapeutas, com a ajuda de jogos eletrônicos que possuem sensores para o corpo, como no caso do *Wii* e do *Kinect*, por exemplo, pois ajudam na reabilitação motora, na coordenação, no equilíbrio e até mesmo na melhora da memória, atenção e concentração. A utilização desse método é capaz de adiantar um tratamento entre 30% e 40%. O tratamento é tão sério e real que não é recomendado se não for por indicação médica, visto que o paciente pode acabar exagerando e piorando sua situação clínica. (COSTA, 2015).
2. Jogos eletrônicos inseridos no processo de catarse: muitas vezes os *videogames* são utilizados como válvula de escape do cotidiano estressante em que os usuários desses

*games* podem estar inseridos. Desse modo, o jogo eletrônico possui um papel muito importante para preservar a saúde dos jogadores, tanto a física quanto a mental.

As informações coletadas durante pesquisa mediante o discurso e as observações feitas enquanto acompanhava os sujeitos nos jogos, apontaram para a ideia dos jogos como espaço de ressignificação e de catarse. Os autores e atores da pesquisa defendem o argumento de que a interação com estes suportes tecnológicos tem uma ação terapêutica, na medida em que o jogador pode extravasar as suas energias e emoções reprimidas, desviando, assim, estes sentimentos do seu semelhante. Desta forma, o sujeito libera o stress através da participação vicária.

Os “participantes entrevistados” ilustravam essas conclusões com exemplos do seu cotidiano, nos quais, muitas vezes, o simples fato de jogar fazia com que se sentissem aliviados, ratificando, assim, as premissas da teoria da catarse, tanto no que se refere à psicologia (SANTOS, 2003; LAPLANCHE e PONTALIS, 1992) quanto à área de comunicação (SÍLBERMAN e LIRA, 2000) que, ao estabelecer interlocução com esta concepção, descarta os efeitos nocivos das mensagens dos meios (ALVES, 2004).

3. Os jogos eletrônicos no aprendizado de crianças: existem diversos tipos de jogos educativos direcionados a crianças que podem ajudá-las a desenvolver mais suas habilidades de solução de problemas, lógica, atenção, entre outras (MUNGUBA *et al.*, 2003). Entretanto, essas atividades relacionadas a jogos eletrônicos devem ser mediadas, a fim de não tornarem-se prejudiciais às crianças, visto que essas não possuem um nível de discernimento necessário para controlarem a si mesmas e manterem o jogo num nível saudável, não transformando-o num vício.

Os jogos eletrônicos detêm uma tecnologia que contempla os aspectos como processamento, tomadas de decisões e de estabelecimento de estratégias de solução de problemas, além de utilizarem linguagem visual e sonora estimulantes para a criança, o que aparentemente contribui para a aprendizagem perceptiva, da atenção e da motivação. Esses aspectos são associados a um fator determinante, que é a familiaridade da criança com a linguagem utilizada nesses jogos e o tipo de raciocínio que é necessário desenvolver, para obter sucesso nessa forma de atividade lúdica. Isso leva a criança a empregar estratégias de aprendizagem correspondentes às suas necessidades e a generalizá-las para o seu cotidiano. Na investigação preliminar deste estudo, foi observado que, como a literatura aponta, a mediação é fundamental para a apreensão dessas estratégias (MUNGUBA *et al.*, 2003).

## Malefícios

1. Escapismo social: quando o *videogame* se torna um vício, ultrapassando o nível de catarse, citado como benefício, e se torna uma obsessão, começa a ser prejudicial, fazendo com que o jogador adentre profundamente no mundo virtual e não queira retornar ao real, prejudicando suas relações sociais, as quais são extremamente necessárias para a saúde humana.

A áurea má dos jogos é um tanto óbvia. Como tudo o que gerar prazer no homem, o jogo também pode se tornar uma compulsão, trazendo prejuízos pessoais ao dependente, podendo culminar até em um quadro de ludopatia (ABREU, 2003).

2. Problemas de visão: ao passar horas e horas de frente para a tela do computador ou da televisão, os músculos ciliares são muito explorados, pois há um esforço para sempre manter a vista em foco, fazendo com que, ao passar dos anos, a elasticidades desses

músculos diminua, acarretando em problemas para alterar o foco da visão de uma distância a outra e também passa a enxergar embaçado (APARELHOS..., 2015).

