

JOGOS VIRTUAIS VIOLENTOS E INFLUÊNCIAS NO PSIQUISMO HUMANO

VIOLENT VIRTUAL GAMES AND THEIR INFLUENCE ON THE HUMAN PSYC

FABRICIO DANIEL DE NAPOLI^{1*}, FRANCIELLE GONZALEZ CORREIA GOMES²

1. Acadêmico do curso de graduação em Psicologia da UNINGÁ – Centro Universitário Ingá; 2. Professora Mestre do Curso de Psicologia da UNINGÁ – Centro Universitário Ingá.

*Rua Santos Dumont, 361, São Jorge do Ivaí Paraná, Brasil. CEP:87190-000. fabriciodeadnel@yahoo.com.br

Recebido em 30/09/2016. Aceito para publicação em 16/12/2016

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo analisar se o uso de jogos virtuais violentos pode induzir o ser humano à atitudes violentas. Assim, pretende-se responder a questão: os jogos virtuais violentos podem incitar o ser humano à atitudes violentas? Tal estudo nasce de uma inquietação pessoal acerca do tema e se justifica enquanto uma contribuição à sociedade, uma vez que versa sobre uma prática disseminada em grande escala na mesma. Tem ainda a ambição de que estes conhecimentos possam vir a nortear a prática da psicologia. Foi feita uma revisão bibliográfica nas bases de dados: PEPSIC, SCIELO, LILACS e BVS entre os anos de 2002 e 2016. Utilizaram-se os descritores: "dependência de jogos virtuais", "Jogos violentos", "videogames" e "influência de jogos virtuais" para a busca de artigos. Foram encontrados 92 e, destes, 11 foram efetivamente utilizados. O trabalho foi dividido em quatro tópicos, a saber: O surgimento dos jogos virtuais; Violência virtual; Riscos dos jogos virtuais e benefícios dos jogos virtuais. Concluiu-se que os jogos virtuais podem incitar à violência se utilizados excessivamente por crianças. Em adultos, não se identificou influência dos jogos violentos. Fazem-se necessárias ainda mais pesquisas direcionadas ao contexto social em que os jogadores se encontram.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos virtuais, violência, psicologia.

ABSTRACT

This paper aims to analyze whether the playing of violent virtual games can induce the individual to violent attitudes. Therefore it is directed to answer the following question: Can the virtual violent games induce the human being to violent attitudes? This study was born from an author's personal doubt on the topic and it is justified for being a contribution to the society, because virtual games are widely spread nowadays. It also aims to generate knowledge to guide the psychological practice. The basis of the article consists of a bibliographic research conducted through the data bases: PEPSIC, SCIELO,

LILACS and BVS with papers ranging from the years 2002 to 2016. The descriptors used were: "dependency on virtual games", "violent games" and "virtual gaming influence". Through them, 92 papers were found and 11 of those were effectively used. The text is divided on four sections: The creation of virtual games; Virtual violence; Risks of virtual gaming and Benefits of virtual gaming. The findings of this paper conclude that virtual gaming can incite violence if done excessively and by children. In adults, the influence of the violent games could not be identified. It is recommended that more thorough research is conducted involving the social context in which the players of these games find themselves.

KEYWORDS: Virtual games, violence, psychology.

1. INTRODUÇÃO

Os jogos virtuais são atualmente uma das atividades mais praticadas por pessoas de todo o mundo. Graças aos avanços tecnológicos que frequentemente ocorrem, para ter acesso a eles basta ter um *smartphone*, *tablet*, computador ou consoles específicos. Desta forma o presente estudo teve como objetivo geral realizar uma investigação sobre jogos virtuais violentos e se estes podem vir a influenciar o psiquismo humano.

A pesquisa referida foi motivada após assistir um vídeo no canal You Tube onde um homem imitava situações de agressividade do jogo Grand Theft Auto, conhecido como "GTA". Este jogo possui vários exemplos de atividades criminosas como roubar pessoas, bancos e cometer assassinatos com o uso de armas de fogo. Diante disso por meio de uma busca na internet, foi possível identificar informações de situações onde pessoas atribuem atos de violência como sendo influenciadas por jogos virtuais. Dentre estas uma reportagem informando que no mês de junho de 2003, um adolescente realizou uma sequência de atos envolvendo roubo de automóvel e disparos com armas de fogo a policiais que teria sido influenciada por esse mesmo jogo. Uma vez despertada

a curiosidade em relação a possíveis influências causadas por jogos virtuais, surgiu o questionamento: os jogos virtuais violentos podem incitar o ser humano a atitudes violentas?

