

FUNDAÇÃO OSWALDO CRUZ
ESCOLA POLITÉCNICA DE SAÚDE JOAQUIM VENÂNCIO
LABORATÓRIO EM BIODIAGNÓSTICO EM SAÚDE

Leandro Farias

A INFLUÊNCIA DOS *GAMES* NO COMPORTAMENTO SOCIAL DOS JOVENS

Rio de Janeiro

2008

Leandro Farias

A INFLUÊNCIA DOS *GAMES* NO COMPORTAMENTO SOCIAL DOS JOVENS

Trabalho apresentado a Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio como requisito parcial para conclusão do Curso de Laboratório em Biotecnologia em Saúde.

Orientador: André Dantas

Rio de Janeiro

2008

Leandro Farias

A INFLUÊNCIA DOS *GAMES* NO COMPORTAMENTO SOCIAL DOS JOVENS

Trabalho apresentado a Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio como requisito parcial para conclusão do Curso de Laboratório em Biotecnologia em Saúde.

Aprovado em ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Prof.º André Dantas (orientador) - EPSJV

Prof.ª Cátia Corrêa Guimarães - EPSJV

Prof.ª Maria Cecília de Araújo Carvalho – EPSJV

AGRADECIMENTOS

Já percebeu como a vida é engraçada? Sempre nos pregando surpresas! O mundo dá voltas, mas as coisas sempre tendem a voltar ao seu estado inicial. É incrível como aquilo que um dia lhe fez chorar pode hoje ser motivo de risos ou aquela mão que um dia lhe fez carinho hoje pode sacar-lhe uma arma. Tentamos sempre apagar o passado e ignorar acontecimentos, mas tudo fica guardado na memória. A vida é uma montanha russa, pois ora se está no auge e ora se está na base. Os momentos são únicos e serão sempre guardados, pois de alguma maneira nos servem de aprendizado e a partir deles é que formamos nosso caráter. Fique ciente de que nada é por acaso! Deus escreve certo por linhas tortas! E cada vez mais percebo isso. Agradeço muito a ele por ter me abençoado com uma vida perfeita, repleta de paz e saúde. Tenho uma ótima família, com pais maravilhosos e uma irmã dedicada. No começo não era um menino ajuizado, eis que veio Deus e novamente apareceu em minha vida, e colocou diante de mim a Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio. No começo foi uma barra, mas com o tempo fui entrando nos eixos, amadurecendo, e hoje me considero um **HOMEM!** Sofri desilusões que foram essenciais para a minha formação, mas junto a elas conheci pessoas especiais que farão parte de minha vida e que dificilmente se perderão em minhas lembranças. Fiz muitos colegas e poucos amigos, o que considero um “lucro”, pois obter amigos nos dias de hoje é algo quase “raro”. Agora estou me formando, e aqui deixo meu agradecimento a essas pessoas que contribuíram para esse acontecimento: Maria de Fátima Nascimento Farias (Mãe), Jaime Nogueira Farias (Pai), Cintia Nascimento Farias (Irmã), Ana Carolina Domingos Cassino (Namorada), Felipe Gabriel de Sousa Guilherme (Amigo), Rodolpho Machado de Souza (Amigo), André Vianna Dantas (Professor), Marco Antonio Carvalho Santos (Professor), Claudio Gomes Ribeiro (Professor), Jairo Dias de Freitas (Professor), Ilva Niño Mendonca (Professora), Verônica de Almeida Soares (Professora), José Roberto Franco Reis (Professor), Leandro Medrado (Professor), Marcos Antonio Pereira Marques (Professor), Renato Matos Lopes (Professor), Mario Cesar Newman de Queiroz (Professor).

