

A INFLUÊNCIA DOS JOGOS NA AGRESSIVIDADE

BOSSA, Rafael Martins
CARVALHO, Adrian Martins
MELO, João Vítor Souza Araújo
ASSUNÇÃO, William Bruno
SILVA, Marcos Antônio de Lucio

RESUMO

Nos dias atuais, a disputa nas indústrias de entretenimento é grande. Com as tecnologias mais modernas, videogames estão cada vez mais realistas e abrangendo os mais diversos temas, entre eles certamente se encontram temas violentos e polêmicos não indicados para menores. Tiroteios em massa e outras violências passaram a ser constantemente relacionados aos jogos violentos, o que tem atraindo atenção de pesquisadores para entender se o fenômeno em torno dos games é real. Esta pesquisa bibliográfica, apresenta o objetivo de buscar compreender o concerne com relação aos possíveis males que esse tipo de conteúdo violento possa vir a apresentar nos comportamentos relacionados a agressividade de seus consumidores mais jovens.

PALAVRA CHAVE: Agressividade, jogos eletrônicos, videogames

ABSTRACT

Nowadays, the dispute in the entertainment industries is big. With the latest technologies, video games are becoming more realistic and covering the most diverse themes, among them certainly there are violent and controversial themes not suitable for minors. Mass shootings and other violence are constantly related to violent games, which has attracted the attention of researchers to understand if the phenomenon surrounding games is real. This bibliographic research presents the objective of seeking to understand the concern regarding the possible evils that this type of violent content may present in the behaviors related to the aggressiveness of its younger consumers.

KEYWORDS: Agressiveness, games, vídeo games

INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos atingem cada vez mais um número maior de pessoas, com a popularização dos computadores, consoles e smartphones uma quantidade maior de pessoas passam mais tempo expostas a diferentes jogos. Para Fernandes et. al. (2017), tal diversificação nos títulos disponíveis no mercado gera uma discussão sobre a influência dos jogos violentos sobre o desenvolvimento moral da criança e, especialmente, a responsabilidade de pais, cuidadores e desenvolvedores de conteúdo a respeito deste problema. O desenvolvimento moral de crianças e adolescentes configura-se parte importante do futuro de nossa sociedade, sendo que, diversas manifestações de violência e agressividade entre os jovens são frequentemente associadas a manifestações culturais de violência consumidas pelos jovens como filmes, histórias em quadrinhos “HQ’s”, músicas e videogames.

A expressividade que o mercado de jogos vem ganhando ao longo dos anos faz deste ramo da cultura algo especialmente interessante para a sociedade em seu questionamento sobre o desenvolvimento infantil. Um ponto de grande relevância a ser observado está relacionado com o escasso arcabouço teórico a pesquisado que apresentem possibilidades de afirmações quanto aos malefícios que os conteúdos agressivos podem ocasionar aos jovens e como poderiam ser afetados por eles, e ainda se apresenta como um fator prejudicial para o seu desenvolvimento.

OBJETIVO

O objetivo desta pesquisa é levantar um conjunto de evidências sobre a influência de jogos nas dimensões de comportamento relacionados à agressividade e apresentar o conhecimento vigente sobre esse tema utilizando múltiplas abordagens da psicologia e como ele ainda precisa ser discutido e estudado.

MÉTODO

Como método de obtenção de levantamento de referencial teórico, esta pesquisa empregou como metodologia o uso da pesquisa bibliográfica, sendo desta forma elaborada com base exclusiva à partir de material bibliográfico, constituído de livros e artigos científicos, como explica Gil (2010). Neste caso, reuniram-se publicações sobre o tema disponibilizados na BVS-PSI, PEPSIC, SCIELO.

DESENVOLVIMENTO

Na era moderna da tecnologia e conectividade as formas de entretenimento vêm se expandindo e se diversificando, com relação a indústria de videogames não é diferente. Apresentando um crescimento considerável nas décadas de 80, 90 e 2000 a indústria se expandiu para vários gêneros e tipos de abordagem de cada gênero. Essa diversificação levou a rumos mais cinematográficos assim como os filmes de ação, contando histórias de relacionadas aos contextos de ambientes criminosos, justiceiros, lutadores e forças armadas como o exército, polícia ou forças especiais. Abordando tais temas violentos videogames começaram a ser mais gráficos em relação a imagens mostradas, mais realistas e mais variados em relação ao que acontece graças aos avanços tecnológicos da época de tal desenvolvimento. Esse avanço faz com que cada vez mais os jogos fiquem bastante realísticos, o que pode impactar mais os jovens (FERNANDES, 2017).

