

MITO OU VERDADE: A INTERFERÊNCIA DE JOGOS DE AÇÃO NA CONDUTA VIOLENTA DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES

Professora Dra Simone de Oliveira
simone.oliveiraprofe@gmail.com
Estudante Cristiano de Oliveira Pereira
copereira1@ucs.br

Resumo: O presente trabalho de pesquisa pretende apresentar a importância de se observar a interferência de jogos de ação na conduta violenta de crianças e adolescentes. Para isso, pensou-se no trabalho reflexivo coletivo de um grupo no formato de uma mesa de discussões sobre o tema. A referida atividade foi composta de profissionais de diversas áreas que transpassam a realidade destes jovens para reflexão e ações sobre o tema, bem como a comunidade em geral. Como resultados foi identificado uma pluralidade de ideias que perpassam o campo individual e a subjetividade de cada indivíduo, emergindo a necessidade de fomento em outros espaços sociais e políticos de tal discussão.

Palavras-Chave: Violência. Jogos de Ação. Crianças e Adolescentes.

1 INTRODUÇÃO

Ao tratarmos sobre a interferência de jogos de ação no comportamento de crianças e adolescentes no contexto contemporâneo, percebemos a importância de se abordar temas como o da violência em tecnologias virtuais e as formas que estas se incorporam nos espaços e cotidiano da vida real de jovens. A violência como comportamento coletivo surge como uma representação social do que é experienciado no campo individual e reforçado e prescrito pelo campo social (Moscovici, 2005). Levinas (1987) por sua vez, trata que o descontrole comportamental dos sujeitos são resultado de uma possível deficiência existencial destes. Esta postura do autor refere que a violência que resulta do sentimento de raiva, assim como outras condições de humor se relacionam a alguma possível deficiência existencial do próprio sujeito e não necessariamente à uma única experiência isolada, prática ou possível influência. Ainda, segundo Carbonara (2018), a violência social em suas manifestações persistentes é percebida em muitas formas de relações humanas. Contudo, é pertinente ressaltar que a nossa condição humana, em sua fragilidade, está sempre sob a ameaça da violência.

Contudo, diante de episódios de extrema violência que se apresentam no contexto atual como o do *Massacre de Suzano*, ocorrido em uma escola no Brasil, é imprescindível abordar através de sustentações teóricas da realidade, a influência de jogos em atos reais violentos, mensurando a sua influência nos comportamentos de jovens.¹ Para isso, pensou-se no trabalho reflexivo coletivo no formato de uma mesa de discussões sobre o tema. A referida atividade foi composta de profissionais de diversas áreas que transpassam a realidade destes jovens para reflexão e ações sobre o tema, juntamente da comunidade em geral.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nas mais diversas culturas e sociedades contemporâneas, a transição da infância para a vida adulta é marcada por um longo período do desenvolvimento humano, denominada como adolescência, esta fase é de importante estruturação psíquica, a qual se dão mudanças corporais, cognitivas, emocionais, sociais assumindo formas diferentes e variadas em cada contexto que o adolescente está inserido (Papalia & Feldman, 2013).

O processo da puberdade costuma levar de 3 a 4 anos para ambos os sexos, e de acordo com Susman e Rogol (2004) as mudanças que anunciam a puberdade começam normalmente aos 9 anos nos meninos e aos 8 anos nas meninas. Ainda é posto pelos autores que no início da adolescência podemos encontrar intensa emotividade e instabilidade de humor, devido às mudanças hormonais presentes nesta fase. Nesta fase, emoções negativas como angústia e agressividade, bem como sintomas de depressão passam a ser comuns entre os jovens e tendem a aumentar à medida que a puberdade avança. Contudo devemos reconsiderar outras influências, como sexo, a idade e a época da puberdade, pois estas podem se sobrepor às influências hormonais (Susman & Rogol, 2004).

Para Papalia e Feldman (2013), na adolescência ocorrem mudanças importantes nas estruturas cerebrais envolvendo as emoções, julgamentos, organização do próprio comportamento e autocontrole. Os mesmos autores ainda questionam a imaturidade do cérebro do adolescente, nos fazendo refletir sobre o grau com que os adolescentes devem ser considerados responsáveis por seus atos (Papalia & Feldman, 2013).