RESUMO

A pesquisa se propõe a analisar se há uma influência dos videogames sobre os jovens e seus comportamentos sociais. Investigamos se existe uma relação entre games violentos e comportamentos agressivos. Fizemos um breve resumo sobre a história dos “games” e a Revolução Técnico-Científica. Através de levantamento bibliográfico, artigos disponíveis em meio eletrônico, “sites” de notícias e fórum de jogadores, buscamos uma compreensão da relação entre o jovem e o videogame. Buscamos ainda uma relação entre fatos ocorridos envolvendo jovens de classe média e atos de violência, numa visão social. Através de pesquisas de especialistas do campo médico e das Ciências Humanas, avaliamos os efeitos dos videogames sobre seus jogadores. Investigamos ainda as causas da reprodução e da “venda” da violência na sociedade capitalista e o papel dos games nesse cenário.

Palavras-Chave: Jogos eletrônicos. Juventude. Violência. Mídia.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	07
I HISTÓRIA DO VIDEOGAME E CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA	09
II OS JOVENS E O VIDEOGAME	14
III GAMES E VIOLÊNCIA.....	22
IV CONCLUSÃO	30

I INTRODUÇÃO

O videogame é um jogo eletrônico no qual o jogador interage com imagens enviadas a um dispositivo que as exibe, geralmente uma televisão ou um monitor. No Brasil o termo é usado para nomear os chamados “consoles” ou “plataformas” que são os responsáveis pelo processamento do jogo. Esse brinquedo se popularizou na década de 1980 e hoje é conhecido mundialmente. Tal brinquedo se tornou uma febre e conquistou o coração de milhares de jovens pelo mundo, a ponto de gerar um mercado muito lucrativo.

Os games se tornaram parte da vida de muitos jovens e isso vêm preocupando muitos pais, devido à mídia vir trazendo alguns fatos envolvendo jovens, e citando seus envolvimento com determinados jogos, como uma espécie de explicação para determinadas ações violentas. Como o caso do estudante Mateus Meira, que em novembro de 1999 invadiu uma sala de cinema de São Paulo e disparou diversos tiros contra a platéia, matando três pessoas. Segundo relatos de jornais e revistas, o estudante era fã do *game*¹ *Duke Nukem*², que contém justamente uma cena em que o personagem entra em uma sala de cinema e atira contra monstros sentados nas cadeiras. O estudante teria então repetido a cena do jogo. Mesmo se tratando de um caso isolado, o destaque dado pela mídia ao episódio sugeriu a existência de uma relação direta entre o jogo e o fato ocorrido.

Nos Estados Unidos freqüentemente acontecem tiroteios envolvendo jovens que, segundo fontes de notícias, têm por hábito jogar videogame. A partir de então veio à tona uma espécie de “bombardeio” em cima dos videogames, onde a mídia, com suas matérias, vem criando uma imagem negativa e responsabilizando os games pelos atos de violência praticados pelos jovens. Cabe lembrar, no entanto, que os Estados Unidos são uma nação onde a venda de armas é liberada. E nada nos garante que a imprensa de lá, sensacionalista, tenha investigado a existência de uma relação direta entre os jogos e os atos violentos entre jovens. A partir disto, não seria nenhum exagero encontrar estampado uma manchete como esta: “Jovem jogador de games se inspira em seus jogos e mata colegas de classe”.

Criaram-se assim alguns senso comuns, como o de que videogame é um brinquedo para “nerd”³, por exemplo. Já presenciei pastores evangélicos pregando que o videogame é “coisa do demônio”. Pelo lado da ciência há especulações que apontam prejuízos à saúde em

¹ No nosso entender, a tradução da palavra “game” para o português não atenderia à designação que queremos, porque amplia muito a abrangência do sentido do termo estrangeiro. Por isso não utilizamos da palavra “jogo”.

² Jogo criado pelo norte-americano George Broussard, em 1991, e produzido pela empresa Apogee, do mesmo país.

³ Adjetivo utilizado para caracterizar aquele indivíduo estudioso e com dificuldades de se relacionar com os grupos de que participa.

função de longas horas de jogo em frente a uma tela e outros que afirmam que o videogame atrapalha os estudos e o desenvolvimento social do jovem. Numa busca na “internet”⁴, destacamos alguns dos supostos “males” que seriam causados pelos videogames:

- Desestímulo do convívio social e do contato humano;
- Dificuldades de aprendizagem, transtornos de leitura e de atenção;
- Estímulo a comportamentos agressivos;
- Vício;
- Desagregação familiar;
- Banalização da violência;

Assim, esta pesquisa tem como objetivo principal avaliar a relação videogame/jovem. O problema central a ser avaliado é se a interação dos jovens com os games provoca alterações em seus comportamentos. Para isso, a monografia foi dividida em três capítulos.