Durante a pesquisa ouve um aumento do interesse sobre tema, em virtude de constantes notícias apresentadas pela mídia, sobre o lançamento de um jogo virtual intitulado Pokémon Go, que consiste em utilizar smartphones ou aparelhos similares para capturar Pokémons (monstros virtuais), e utilizá-los em batalhas com outros jogadores. Os monstros ficam aleatoriamente espalhados em diferentes locais das cidades, desta forma, o jogo motivou milhões de pessoas a irem para ruas em busca de tais interações virtuais.

Em razão de jogadores de jogos virtuais violentos poderem ser qualquer pessoa, a pesquisa contribuirá com informações para prevenir possíveis riscos de violência contra outras pessoas. Uma vez identificadas características nos jogos virtuais violentos que possam levar a atos de violência, existe a necessidade de proporcionar à sociedade informações sobre essas causas, para buscar prevenir ocorrências em relação ao tema que podem levar pessoas a comportamentos como isolamento e condutas antissociais.

Sendo assim, ele poderá contribuir com informações úteis para o desenvolvimento de novas pesquisas relacionadas ao tema. De modo a auxiliar a construção de novos conhecimentos científicos no futuro.

Esta pesquisa tem o intuito de compreender os motivos que levam algumas pessoas a gostarem de tais jogos, e de investigar se estes influenciam a prática da violência. O trabalho proposto enquadra jogos virtuais violentos de modo a buscar compreender seu surgimento e se de fato este vem a aumentar a possibilidade de atos violentos, ou se são uma forma de desvio de agressividade que cada indivíduo possui em si.

Sendo assim este trabalho tem a contribuir com uma compreensão sobre o assunto, identificando como a literatura aborda o tema, se jogadores de tais jogos representam riscos à sociedade. O tema proposto pode inclusive gerar possíveis diretrizes para intervenções psicológicas a respeito de atitudes violentas.

O presente trabalho está dividido em quatro tópicos: o primeiro tópico busca apresentar a história do surgimento dos jogos virtuais e suas evoluções. No segundo, causas que podem atrair o interesse pela busca de jogos virtuais violentos. O terceiro tópico referiu-se a prováveis pontos negativos existentes na utilização de jogos com conteúdo violento tanto em adultos quanto em crianças. No quarto tópico apresentou-se aspectos proporcionados pelos jogos que podem ser considerados positivos.

2. MATERIAL E MÉTODOS

Foi realizada uma revisão da literatura em bancos de dados e foram considerados artigos de autores nacionais e internacionais em idioma espanhol, publicados em periódicos, disponíveis nas bases de dados: PEPSIC – Periódicos Eletrônicos em Psicologia, SCIELO Brasil e SCIELO España; LILACS – Literatura Latino Americana e BVS– Biblioteca Virtual em Saúde. Em uma primeira busca a pesquisa teve como parâmetro de preferência artigos datados entre 2006 a 2016, porém devido à escassez de material foi necessário gradativamente ir aumentando o período de publicação. Desta forma, os artigos utilizados estão compreendidos entre os anos de 2002 e 2016. Utilizou-se para pesquisa na base de dados em português as palavras-chaves: "dependência de jogos virtuais", "Jogos violentos", "dependência de videogames" e "influência de jogos virtuais", também foram pesquisados estes mesmos termos em espanhol, A revisão incluiu artigos com resumo e/ou corpo textual publicados em espanhol e/ou português. Foi localizado um total aproximado de 998 artigos em diferentes idiomas, porém foram desconsiderados os artigos que não apresentaram resumos, que não estavam disponíveis nos bancos de dados ou que não possuíam tópicos identificados como relevantes ao objetivo do presente artigo. Assim foi alcançado um total de 92 artigos com a busca nas distintas bases de dados nos idiomas português e espanhol, contudo foram aproveitados apenas 11 artigos referentes ao tema, que foram selecionados de acordo com a pertinência ao tema.

3. DESENVOLVIMENTO

O surgimento dos jogos virtuais

Segundo Luz (2010), falar sobre o nascimento do vídeo game é algo que pode envolver até três datas, variando de acordo com o critério utilizado, porém a datação mais antiga que se relaciona à interação com um monitor de vídeo foi de 1958. Neste ano William Higinbotham teve a ideia de usar um computador analógico (com circuitos baseados em relês e tubos) para desta forma criar um jogo que permita interação em monitor. Seu experimento permitia que dois jogadores interagissem em um jogo de tênis, que permitia que o jogador controlasse o saque e o momento da rebatida, porém não havia placares ou fim de jogo. Devido ao grande sucesso posteriormente ganhou algumas melhorias como uma tela maior e vários novos cenários no jogo com opções de escolha entre jogar na gravidade de Júpiter, Terra ou Lua. Essa foi a primeira experiência que propôs uma interação entre uma pessoa e um monitor, e com resultados de fascínio do público ao poder controlar os objetos projetados na tela.