O físico e a aparência não são as únicas características em transformação no seu corpo, o seu aporte cognitivo também sofre mudanças com o seu amadurecimento. Um

¹ Fonte: (<https://gauchazh.clicrbs.com.br/ultimas-noticias/tag/massacre-em-suzano/>)

exemplo é a mudança perceptível que acontece na forma de pensar do adolescente e de comunicar-se. Nesta fase se amplia o processamento de informações e de respostas, tornando-os os que passam por esta fase operatória-formal capazes de raciocinar de forma abstrata, emitindo julgamentos morais sofisticados, além de poder planejar o seu futuro de forma mais congruente à realidade (Papalia & Feldman, 2013).

Quando tratamos de jogos violentos no contexto de vida de crianças e adolescentes, Alves e Carvalho (2011) tratam que por mais que jogos considerados violentos possam levar a efeitos até certo ponto negativos para estes, é necessário também se levar em consideração que o universo daquele que joga é constituído por mais elementos que atravessam sua vida social. Segundo o autor, ao culparmos os videogames pelos comportamentos violentos dos jovens, estaremos desconsiderando um conjunto de outras variáveis. Tal observação nos leva a compreensão de que muito ainda deve ser esclarecido a respeito da influência de jogos de violência sobre a cognição e comportamento do adolescente. O tema se mostra tão complexo, pois é possível questionar até mesmo os jogos de caráter não violento, visto que estes abrem a possibilidade do vício e à dependência do jovem em relação ao jogo.

Positivamente alguns jogos educacionais são cotados como com potencialidades de desenvolvimento cognitivo e motor, capazes de gerar experiências benéficas aos seus usuários. Estas ferramentas têm a capacidade de redefinir e aperfeiçoar a habilidade espacial, a atenção, as capacidades visuais-motoras, a atenção visual e a motivação dos usuários (Alves & Carvalho, 2011). Contrariando a tradicional crença de que os jogos de computador afetam de forma negativa o desempenho escolar, Alves e Carvalho (2011), nos mostram que a prática do videogame pode ser benéfica, principalmente no campo das relações pessoais (amigos e família), pois aproximariam os jogadores e propõem um reforço de vínculos.

De acordo com Papalia e Feldman (2013) o estilo de vida, a parentalidade do adolescente com seus responsáveis, o nível socioeconômico, gênero, etnia, a influência dos pares, a qualidade e a confiança dos estudantes nos outros e em si mesmos, bem como a qualidade do ambiente familiar são fatores que influenciam o desempenho escolar e comportamentos na adolescência e na forma em que este adolescente vive e lida com as demandas que emergem neste mesmo ambiente. Desta forma a autora mostra de forma clara que o comportamento adolescente é reforçado não por um único fator determinante, mas por um conjunto elaborado de itens.

Já Abreu e Lourenço (2019) tratam que devido a ampla exposição de crianças e adolescentes à mídia e ao contato com jogos de violência que imitam a realidade, influenciam o contexto de criminalidade que antes estava restrito à periferia, agora surge em vários outros contextos sociais, fazendo parte do cotidiano de uma faixa maior da população. Segundo os autores por estarem cada vez mais cedo expostos a violência (não somente em seu contexto real, mas também virtual), e em função da socialização violenta que estes jogos propõe, os adolescentes acabam se tornando ainda mais agressivos.

Ao contrário do que se já se vivenciou em outras épocas, a violência tem cada vez mais se feito presente em meio à classe média alta no país, perpassando conceitos como diversão, tecnologia e contexto social. Neste recorte de classe, a violência surge como forma de divertimento, muitas vezes associada ao preconceito e empregada em prol da humilhação de minorias sociais. Aqui se questionam às motivações de tais atos de agressividade, pois estes surgem mesmo quando os indivíduos estão afastados de ambientes físicos violentos (Abreu & Lourenço, 2019). Como possibilidade questiona-se se ao vivenciar a violência através da mídia e de jogos virtuais, estes jovens não estariam experienciando suas primeiras vivências com crimes de ódio, mesmo de modo virtual.

Ademais alguns jogos virtuais são tão violentos que acabam por levar a sensação de criminalidade e agressividade para a realidade dos brasileiros. Em relação à distribuição deste tipo de jogo, há pelo governo federal a pretensão de proibi-los em território nacional. Em contraponto, produtores de jogos e programas violentos afirmam que é sim possível aos indivíduos distinguirem o real da fantasia. Entretanto ao fazer tal fala, tais produtores desconsideram que somos produto do meio real ou virtual em que estamos (Abreu & Lourenço, 2019).

