



“Além do Virtual – A Violência e os Videogames”¹

Paola CARACCILO²

Keila Corrêa³

Ezequias NASCIMENTO⁴

Rodrigo ALVES⁵

Vanessa PINHEIRO⁶

Izabela JATENE⁷

Universidade Federal do Pará, Belém, PA

RESUMO

A violência contida em alguns jogos eletrônicos lançados nos últimos anos tem sido alvo de debates acerca da influência que exerce na mente de crianças e jovens. Algumas pesquisas afirmam que o conteúdo excessivamente violento pode causar agressividade nos usuários dos games. Outros estudos questionam tal afirmação, dizendo que não existe essa mudança de comportamento, mas que os *games* trazem benefícios a quem os joga. A série documental “Além do Virtual – A violência e os Videogames”, busca estabelecer uma análise sobre o assunto, mostrando as duas visões da problemática apresentada.

PALAVRAS-CHAVE: videogames; violência; virtual.

INTRODUÇÃO

O mundo em que se dá a disseminação dos games violentos é complicado. Nele há uma grande desigualdade de classes na qual a pobreza tornou-se algo banal e sem importância. Só o prazer e o interesse individual parecem importar. Existe uma violência evidente alimentada pela insegurança e pela desorientação. As estruturas e certezas

¹ Trabalho submetido ao XVI Prêmio Expocom 2009, na Categoria Jornalismo, modalidade Programa Laboratorial de Telejornalismo.

² Aluno líder do grupo e estudante do 3º. Semestre do Curso de Comunicação Social - Jornalismo, email: paola.caracciolo@gmail.com

³ Estudante do 3º. Semestre do Curso de Comunicação Social – Jornalismo, email: keilacorrea@hotmail.com email:

⁴ Estudante do 3º. Semestre do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, email: ezequias@ufpa.com

⁵ Estudante do 3º. Semestre do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, email: rocrisaal@yahoo.com.br

⁶ Estudante do 3º. Semestre do Curso de Comunicação Social – Jornalismo, email: nessinhapinheiros@hotmail.com

⁷ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Ciências Sociais, email: izabelajatene@superig.com.br



desmoronaram, aflora a desestruturação familiar e dos laços pessoais, as famílias encolhem, os casamentos não duram para sempre e as pessoas mais escolarizadas e que moram em centros urbanos não desejam constituir família. O idealismo juvenil foi substituído por uma visão bélica do mundo, acompanhada de um anseio por anti-heróis. Em meio ao tumulto global e à nova configuração social, os games oferecem às pessoas algo que falta em suas vidas: controle. Além disso, o potencial cartático e a possibilidade de projeção do jogador - nos quais as pessoas comuns podem ser personagens mais fortes, bonitos e com poderes especiais – fazem com que muitos indivíduos optem por permanecer mais tempo no mundo virtual do que no real. Tal necessidade leva ao vício dessas pessoas, que passam a ir muitas vezes à *lan houses*, a ter pouco interesse por outras atividades, a gastar mais de quatro horas diárias jogando, a ficar irritadas e ansiosas quando longe do computador, entre outras coisas.(NUNES, 2007). Mas quem são essas pessoas e o que são os videogames para elas?

2 OBJETIVO

A série documental “Além do Virtual – A violência e os games” tem por objetivo buscar respostas para a pergunta feita na introdução do presente artigo, a fim de pôr em debate a questão sobre a influência do conteúdo excessivamente violento em alguns *videogames*. Foi feita uma reflexão teórica sobre o assunto, com base nas opiniões de pessoas entrevistadas e nas informações contidas em pesquisas feitas por estudiosos, objetivando refletir se os *videogames* são tão nocivos quanto algumas pesquisas indicam.

3 JUSTIFICATIVA

Segundo uma pesquisa que teve como base jovens de João Pessoa e Lisboa, os jogadores de games costumam ser jovens de classe média, com boa escolaridade (cursando o ensino médio, o supletivo ou o ensino superior) e que convivem com pais e irmãos. (MOITA, 2006). Mas as *lan houses* permitem o acesso de pessoas pertencentes a diversos segmentos sociais aos jogos eletrônicos, gerando cada vez mais consumidores desse tipo de divertimento. Com o aumento do uso dos *videogames* por crianças e jovens, cresce o debate acerca de até que ponto os jogos eletrônicos, com seu potencial de viciar, podem causar mudança de comportamento em seus usuários, seja ela para melhor ou para pior.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

O presente trabalho procurou destacar os dois pontos de vista a respeito do assunto dos jogos virtuais. Foram usadas imagens de jogos de *videogames* para exemplificar como



se dá o processo de interatividade dos jogos com o usuário, além de pesquisas em *sites* e artigos acadêmicos, a fim de reunir informações sobre pesquisas feitas com crianças e adolescentes usuários dos videogames. Algumas dessas pesquisas tendem a acusar os games como causadores da violência, outras tendem a dizer que os games tem seu potencial educativo. Com embasamento teórico orientado pelo pensador Jean Paul Sartre, a série busca criar um ponto de equilíbrio entre os dois lados. Para isso, a linguagem audiovisual foi adotada, visando exemplificar a metodologia usada nos jogos eletrônicos, sejam eles violentos ou não. A fim de solidificar os argumentos contidos nas pesquisas usadas como base para a questão chave do trabalho, foram feitas entrevistas com profissionais da rede pública de ensino e com um jogador de *videogames*, que ajudaram a orientar a reflexão feita ao final da produção da série documental.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

A série documental “Além do Virtual – A violência e os games” foi produzida em 04 (quatro) episódios, tendo por base os dois pontos de vista recorrentes de vários estudos feitos a respeito dos jogos eletrônicos. Abrindo a série, temos uma introdução sobre quais seriam esses dois pontos de vista, mostrando o universo virtual e seus inúmeros efeitos, que dão aos usuários dos jogos a possibilidade de se interar cada vez mais dentro do mundo dos *games*.