Ainda de acordo com Luz (2010), outra data que é aceita para o surgimento do vídeo game tem como crité-

rio a soma da interação de um monitor com um *software*. Os computadores foram inventados entre as décadas de 1940 e 1950 e podiam ocupar andares inteiros de prédios e tinham o uso restrito em universidades para pesquisas e utilização militar para cálculos de balística e outras funções. Já em 1957 com o surgimento do transistor, os computadores não queimavam tanto como quando usavam válvulas. Na década de 1960, apenas duas universidades americanas possuíam computadores: as Universidades de Utah em Stanford e o Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), sendo esta onde Steve Russell e seus amigos vieram a se tornar hábeis programadores com um maior domínio do equipamento. Desta forma Russell veio a desenvolver sua ideia, um jogo interativo que seria uma batalha espacial, e assim após seis meses ficou pronto o jogo *Spacewar!*, que tratava de uma batalha no espaço entre duas naves em que os jogadores controlavam duas espaçonaves e disparavam torpedos uns no outro.

De acordo com Rodrigues, Lopes e Mustaro (2010), a década de 1960 foi marcada pelo surgimento do primeiro vídeo game com um sistema para TV que foi desenvolvido por Ralph Baer e lançado em 1972 chamado *Magnavox Odyssey* este foi o primeiro console de jogos com sucesso no mundo, porém ele não possuía som ou pontuação na tela, e para utilizar outros jogos era necessário adicionar outros itens de modo externo. Rodrigues et al. (2010) afirma também que os avanços tecnológicos e constantes mudanças possibilitaram à Atari um projeto de vídeo game, que trouxe como resultado o *Vídeo Computer System (VCS)*, lançado inicialmente com 9 jogos sendo: *Pong*, *Basic Math*, *Surround*, *Blackjack*, *Indy 500*, *Combat*, *Star Ship*, *Street Racer*, *Air-Sea Battle* e *Vídeo Olympics*. Como inovações tecnológicas apareceram um maior número de cores, a escolha de nível de dificuldade e o lançamento do *joystick*. Com estas inovações a sensação de realidade dos jogos foi elevada, gerando assim um aumento da imersão do jogador no universo eletrônico.

A criação dos primeiros jogos eletrônicos, faz com que se pudesse dizer que entre as suas características mais significativas está o “fazer de conta”, gerando uma revolução no mundo dos jogos, por transformar um ambiente virtual em um ambiente interativo tornando-se um auxílio para a imaginação e contribuindo para um grande crescimento do interesse proporcionado pelo jogo eletrônico. Assim o “fazer de conta” é inovado com um mundo ilustrado e interativo nos jogos eletrônicos, que em tempos atuais principalmente os jogos *online* (jogo eletrônico que se utiliza de navegadores e da internet) vem ocupando um lugar na vida das pessoas cada vez mais significativo, pois possibilitam uma nova forma de comunicação entre as pessoas, tendo assim uma influência na cultura e na sociedade, onde as atividades lúdicas têm papel fundamental (RODRIGUES et al, 2010).

3.2. VIOLÊNCIA VIRTUAL

Para Martinez (2009) o caminho do heroísmo é buscado nos vídeo games e a lógica predominante na maioria das vezes é a eliminação do outro. Em razão disso, é possível identificar que desde o seu surgimento, o vídeo game, utiliza como componente lúdico primordial a violência, porém esta se trata de uma violência considerada racionalizada, que é feita ou simulada através de meios eletrônicos. Uma violência virtual, sendo algo retirado da realidade material que não estaria necessariamente infringindo as regras civilizatórias. Assim estando enquadrada no contexto do fazer de conta, identifica-se um lugar onde existe a possibilidade de satisfazer todos os níveis de desejos humanos, as paixões e os prazeres.

Desta forma segundo Gutiérrez, Bañuelos e Fernandez (2002) está clara nos jogos virtuais que as delimitações para o sucesso consistem em matar ou ganhar e o fracasso em morrer ou perder. Assim os vilões são representados como assassinos, psicopatas, alienígenas, mafiosos e outros que devem ser eliminados para assim ganhar a recompensa determinada, em um universo onde para ser vitoriosa a única alternativa é a de ganhar ou perder, comer ou ser comido, matar ou morrer, tendo como objetivo destruir o adversário não importando como. Assim ao pressionar botões e teclados com direcionamentos, o indivíduo vai se transformando no protagonista de acontecimentos que dependem de habilidades em executar os comandos, levando-o a viver intensamente uma ficção que o absorve. Isso permite esquecer os problemas cotidianos e transformar-se no herói, o centro das atenções, transformando-se no personagem dos sonhos que alguém desenhou.