Ainda que se possa levantar questões referentes as capacidades humanas de discernimento, no decorrer da história se identifica no comportamento do homem a violência como parte de sua estrutura comportamental reativa. Ao analisarmos em sua história, percebemos que mesmo antes do surgimento de jogos de violência o ser humano já criava armas e guerras. Dessa forma, os jogos violentos podem ser lidos como reflexo do desejo natural do homem como forma de expressão simbólica, que visa transformar em representação esta necessidade atuar em sua face mais sombria encoberta (Maracajá, Ranyere, Peregrino, Alves & Serrano, 2014).

Para que se faça uma análise do real motivo da violência num contexto amplo é preciso compreender que este motivo é construído a partir da fusão de diversos fatores psicológicos e sociais, esses fatores vão desde uma patologia psicológica a um

rompimento de relacionamento, por exemplo. Dessa forma, não se pode simplificar a ponto de eleger apenas um fator social como motivo único da violência. Por fim, como referem Maracajá, Ranyere, Peregrino, Alves e Serrano (2014):

Dizer que o motivador principal de crimes envolvendo jovens é o videogame, vem sendo a saída mais fácil para as reais razões que estão por trás de cada crime. Essa postura beneficia a sociedade que tenta colocar a "culpa social" em algo que não seja ela mesma. (p.09)

Ao culpar os jogos como únicos criadores de indivíduos violentos, estaríamos na realidade isentando o comportamento humano de culpa, e isentando os demais fatores que levariam o sujeito a agir daquela forma (Maracajá, Ranyere, Peregrino, Alves & Serrano, 2014).

3 METODOLOGIA

Com o objetivo de aprofundar o estudo do tema proposto, após a realização da pesquisa e análise do referencial teórico, fora realizado uma mesa de discussão com profissionais de áreas que perpassam os ambientes de ensino de adolescentes e crianças, bem como a comunidade em geral, buscando definir motivos que levam adolescentes contemporâneos a atos de violência, e a interferência de jogos violentos neste contexto. A mesa seguiu os princípios de *grupo psicanalítico de discussão* estabelecidos por Emílio (2010).

O encontro foi realizado no Bloco I, na sala 107, do dia 03 de julho de 2019 as 19:40 na Universidade de Caxias do Sul. A duração do encontro foi de 2 horas, sendo este de livre aberto para a comunidade em geral, profissionais das áreas de filosofia, psicologia, história e educação. O grupo total teve a participação de 15 pessoas. O trabalho seguiu o seguinte cronograma:

- 1) Dinâmica – buscando a integração dos membros do grupo e por esta promover um “quebra-gelo”.
- 2) Apresentação de vídeos que tratavam de violência em jogos eletrônicos - que promoviam a mobilização dos envolvidos;
- 3) Mesa de discussão com os participantes usando os seguintes questionamentos:
 - Quais os principais fatos contemporâneos nos levam a reflexão sobre o tema?
 - Quais jogos podem ser considerados violentos e por quê?
 - Qual a influência destes jogos na realidade dos jovens?

- 4) Fechamento e conclusão prévia dos objetivos estabelecidos
- 5) Encerramento.

4 ANÁLISE DOS RESULTADOS

Durante a discussão estabelecida em mesa, levantaram-se possíveis evidências de que a prática de jogos de violência poderia provocar comportamentos violentos a curto prazo. Entretanto, a discussão não trouxe conclusões estabelecidas aproximando crimes violentos como o massacre observado em Suzano com a prática de jogos.

Entre os populares participantes da mesa, percebeu-se uma crença mais enrijecida numa causalidade entre o uso de videogames e comportamento violento do jovem. Já entre os participantes acadêmicos, psicólogos e professores convidados a discussão, de forma geral, estes traziam a ideia de que a prática intermitente de jogos violentos são capazes de fazer as pessoas agirem de maneira um pouco mais rude. Entretanto, este comportamento era desemparelhado frente a condições ambientais que limitavam e permitiam a ressignificação destas mídias. Pais e familiares presentes, que incitavam a reflexão dos filhos, segundo os acadêmicos convidados, contribuíam para que a fantasia e realidade se mantivessem a distância. Além destas questões, o grupo como um todo entendeu que o tempo despendido jogando videogames, o estabelecimento de limites para este jovem, a disciplina familiar e o equilíbrio de tempo entre tarefas e uso de vídeo games são mais relevantes do que limitar o acesso a estes jogos.