No segundo episódio, procuramos apresentar as opiniões acerca da nocividade desses jogos, tendo por base a entrevista de uma psicóloga e uma assistente social, profissionais atuantes no ensino público da cidade de Belém – PA, que relataram suas opiniões baseadas na experiência com adolescentes do ensino médio, enfatizando que os videogames trazem malefícios para quem os joga, como o aumento da agressividade no comportamento desses jovens.

A terceira parte procurou buscar opiniões a favor dos jogos eletrônicos, pois existem várias pesquisas que enfatizam o caráter educativo dos jogos, argumentando que eles podem trazer benefícios mentais aos seus usuários, como o aumento da velocidade de raciocínio, dos reflexos, além de ser um canalizador dos medos e frustrações. A entrevista foi feita com um dono de uma *lan house* de Belém, dando seu relato sobre suas experiências com jovens usuários de videogames, ressaltando seu caráter estimulante da coordenação motora, do espírito de companheirismo e do raciocínio lógico.

Para finalizar, a série busca uma análise conclusiva, feita por um professor do ensino público de Belém, que ressalta que os videogames podem influenciar seus usuários para um



comportamento violento, dependendo de seu grau de maturidade, do ambiente social e familiar em que vivem. No quarto episódio, a série exemplifica vários casos de violência em massa que ocorreram nos últimos anos. Em muitos desses casos, os criminosos eram usuários de *videogames*, e estudos que baseiam-se nesse tipo de ocorrido acusam os videogames de serem um motivo para o aumento da violência na sociedade atual. Usando esses exemplos, combinados com a análise do professor, foi possível dar um desfecho que relativiza os casos, ressaltando que os *videogames* podem influenciar o comportamento de quem os utiliza, dependendo do contexto em que esse usuário está inserido.

6 CONSIDERAÇÕES

Existem muitas críticas feitas aos games, sendo que as principais são referentes ao conteúdo violento de alguns, como Counter Strike, GTA (Grand Theft Auto), Battle Field, Mortal Kombat e World of Warcraft. Uma parcela significativa dos profissionais de educação alega que os games violentos limitam a criatividade dos alunos e prejudicam seu desempenho escolar (*infonet*). Além disso, segundo pesquisas realizadas nos Estados Unidos, esses games podem contribuir para o comportamento agressivo e anti-social, a dessensibilização perante a violência e o aumento das percepções de que o mundo é um lugar mau e perigoso. (*super, apa*).

A preocupação é maior com as crianças, devido estas serem mais suscetíveis a assimilar e copiar o que os games lhes passam, pois esses jogos se adaptam ao modo como elas aprendem: através de demonstração, imitação e recebimento de recompensas (*apa*). Mas, embora a prática indiscriminada de jogos eletrônicos violentos influencie no comportamento agressivo e na banalização da violência, o fator mais importante na formação moral humana é o meio no qual a pessoa vive, em especial a família, de acordo com a psicóloga e psicoterapeuta Olga Inês Tessari. Uma boa coesão no relacionamento familiar, uma base sólida e definida de valores éticos e morais e uma boa conduta paterna para servir de modelo são fatores decisivos para a não agressividade, mesmo que a criança ou o jovem jogue games violentos (*goluck*).

De fato, os games podem inclusive trazer benefícios a seus jogadores, visto que são fortes instrumentos de comunicação, aprendizagem, simulação para a vida real, auto-conhecimento e conhecimento dos outros (*homemdemello*). Um estudo feito com jogadores do jogo Counter Strike, por exemplo, mostrou que as estratégias usadas por eles no videogame reafirmavam a importância do lado social de confiança e cooperação, sem mencionar o efeito terapêutico de canalizar os medos, desejos e frustrações dos jogadores.



Outros benefícios proporcionados pelos videogames são as melhoras na coordenação motora, nos reflexos, no raciocínio, na percepção espacial e até na perícia cirúrgica, no caso dos cirurgiões (*ABREU, 2003, estado*).

A polêmica sobre os games violentos foi fortalecida por crimes cometidos por usuários, como o que ocorreu na Columbine High School, em 1999, em que dois jogadores do game Doom mataram 13 pessoas. Mas é preciso frisar que eventos como esse, embora gerem muita repercussão, são casos isolados e que dependem de uma série de fatores além dos games, como a família, rejeição, questões sócio-econômicas, distúrbios psicológicos e até anomalias genéticas e no cérebro. Além disso, não se pode menosprezar o livre-arbítrio das pessoas. Os seres humanos não são apenas produtos do ambiente, eles são capazes de pensar por si mesmos, fazer escolhas e agir por vontade própria sendo, portanto, responsáveis por seus atos (*FELITZEN, 1999*). Parafraseando o filósofo Jean-Paul Sartre, o importante não é o que o mundo faz de você, mas o que você faz com aquilo que o mundo fez de você.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

NUNES, M. R. B., “**Social impact games**: uma nova possibilidade de comunicação”, São Paulo, junho de 2007, pgs. 9 e 10

MOITA, F. M. G. da S. C., “Games Contexto Cultural e Curricular de ‘saberes de experiência feita’”, julho de 2006, pg. 7

ABREU, A. de, “**Videogame**: um bem ou um mal”, São Paulo, 2003, pg. 8

FELITZEN, C. V., “A criança e a violência na tela”, São Paulo, 1999, pgs. 52 a 54

www.infonet.com.br/educação

www.super.abril.com.br/superarquivo,

www.apa.org

www.goluck.wordpress.com

www.homemdemello.com.br

www.link.estadao.com.br