Martinez (2009) traz que é no desenrolar do jogo de tentativas com erros, recomeços, perdas e recompensas, que vai se construindo o herói, não tendo importância se o que está sendo recompensado é a ação real, em outras palavras, os movimentos realizados pelos dedos do jogador, pois as ações que ocorreram no jogo foram realizadas pelo usuário, como botões de direção e outros que complementam as ações atribuídas ao personagem que variam, para cada jogo em específico. O que importa é que o inimigo foi derrotado com um golpe certo, e para que isto ocorra o vitorioso deve se inserir em uma violência lúdica, sendo esta sua fonte de prazer.

Ainda segundo a autora entre o desejo e a realização existe a realidade virtual, que como verificamos, de alguma maneira gera a possibilidade de preservar as normas da civilidade, pois os atos não foram cometidos no mundo material, como já diz a palavra virtual. No latim a palavra de origem, *virtualis*, quer dizer, algo que não se realizou, mas possível de realizar-se, como uma simulação, no âmbito do fictício, apesar de curiosamente estar aliada à palavra “realidade”. Desta forma se tem a

criação de uma realidade plástica, que permite de certa forma manipular a realidade, permitindo matar sem o sentimento de remorso e mantendo a garantia de ficar imune diante de qualquer perigo, principalmente quebrar as regras civilizatórias virtualmente.

Riscos dos jogos virtuais

Para Pontes (2008), a partir do princípio da possibilidade de comunicação por via da internet, o individualismo por parte da sociedade tem se tornado cada vez maior, e como consequência disso os relacionamentos do mundo real tem perdido lugar para as interações e relações virtuais. Isto tem contribuído para que ocorra um isolamento das pessoas em suas vivências reais. Paiva e Costa (2015) acrescentam que esse isolamento também pode ocorrer com crianças e atribuem essa possibilidade ao fato do aumento da tecnologia, que também está levando muitas crianças a preferirem se divertir no mundo virtual. Esta ocorrência é atribuída ao aparecimento cada vez mais frequente e precoce de aparelhos eletrônicos na vida das crianças, podendo ser desde um videogame, computador ou até um celular. Em virtude disso elas acabam por deixar de lado brincadeiras tradicionais como brincar de pega-pega ou jogar bola, ou seja, brincadeiras que envolvem relacionamentos sociais e físicos com outras crianças e com o meio ambiente, podendo assim vir a afetar a sua saúde física e psicológica, contribuindo assim para o isolamento da mesma.

Retondar, Bonnet e Harris (2016), não discordam de um possível isolamento social, porém, atribuem essa possibilidade ao uso excessivo. Para os referidos autores, o indivíduo que fica horas e dias diante da tela, passa a atribuir qualidades a esse comportamento como sendo o de maior dominância em sua vida, aumentando consideravelmente seu espaço privado e causando perdas em seu espaço público, onde ocorrem os vínculos, interações e laços sociais, levando-o a se isolar dentro de suas fantasias e de si próprio. Paiva e Costa (2015) concordam com essa posição em relação ao uso excessivo e apontam a outros riscos dizendo que o mundo virtual quando utilizado de maneira indiscriminada, ocasiona a desestruturação dos processos psicológicos da criança e faz com que apresente comportamento antissocial, juntamente de instabilidade emocional e com atitudes agressivas.

Desta maneira Retondar *et al* (2016) concordam com Paiva e Costa (2015), e ainda dizem que ao se pensar em um indivíduo que dedica parte de sua vida mensal, semanal e diária a um jogo que possui a violência como seu tema de maior importância, não se pode deixar de refletir sobre essa possibilidade de ocorrer influência na subjetividade deste jogador de modo a resultar em atitudes violentas. Já para Balerdi (2011), a atividade de se jogar vídeo game com conteúdo de violência é um fator causador de risco para comportamentos agressivos, sen-

do assim, relata ser importante buscar analisar uma maneira de se inverter esse fator de risco. Para isso acrescenta que seria necessário analisar de modo profundo o ambiente social ao qual o sujeito interage para poder chegar a uma maneira de torná-los eficientes contra o desenvolvimento de atitudes agressivas.

Retondar *et al* (2016), também comentam sobre essa importância da análise do ambiente social, pois a busca pela interação no mundo virtual com imagens de explosões, tiros, sangue e violência, pode se relacionar a uma narrativa de vida que a muito tempo cultiva, com desejos de assassinatos, mortes e vingança, frente a um grande número de privações, humilhações e sofrimentos socialmente vividos. É neste instante que segundo Pontes (2008) os vídeo games entram atuação, pois de fato, com essas imagens realistas, efeitos e simulações, os jogos conseguem com qualidade a capacidade de representar de maneira realista e fiel a realidade do jogador, permitindo-lhe atuar indiscriminadamente com autonomia, tendo assim a opção de interagir de modo agressivo no jogo. Além disso, para os autores supracitados, as buscas realizadas pelos sujeitos por esses jogos, podem ser visualizadas como uma possível fuga, se referido ao imaginário do sujeito, que de alguma maneira tem a possibilidade de realizar em um jogo simbólico no mundo virtual aquilo que não lhe é possibilitado no mundo real. Por sua vez Moratori (2003), ainda esclarece que os jogos simbólicos são elementos que se constituem a partir do momento em que o objeto ausente é representado pela criança, tendo a importância de determinar uma comparação entre o elemento imaginário, que é constituído de uma forma fictícia de representação e o elemento real.