Ainda quando abordado o assunto do perfil de assassinos em massa, a concordância geral foi a de que o que leva um indivíduo a cometer crimes deste tipo se refere a uma complexidade multifatorial. O desemprego, a falta de uma família presente, as características biológicas parentais herdadas e valores individuais foram itens citados como facilitadores de uma construção perversa de personalidade.

Não foram compreendidos como perversos os jogos por si só, mas sim a perversidade se mostrando como resultado da interatividade do jovem com o jogo. Entre os relatos trazidos, houveram histórias individuais que mostravam o quanto um jogo teria ajudado determinado participante a explorar seu lado agressivo de uma maneira que não agredisse ninguém no mundo real. Na verdade, o tratado por este participante é que os jogos o ajudaram a simbolizar estressores ambientais pessoais num formato em que a agressividade se mantinha apenas no meio virtual.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Culpar videogames por tragédias ou insegurança pública, não é algo novo em nossa cultura contemporânea. Ainda que representem inovação e desenvolvimento, o surgimento de novas mídias de divertimento são recebidas muitas vezes com preconceito e mistificação pela parte do público (em geral de uma geração anterior) que não compreende em totalidade a proposta desta nova mídia e que não se sente atraído em consumir este novo produto. Outras mídias como a televisão, o cinema e até mesmo os quadrinhos já despertaram a ira social e foram julgadas como influenciadoras de “maus comportamentos” frente a crimes violentos e raros.

Dessa forma, tratar como certo que a exposição de adolescentes em longo prazo à jogos de violência são responsáveis pela hostilidade no mundo real é algo complexo, que perpassa um espaço de discussão que trata de censura, contemporaneidade, isenção de responsabilidade familiar e ainda pode ser observado pela ótica da culpabilização de um único fator por uma ampla e complicada disfunção social.

Por fim, não se houve um veredicto final sobre o tema apresentado, entretanto é importante salientar o ambiente, suporte e observação familiar se fazem imprescindíveis à saúde mental da criança do jovem adolescente. Ainda que a prática de jogos de videogame violentos seja taxada como algo intelectualmente preguiçoso, estudos abordados neste artigo demonstram que estes podem fortalecer uma série de habilidades cognitivas, raciocínio lógico, memória e percepção. Dessa forma entende-se como importante que novos estudos sejam elaborados sobre o tema.

REFERÊNCIAS

Abreu, M. J. & Lourenço, C. L. (2019). Mídia, violência e segurança pública. *Novos aspectos da violência e da criminalidade no Brasil*. Acesso em 12 de Maio, 2019, de http://www.ambitojuridico.com.br/site/index.php?n_link=revista_artigos_leitura&artigo_id=7319&revista_caderno=24

Carbonara, V. (2018) Reflexões sobre educação, alteridade e violência a partir da concepção de constituição subjetiva em Levinas. *O desafio de aprender*.(509-526) Caxias do Sul, RS: Editora EDUCS

Emlio, S. A. (2010). O grupo psicanalítico de discussão como dispositivo de aprendizagem e compartilhamento. *Vínculo*, 7(2), 35-43.

Levinas, E. (1987). De outro modo que ser, o mas allá de la esencia. Trad. Antonio Pintor- Ramos. Salamanca: Sígueme.

Maracajá, M., Ranyere, B., Peregrino, F., Alves, V. & Serrano, P. (2014). Narrativas Violentas Geram Jogadores Violentos? A Influência dos Jogos Eletrônicos no Comportamento do Jogador. *Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste Intercom*. João Pessoa, PB.

Moscovici, S. (2005). *Representações sociais* (2º ed.; P.A. Guareschi, Trad.). Rio de Janeiro: Vozes. (Trabalho original publicado em 2000)

Papalia, R. D. Feldman & G. Martorell. *Desenvolvimento Humano* (386-443) São Paulo: Editora AMGH e Artmed.

Susman, E. J., & Rogol, A. (2004). Puberdade e desenvolvimento psicológico. Em R. M. Lerner e L. Steinberg (Eds.), *Manual de psicologia adolescente* (2 Ed.) (Pp. 15-44). Hoboken, NJ: Wiley.