O primeiro analisa o surgimento do “apelo” tecnológico e da internet, a partir da Revolução Técnico-Científica ou Terceira Revolução Industrial, a partir do pós-2ª Guerra. Explica como foram os anos 1970 nos Estados Unidos, com o surgimento do videogame. Compreende o videogame como parte de um complexo e não isoladamente.

No segundo capítulo, discutimos a relação entre os jovens e seus videogames. O que lhes agrada tanto nesses jogos? O que dizem os especialistas sobre os efeitos dessa prática?

No terceiro e último capítulo procuramos entender a causa e a reprodução da violência (principalmente através da sua mercantilização) na sociedade capitalista (o fetiche, a “espetacularização” da violência) e o papel dos games nesse cenário.

⁴ Utilizamos o “site” de busca do “Google” e partimos das seguintes “entradas”: “adolescentes e videogame”, “influência dos games nos jovens”.

2 HISTÓRIA DO VIDEOGAME E CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA

2.1 START

A Terceira Revolução Industrial ou Revolução Técnico-Científica, a partir da segunda metade do século XX, vem promovendo espetaculares avanços em setores como informática, robótica, telecomunicações e energia nuclear.

Este processo esteve (e ainda está) na base das transformações que o modo de produção capitalista vem sofrendo desde o segundo pós-guerra. O toyotismo, por exemplo, é um exemplo. Criado no Japão por Taiichi Ohno, este modelo de produção industrial, que veio ocupar o lugar do fordismo⁵, promove a economia de tempo e dinheiro, devido ao fato de empregar menos funcionários e mais máquinas, uma mão-de-obra qualificada e automatizada. Ao aplicar o conceito de *Just in time*, que está relacionado ao de *produção por demanda*, onde primeiramente vende-se o produto para depois comprar a matéria-prima e posteriormente fabricá-lo ou montá-lo, o toyotismo pretende evitar a saturação do mercado. Mantém pouco estoque e cria multinacionais em “condomínios industriais”, que são galpões dotados de completa infra-estrutura, abrigando diversas empresas em um mesmo parque, para haver rapidamente uma reposição do produto à loja, economizando transporte, além do aproveitamento da mão-de-obra barata do local. Cria-se a terceirização, que são as pequenas e médias empresas subcontratadas responsáveis por atividades que antes pertenciam às grandes empresas, como: alimentação, limpeza, segurança, concepção de produtos, etc., com isso diminuindo suas despesas.

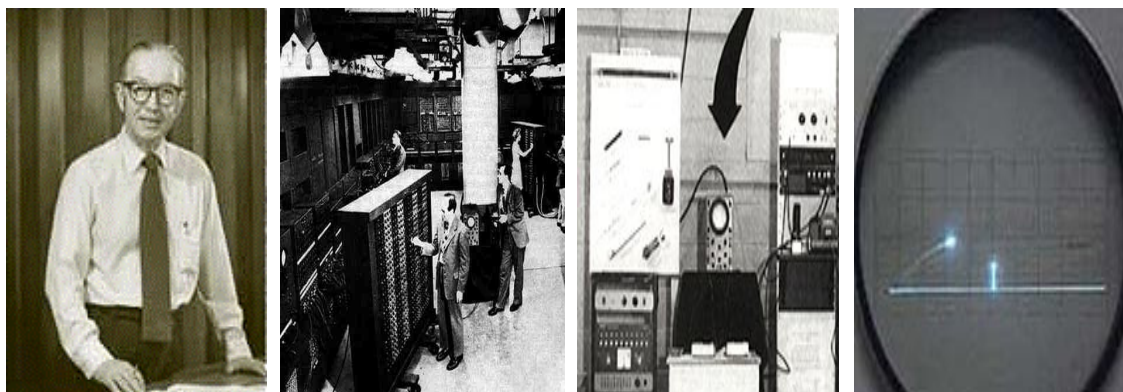
A partir dos anos 1950, a Guerra Fria concentrou o mundo em duas superpotências mundiais, os Estados Unidos e a União Soviética. A incrível capacidade de destruição mútua reforçou um impasse, mas também estimulou a tecnologia de computação a criar simulações de mísseis para prever os resultados de uma guerra nuclear. O “ambiente tecnológico” que daria origem às armas nucleares serviu de base para o desenvolvimento de outras tecnologias, como por exemplo os games.