Além disso, Pontes (2008), diz que uma vez que é permitida no jogo virtual uma autonomia indiscriminada ao jogador, isso pode possibilitar a ele desenvolver ou apresentar comportamentos que ultrapassam a realidade. Como exemplo deste fato podem ser mencionadas situações em que o usuário pratica algo distante daquilo que é realizado pela sociedade: crianças que ao buscar similaridades com seus super-heróis, podem ter a ideia de terem superpoderes e tentar voar ou até se vestirem iguais, ou até criminosos que obtiveram suas ideias para iniciar o crime a partir de simuladores e jogos. Desta forma, estas e outras diversas situações, muitas vezes são apresentadas como um sintoma, representado uma influência proporcionada pelo jogo por representar uma realidade não permitida, que segundo Retondar *et al* (2016) não conseguiram ser esgotadas, em seus convívios sociais que são experimentados em distintas instituições, como a família, o trabalho, a religião, os meios de comunicação em massa e a moral.

Ainda segundo Retondar *et al* (2016) existe também o possível risco dos jogos virtuais violentos, estarem gerando estímulo à violência, considerando a possibilidade de que sujeito já tenha certa atração por comporta-

mentos violentos, ou se este incorporou a violência como uma maneira de linguagem o jogador pode sentir-se estimulado pelo vídeo game a atingir seu desejo. Nesta situação, existe um risco dos jogos virtuais, ao em vez desempenharem um papel de compensação ou fuga da realidade, terminarem exercendo a função de potencializar ou até mesmo aperfeiçoar um plano para converter seu desejo interno em atitudes.

Entretanto o jogador não está basicamente realizando movimentos de seus dedos e mãos em um controle, mas sim está em grande interação emocional, física e psicológica com o jogo. Anderson (2010 apud Balerdi, 2011), destaca que existem efeitos causados pelos jogos de vídeo game que podem ser identificados em traços refletidos no mundo real, como condutas agressivas, retratadas com insultos, gritos, golpes e utilização de armas entre outros. Já a agressividade cognitiva fica retratada em traços de hostilidade perante pessoas ou grupos, atitudes como agressões ou crenças. Na agressividade emocional pode se citar hostilidade, sentimento de vingança e ansiedade, a empatia fica representada pelo grau em que o jogador se comove ou se identifica com as vítimas, também se tem a dessensibilização em diminuição das respostas emocionais frente a cenas com conteúdo de violência, alterações fisiológicas como aumento da pressão sanguínea, condutância da pele e aceleração de batimentos cardíacos. Por outro lado, também existem condutas sociais positivas como defender, socorrer e ajudar as vítimas.

Desta forma Retondar *et al* (2016), dizem que tudo direciona a que exista uma relação de causa e efeito no tocante a gostar de jogar jogos com conteúdo de violência e possuir comportamentos violentos com as pessoas no mundo real. Tendo em conta essa lógica causal e mecânica, o jogo pode vir a se apresentar como causa motivadora ou possível de que seguidores dessas práticas venham a cometer atos de violência. Porém não se deve deixar de lado que os motivos que levam vários jogadores a jogarem tais jogos de conteúdo violento podem ser diversos, e muitos desses usuários não deixam de serem pessoas carinhosas e amáveis em suas vidas físicas e sociais. Em outras palavras, isso não permite dizer que se não existisse jogos violentos, os atos de violência deixariam de existir na sociedade, pois existem outros meios de se estimular e fortalecer possíveis atos contra integridade física e da vida. Abuso de poder, guerra, desamparo, tráfico de drogas, são ingredientes de grande poder para motivar incontáveis iniciativas por parte do indivíduo que já possui em sua biografia características que podem provocar como resultado um surto de violência descomunal se combinadas com outras.