3. Saúde física: quando não há controle sobre o número de horas que se passa de frente para um jogo, pode haver o consumo de alimentos prejudiciais ao corpo humano ou o não consumo de alimentos, em ambos os casos as consequências são distúrbios alimentares, os quais podem acarretar em outras doenças por consequência. Outro aspecto é a postura na qual o jogador fica após jogar por horas, postura essa que prejudica sua coluna, visto que com o passar do tempo, o *gamer* passa a sentar-se curvado, podendo gerar deformidades na coluna (BELTRAME, 2013).

Ao analisar todos os benefícios e malefícios gerados pelos jogos eletrônicos podemos observar que o jogo só passa a ser algo negativo quando há um descontrole do usuário, o qual, ao perder o controle sobre si mesmo, acaba prejudicando-se através desse vício. Todavia podemos observar que, ao ser utilizado sabiamente, pode ser extremamente benéfico para os jogadores e, inclusive, ser utilizado em tratamentos médicos, funcionando como auxiliares dos mesmos; além disso podem funcionar como “propulsores do cérebro” a partir do momento que os usuários necessitam solucionar problemas, desenvolvendo o seu raciocínio lógico e melhorando sua cognição (CALDERARO *et al.*, 2003).

Mesmo quando se avalia os casos criminais, nos quais jogos de teor violento foram apontados como influenciadores das más ações, e os malefícios dos jogos eletrônicos no geral, podemos perceber que esses resultados negativos são gerados por algum problema prévio de seus usuários que não possui relação direta com o *videogame*, sendo esse último apenas uma parte ínfima de todo o problema. Quando os usuários possuem ou tem predisposição a problemas psicológicos anteriores ao jogo, possuem uma vida cotidiana violenta, entre outros fatores que compõem um quadro problemático, o jovem jogador pode ser levado a ter atitudes violentas que são prejudiciais a si próprio e a todos ao seu redor (ALVES, 2004).

## **Considerações Finais**

As informações que reuni sobre os casos dos jovens delinquentes cujos casos criminais envolviam uma menção ao *videogame Grand Theft Auto* me permitiram chegar à conclusão de que os jogos não possuem caráter decisivo no comportamento alterado, mas sim alguns fatores externos que contribuem, e muito, para os crimes cometidos. Embora um jogo violento possa servir de inspiração, não influenciará alguém de mente sã a cometer atos violentos e/ou criminosos, como ocorreu nos casos Buckner e Moore, os quais acabaram em fatalidades.

Os jovens nos casos usados de exemplo possuíam problemas psicológicos prévios, os quais influenciaram as ações desses jovens, fazendo com que suas mentes fossem mais fáceis de corromper.

Devemos atentar ao fato de que os jogos possuem censura, a qual deveria ser respeitada, portanto os responsáveis dos jovens consumidores de jogos eletrônicos devem ser os responsáveis por verificar se o jogo que comprou para os menores de idade possuem classificação etária condizente com a idade do jovem jogador, visto que quanto mais jovem é um indivíduo, mais facilmente são absorvidas as lições que se aprende com o que se entra em contato.

Analisando os aspectos positivos dos jogos eletrônicos, pude verificar que esses realmente possuem grande utilidade em diversos tratamentos médicos assim como no desenvolvimento

de atividades cerebrais sempre que jogados com moderação, portanto o seu uso deve ser incentivado em alguns ambientes, como por exemplo nas escolas, com o objetivo de educar as crianças ou até mesmo em hospitais, no tratamento daqueles que necessitam desenvolver ou regenerar habilidades cerebrais e/ou motoras.

Tendo em vista os aspectos negativos que os *videogames* podem trazer para alguém, observei que os jogos possuem impacto negativo não por si só, mas sim por um descontrole do indivíduo que o está jogando, o qual perde o controle sobre suas ações e torna algo que era, a princípio, saudável, em algo doentio que pode prejudicar a saúde do jogador.

Fazendo um balanço entre os aspectos positivos e negativos dos jogos eletrônicos, acredito que possuam um lado positivo que se sobressaia e até mesmo seja benéfico para o usuário. O ponto que deve ser cuidadosamente observado é aquele em que um *hobbie*, um prazer, torna-se um vício prejudicial ao jogador, podendo afetar gravemente sua saúde física e mental, prejudicando, em muitos casos, inclusive aqueles que cercam esse jogador descontrolado.

Embora esse seja um assunto polêmico no qual há dois tipos de opinião: a primeira que defende o lado prejudicial dos jogos e a segunda que defende os fatores benéficos propiciados pelos *videogames*, acredito que, baseada em meu repertório e pesquisa, fui levada à esta conclusão aqui apresentada.