Os videogames têm se apresentado de modo muito comum e objeto de grande interesse com relação ao público infantil e jovem, principalmente quando relacionado às populações ocidentais. Diante desta massificação e os caminhos que essa indústria tomou, algumas preocupações e questionamentos quanto ao tema passaram a ser discutidas. Estudos sobre os efeitos de jogos eletrônicos, bem como estudos sobre a relação de jogos violentos demonstram que o efeito que tais jogos têm é de catarse, e serve como uma válvula de escape para a agressividade (FERREIRA, 2009).

Quanto a agressividade, é importante ressaltar que a mesma nunca poderá ser totalmente anulada ou totalmente extinta dentro do repertório do indivíduo. A neurociência e a psicologia evolucionista apresentam o fato de que a agressividade pode ser vista como algo naturalmente ruim que deve ser evitado, porém é indispensável na natureza animal (DANTAS, 2012). Lorenz (1973, *apud*

DANTAS 2012, p. 11) afirmam em sua obra *“Agressão; Uma história natural do mal”*, que a agressividade é natural de muitos animais para com seus próprios (congêneres) não prejudica a espécie, mas é pelo contrário, essencial à sua conservação.

(...) Contrapondo os autores que afirmam que possa haver uma possibilidade do jogo virtual violento influenciar, no comportamento agressivo de seus usuários; Por sua vez Christopher J. Ferguson, da Texas A.I.M International University, afirma que “vídeo games violentos são como manteiga de amendoim- inofensivo pra vasta maioria das crianças, mas prejudicial para uma pequena minoria com problemas de personalidades ou saúde mental pré-existente. E acrescenta: pesquisas recentes demonstram que com o avanço na popularidade dos videogames, as crianças dos Estados Unidos e Europa têm mostrado menos problemas de comportamentos, concluindo estão menos violentas e se saem melhor nos testes escolares padronizados, ou seja os jogos violentos não criam uma geração de jovens violentos. (DANTAS, 2012, p. 14)

De acordo com a pesquisa realizada associar a exposição à conteúdos violentos com os comportamentos agressivos apresentados por seus usuários pode ser uma atitude precipitada. Deste modo apresenta-se a necessidade de um cuidado maior quanto a esta informação. Do mesmo modo que se deve observar com atenção o fato da utilização dos jogos que apresentam cenas de violência como uma possibilidade de expor seus comportamentos internos relacionados a agressividade como aponta (FERREIRA, 2009).

CONSIDERAÇÃO FINAIS

Através da pesquisa elaborada é possível observar que não há como afirmar que os jogos não causam qualquer impacto a agressividade de seus usuários, podendo apresentar o fato de que essa influência existe, mas a questão

principal é que não deveríamos estudar os jogos em si, e sim os indivíduos envolvidos na questão, pois é observado que os comportamentos apresentados com relação à exposição à jogos violentos é individual e pessoal a cada indivíduo, sendo assim pode-se apresentar formas diferentes de agir e comportar-se de acordo a percepção individual. Por fim como foi apresentado, este ainda é um tema pouco estudado e com poucas informações, não podendo deste modo apresentar conclusões específicas quanto ao fato de haver influências negativas sobre os indivíduos que estão expostos a jogos violentos, porém esta pesquisa traz ao campo acadêmico a necessidade de continuar a busca por maiores informações e estudos quanto ao tema, uma vez que o mesmo é um tema recorrente em nossa sociedade e cada vez mais presente.

REFERENCIAS

DANTAS, Francisco Irafran *et al.* Jogos eletrônicos x comportamento agressivo. *In:* DANTAS, Francisco. **Jogos eletrônicos x comportamento agressivo**. 2012.

Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura em Psicologia) - Universidade Estadual Da Paraíba, [S. l.], 2012. p. 19.

FERNANDES, Diego. Jogos eletrônicos, violência e desenvolvimento moral. *pepsic*, São Paulo, 20 de jan. de 2017. Disponível em:

http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-711X2017000100008. Acesso em: 05 de out. de 2019.

FERREIRA, Patrícia Arriaga et al. JOGOS DE COMPUTADOR VIOLENTOS E SEUS EFEITOS NA HOSTILIDADE, ANSIEDADE E ACTIVAÇÃO FISIOLÓGICA. **Revista Lusófona de Ciências da Mente e do Comportamento**, [S.l.], v. 1, n. 1, nov. 2009. ISSN 1646-5245. Disponível em: <https://revistas.ulusofona.pt/index.php/rlmente/article/view/969>>. Acesso em: 08 oct. 2019