Benefícios dos jogos virtuais

Retondar *et al* (2016) aponta que o fato de jogar com frequência jogos com conteúdo violento, não significa

que vai produzir de modo automático um indivíduo tranquilo, ou um com motivação para violência, porém no momento em que tais vivenciam começam a se inscrever na vida do sujeito como sendo dados significativos, poderão vir a funcionar como reforçadoras de marcas que foram gravadas nele ao decorrer da formação de sua personalidade e que se encontram em frequente movimento, ou seja, com possibilidades de ressignificações e modificações imprevisíveis. A família vem a ser o primeiro lugar de socialização da criança e é ela seu primeiro centro de formação, onde se adquire o conhecimento para a interiorização de discernimento entre o certo e o errado, o sim e o não, sobre o que se permite e o que não se permite. A partir daí vai adquirindo cada vez mais autocontrole frente a impulsos, assim é possível dizer que os jogos virtuais com sua ampla variedade de situações podem contribuir de forma importante para o desenvolvimento da criança.

Cardoso (2010) afirma que para fazer com que as crianças consigam assimilar o que é desenvolvido, se faz importante lidar com o concreto em jogos e brincadeiras, pois é por meio de brincadeiras e jogos, que ela vem a aprender, descobrir, desenvolver habilidades e inventar, estimulando assim sua criatividade, curiosidade, linguagem, concentração, autonomia e socialização. Desta forma, as brincadeiras e os jogos são por si mesmos momentos de aprendizagem. Somando-se a isto, ocasiões proporcionadas por estas atividades possibilitam o surgimento de novos comportamentos e contribuem para o desenvolvimento. Moratori (2003) cita que ao se analisar as características e/ou atributos relacionados ao jogo, é possível dizer que se caracteriza como uma atividade lúdica que prende o interesse e desejo do jogador, envolvendo-o e motivando-o a buscar identificar seus limites e possibilidades de superar esses limites, adquirindo assim coragem e confiança para buscar a vitória, porém, em razão do jogo possuir característica competitivas, pode se apresentar como sendo uma atividade que possui capacidade de criar situações-problemas, pois o sujeito tem a necessidade de resolver conflitos, estabelecer ordem, organizar pontos de vista diferentes e estabelecer várias relações.

Ainda Cardoso (2010) descreve a importância do lúdico para a criança, caracterizando-se como sendo uma atividade, que tende a satisfazer alguma necessidade determinada, tendendo a proporcionar um direcionamento favorável de seu interesse a desafios ocasionados pelos regulamentos que são impostos em situação imaginária específica que por sua vez proporcionam um caminho para o desenvolvimento de um pensamento abstrato, permitindo assim, a criação de situações que não estão no campo da realidade, ou seja, imaginárias.

Cardoso (2010), também acrescenta que a criança tem a oportunidade de ser algo maior do que de fato é na realidade durante as brincadeiras ou jogos. Retondar *et*

al (2016), descreve essa possibilidade de serem algo diferente do real, como uma representação proporcionada pelo fato de que para se jogar não se necessita exatamente de algo que seja um corpo, e desta maneira o personagem projetado frente a tela do jogo gera grandes prazeres e sensações, como as que são vividas no mundo real, em inúmeras, danças, jogos, lutas e outras formas de divertimentos. Assim os autores dizem que o universo virtual é entendido como sendo um espaço da realidade que se contraria ao presente e não à realidade, podendo ainda ser um pacto daquilo que poderá ser, tendo pelo jogador, como impulso os desejos e quantidades de investimentos afetivos isentos de valores morais, ou seja, o fato de sair das circunstâncias que englobam o indivíduo na atualidade da vida, e entrar no mundo da virtualidade onde há uma infinidade de circunstância imaginárias, ficcionais e cheias de possibilidades. Isso pode vir a ser considerado uma maneira de se autorregular e se manter em meio as pressões que enfrenta em suas rotinas diárias.

Do ponto de vista de Moratori (2003), essas grandes infinitudes de situações que o jogo virtual proporciona, também possuem papel importante na adolescência, onde a cooperação e interação no grupo social são fontes de aprendizagem, as atividades com jogos de regras representam situações bastante motivadoras e de real desafio. É na ação do jogo que o sujeito, mesmo que venha a ser derrotado, pode conhecer-se, estabelecer o limite de sua competência enquanto jogador e reavaliar o que precisa ser trabalhado, desenvolvendo suas potencialidades, para evitar uma próxima derrota.

Já para Retondar *et al* (2016), os jogos virtuais por possibilitarem que se recomesse o no mesmo lugar que se parou, permitem que o jogador seja quem tem controle sobre as imagens, podendo congelá-las, alterá-las e continuar quando bem quiser e isso possibilita que se viva no mundo virtual uma onipotência infantil de controlar a realidade e o mundo em volta. Poder matar quantos quiser em um jogo de guerra e renascer quantas vezes for necessário, é uma condição psíquica que proporciona a possibilidade de um relacionamento sem ficar exposto. Assim se obtém uma experiência subjetiva que é controlável e isenta de ruídos e impurezas que não se deseja. Isso possibilita ao jogador poder agir com violência no jogo virtual e até mesmo matar sem se sentir culpado.