Em minha pesquisa cumpri todos os objetivos que a princípio havia proposto, respondendo a todas as perguntas que elaborei e me propus a buscar respostas. Caso houvesse mais tempo de pesquisa, poderia ser feito um trabalho mais elaborado e detalhista a respeito do psicológico dos jogadores que são maleficamente afetados pelos jogos eletrônicos, sendo esse um possível tema para futuras pesquisas, que podem ser bem trabalhadas e fornecerem bons resultados sobre o comportamento desses usuários que são afetados de forma negativa.

## Referências

ABREU, Andre. *VIDEOGAME: UM BEM OU UM MAL?* Um breve panorama da influência dos jogos eletrônicos na cultura individual e coletiva. 2003. Disponível em < [http://www.andredeabreu.com.br/docs/videogames\\_bem\\_ou\\_mal.pdf](http://www.andredeabreu.com.br/docs/videogames_bem_ou_mal.pdf)>. Acesso em 05/05/2015.

A HISTÓRIA dos videogames. Disponível em: <<http://outerspace.terra.com.br/retrospace/materias/consoles/historiadosconsoles1.htm>> Acesso em: 22/03/2015.

ALVES, Lynn. *Jogos eletrônicos e violência: um caleidoscópio de imagens*. 2004. Disponível em < [http://www.lynn.pro.br/pdf/art\\_caleidoscopio.pdf](http://www.lynn.pro.br/pdf/art_caleidoscopio.pdf)>. Acesso em 15/04/2015.

APARELHOS eletrônicos causam problemas na visão. Disponível em <<http://www.institutoclovispaiva.com.br/noticias/90-aparelhos-eletronicos-causam-problemas-na-visao->>. Acesso em 06/05/2015.

BELTRAME, Bianca. *Jogar videogame em excesso pode causar problemas de saúde*. 2013. Disponível em < <http://www.metodista.br/ronline/noticias/ciencia-e-saude/2013/08/excessos-no-videogame-podem-ocasionar-problemas-de-saude>>. Acesso em 06/05/2015.



CORACINI, M. J. R. F. Identidades múltiplas e sociedade do espetáculo: impacto das novas tecnologias de comunicação. In: CORACINI, M. J. R. F.; GRIGOLETTO, M.; MAGALHÃES, I. (Org.). *Práticas identitárias: língua e discurso*. São Carlos: Claraluz, 2006. p. 133-156.

COSTA, Fábio. Uso dos jogos eletrônicos como terapia traz benefício para os idosos: "Gameterapia" pode ajudar no tratamento do Mal de Parkinson. Alguns idosos aderiram à técnica e já começaram a se sentir melhor. *Jornal Hoje*. 2015. Disponível em <<http://g1.globo.com/jornal-hoje/noticia/2015/04/uso-dos-jogos-eletronicos-como-terapia-traz-beneficios-para-idosos.html>>. Acesso em 04/05/2015.

DEVIN Moore. Disponível em <<http://murderpedia.org/male/M/m/moore-devin.htm>>. Acesso em 04/05/2015.

GRAND Theft Auto in the dock over US road killing: 'Videogames made me do it!'. 2003. Disponível em <[http://www.theregister.co.uk/2003/09/11/grand\\_theft\\_auto/](http://www.theregister.co.uk/2003/09/11/grand_theft_auto/)>. Acesso em 05/05/2015.

LEFFA, Vilson J.; *et al.* Quando jogar é aprender: o videogame na sala de aula. *Revista de Estudos de Linguagem*, vol. 20, n.1, 2012. p 209 – 230. Disponível em <<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/relin/article/view/2579/2531>>. Acesso em 01/05/2015.

MUNGUBA, Marilene C.; *et al.* Jogos Eletrônicos: apreensão de estratégias de aprendizagem. *Revista Brasileira em Promoção da Saúde*, vol. 16, núm. 2, 2003, pp. 39-48. Disponível em <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=40816208>>. Acesso em 01/05/2015.

RODRIGUES, Lia C.; LOPES, Rodrigo A. S.; MUSTARO, Pollyana N.; *Impactos sócio-culturais da evolução dos jogos eletrônicos e ferramentas comunicacionais*: um estudo sobre o desenvolvimento de comunidades virtuais de jogadores. 2006. Disponível em <<http://www.sbgames.org/papers/sbgames07/gameandculture/full/gc2.pdf>>. Acesso em 20/04/2015.