Sendo assim Lemos (2011), acrescenta que a violência contida nos vídeo games, permite a eles que seja desempenhado um papel mais direcionado para a catarse e diversão, porém, diz que o fato de considerar um jogo como sendo divertido não significa que ele não tenha possibilidades de influenciar o usuário a atitudes violentas, pois se sabe da importância do aspecto lúdico na aprendizagem da criança, sendo importante que ao jogarem possuam um direcionamento correto dos pais, para

não correrem risco de vir a interpretar que a atitude de agredir alguém é algo divertido.

Assim para Retondar *et al* (2016), os atropelamentos, o sangue, as explosões, mortes e violência que estão presente nas imagens reproduzidas nas telas dos vídeo games e que prendem a atenção dos jogadores diante de tantas emoções ocasionadas por imaginação, de certa forma podem vir a contribuir com a possibilidade de um alívio psíquico gerando uma pacificação do indivíduo, ao contrário daquilo que se pensa. Isso frente aos desejos que possui de hostilidade, vingança, morte e violência, que gostaria, em seu pensamento de praticar, porém, frente aos valores morais que são definidos pela sociedade a qual faz parte, não lhe permite realizar tais atos, uma vez que também se encontra ali socializado. Assim, frente a essa impossibilidade e a esse sofrimento gerado pela angústia de não ser possível um revide, pode buscar como opção, uma fuga para uma realidade virtual violenta, e ao invés de estourar em atitudes de violência, vem a conter o seu desejo de violência. Uma vez que a hostilidade está canalizada simbolicamente para diante da tela, o jogador pode retornar à sua vida de rotina mais aliviado e calmo, sem representar perigo para sociedade.

5. CONCLUSÃO

O presente artigo investigou por meio de um levantamento bibliográfico se o uso de jogos virtuais violentos pode influenciar o ser humano a cometer atitudes violentas. No Brasil existe pouca literatura voltada aos aspectos de possíveis influências de jogos virtuais no psiquismo do ser humano. Foi possível perceber que os jogos virtuais de conteúdo considerado violento têm a possibilidade de até certo ponto influenciar comportamentos agressivos, se utilizados de maneira excessiva por crianças sem o controle dos pais. Já em adultos é preciso levar em consideração o contexto social daquele que joga desta forma atribuir comportamentos violentos como sendo causados por vídeo games é desconsiderar todas as outras variáveis.

Segundo a literatura analisada as características lúdicas dos jogos virtuais são fatores de aprendizagem em crianças, sendo importante que sejam utilizados com direcionamento de seus pais, pois é a família que vai dar as noções de certo e errado, o que se pode ou não fazer, podendo assim estimular o desenvolvimento abstrato, interesse por desafios e a criatividade.

Isto possibilita apontar que as atividades lúdicas possuem grande importância quando ainda se está no período de estruturação e desenvolvimento do psiquismo humano: o período da infância. Os jogos possuem um papel de indução a desenvolvimento e habilitação de potencialidades quando apresentados a crianças. Assim sendo, o jogo pode tanto estimular a criatividade e imaginação abstrata, quanto proporcionar a experiência

da necessidade de lidar com frustrações, porém por ser este um período de desenvolvimento, não se pode negar a possibilidade de uma criança que interaja em excesso com jogos violentos, possa vir a desejar ser como o personagem do jogo, e vir a tentar no mundo real realizar o que lhe é possibilitado no jogo. No entanto não se pode atribuir definitivamente atitudes violentas de jogadores de vídeo game aos jogos em si, pois muitos jogadores não possuem características violentas em seus convívios sociais.

Desta forma a literatura diz ser possível que o jogo violento tenha efeito de estímulo em pessoas que já tem a violência como sua narrativa de vida, por esta realidade virtual lhes possibilitar simular a realização de seus desejos, porém não se pode atribuir atos de violência unicamente à utilização dos jogos virtuais, pois muitas pessoas que utilizam jogos virtuais levam uma vida social sem cometerem atos de violência. Além disso, a literatura analisada aponta que esses jogos podem desempenhar um papel de divertimento e catarse, além de terem a possibilidade de desempenhar um papel de fuga da realidade e descarga de sentimentos agressivos que não podem realizar no mundo real, tendo assim uma característica positiva, pois no mundo virtual não teriam sentimento de culpa e nem seriam punidos, tendo assim um alívio psíquico e retornando ao mundo real mais tranquilo.

Foi possível examinar a existência de uma relação entre o praticante de jogos violentos e uma necessidade psíquica que o mesmo já possui em si, como desejos de cometer atos violentos que já podem fazer parte da biografia da pessoa em virtude de vivências que teve ao decorrer de sua vida e durante a estruturação da personalidade, desta forma, identificasse que o meio social e tipo de vida que a pessoa possui. Pode ser um fator a levar a pessoa a buscar jogos com conteúdo de violência, para no mundo virtual poder satisfazer uma vontade que possui causada por privações da vida cotidiana ou desejos de vingança que se fossem realizadas na realidade trariam consequências, ou seja, seriam atos que perante a sociedade não são aceitos livremente. Desta forma é possível dizer que ao se ter acesso à violência virtual, o sujeito tem a possibilidade de satisfazer essa necessidade, realizando assim uma descarga de sentimentos hostis em personagens ou objetos virtuais, e ao mesmo tempo podendo ser aquilo que o mundo real não lhe permite.

Entretanto as bibliografias estudadas relataram possíveis riscos de isolamento social, o risco de condutas antissociais se em sua utilização excessiva, pois assim crianças e adultos deixam de lado vivência e experiências no mundo real, podendo afetar a saúde física, psicológica e gerar condutas antissociais. Desta forma não negam esse risco a quem de fato, dedica maior parte de seu tempo a esses jogos e aponta para possibilidade de já haver uma atração pela violência por parte de quem de-

dica a maior parte de sua vida a jogar jogos com tais conteúdos de violência, e destacam ser importante analisar o ambiente social para assim tentar reverter qualquer fator causador de risco que possa vir a ser estimulado pelo jogo virtual.

As pesquisas realizadas também apontaram que devido ao realismo dos jogos atuais estes podem ser utilizados como simulador de modo a estimular o jogador a converter desejos em planos a serem atingidos, porém os jogos em si não produzem o indivíduo violento. Para melhor compreender atos de violência cometidos por jogadores de jogos virtuais devem-se realizar pesquisas mais relacionadas à importância da família deste usuário e ao meio social em que vive e desta forma uma característica importante que é possível apontar, é uma tendência ao isolamento social quando praticado em excesso tanto por crianças quanto adultos.

Muito ainda deve ser investigado a respeito do possível potencial que os jogos virtuais possuem no psiquismo humano, de modo a não poder atribuir atitudes violentas de jogadores unicamente aos jogos de conteúdo considerado violento. O que se deve fazer é buscar compreender de uma forma mais ampla tais comportamentos, de modo a verificar, na verdade quais são as experiências que de fato o mundo real está proporcionando as pessoas.

REFERÊNCIAS

- [01] Luz AR da. Vídeo Games. História, Linguagem e Expressão Gráfica. 1ª ed. São Paulo: Blucher; 2010.
- [02] Rodrigues LC, Lopes RASP, Mustaro PN. Impactos Sócio-culturais da evolução dos jogos eletrônicos e ferramentas comunicacionais: um estudo sobre o desenvolvimento de comunidades virtuais de jogadores. São Paulo: Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2010.
- [03] Martinez VCV. O brincar e a realidade... virtual: videogame, assassinatos e imortalidade. Estilos da Clínica, 2009; 14(26): 150-173.
- [04] Paiva NMN, Costa JS. A influência da tecnologia na infância: Desenvolvimento ou ameaça? Portal dos psicólogos INSS 1646-6977. 2015. [acesso 02 jun. 2016] Disponível em: <http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf>
- [05] Moratori PB. Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?. Trabalho de conclusão da disciplina introdução a informática na educação, no Mestrado de Informática aplicada à Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro. 2003. [acesso 05 jun. 2016] Disponível em: <http://www.nce.ufrj.br/GINAPE/publicacoes/trabalhos/PatrickMaterial/TrabfinalPatrick2003.pdf>.
- [06] Cardoso E. A importância do brincar e do jogo para o desenvolvimento da criança. [Tese. 156] Porto Alegre: Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul; 2010.
- [07] Gutiérrez EJD, Bañuelos ET, Fernández JR. Violencia y videojuegos. In: Educando en la sociedad digital: ética mediática y cultura de paz. 2002. p. 659-670.

- [08] Retondar JJM, Bonnet JC, Harris ERA. Jogos eletrônicos: corporeidade, violência e compulsividade. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte* 2016; 38(1): 3-10.
- [09] Pontes FC. Realidade virtual em jogos. 2008. [acesso 02 ago. 2016] Disponível em: <http://colmeia106fic.blogspot.com.br/2008/11/artigo-cientifico-realidade-virtual-em.html>.
- [10] Balerdi FE. Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria* 18. (2011): 31-39 [acesso 18 ago. 2016], Disponível em: http://upo.es/revistas/index.php/pedagogia_social/article/view/55.
- [11] Lemos IL. Representações sociais da violência contida nos jogos eletrônicos. [dissertação] Recife: Universidade Federal de Pernambuco; 2011.