Em 1958, o físico Willy Higinbotham⁶ criou o primeiro jogo para computador⁷, chamado *Tennis for Two*, com o objetivo de atrair visitantes ao Brookhaven National

⁵ Idealizado pelo empresário estadunidense Henry Ford (1863-1947), fundador da Ford Motor Company, o Fordismo é um modelo de Produção em massa e padronizado, que revolucionou a indústria automobilística na primeira metade do século XX.

⁶ Físico americano nascido em 25 de outubro de 1910, obteve licenciatura no Williams College em 1932 e trabalhou no Laboratório Nacional de Los Alamos. Faleceu em 10 de novembro de 1994.

Laboratories, no estado de Nova Iorque, EUA. O jogo era mostrado num osciloscópio⁸ e processado por um computador analógico.



Willy Higinbotham, um dos primeiros computadores, Osciloscópio e o considerado primeiro game

Willy e outros cientistas norte-americanos contribuíram muito com suas pesquisas para os objetivos de seu país, principalmente nesse período de Guerra Fria, pois participou do Projeto Manhattan, em 1945 – dirigido pelo general norte-americano Leslie R. Groves –, que criou a “bomba atômica”. *Tennis for Two* jamais foi patenteado, pois Willy não acreditara na época que tinha inventado algo que teria vida longa. Mais tarde, o físico declarou em diversas entrevistas que teria sido possível comercializar o jogo em versão doméstica, adaptado à TV, se o tivesse vendido a alguma grande empresa. Willy morreu a 10 de novembro de 1995 sem ter ganhado um centavo sequer por este seu invento. Passou à história como um dos criadores da bomba atômica.

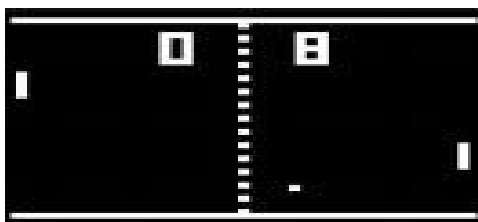
2.2 FASE 1

A produção e comercialização de jogos de computador ou videogames tiveram início, efetivamente, no ano de 1972, nos Estados Unidos, quando Nolan Bushnell, aos 28 anos, fundou a primeira companhia, de nome *Atari*. O primeiro engenheiro de computação da Atari foi Al Alcorn, que a mando de Nolan criou um “primeiro” jogo para a empresa, denominado *Pong*, que se resumia a duas raquetes batendo em uma bola. Para saber se o jogo agradaria ao público, Alcorn instalou o protótipo acoplado a uma lata de moedas (como um “fliperama”) em um bar próximo à sua oficina, e para sua surpresa foi um sucesso, pois não cabiam mais

⁷ Resultado da 2ª Guerra Mundial, o computador Z3, construído pelos alemães, em 1941, tinha como principal função a codificação de mensagens. Assim como os alemães, os ingleses também foram em busca de tecnologias para decifrar códigos secretos construindo então o Colossus (Serviço de Inteligência Britânico), em 1943, que possuía dimensões gigantescas.

⁸ Instrumento de medida eletrônico que cria um gráfico bi-dimensional visível de uma ou mais diferenças de potencial.

moedas na lata. Em 1975 foi lançada a versão doméstica do jogo, comercializada em lojas de equipamentos esportivos, porque até então nenhuma loja de brinquedos aceitara revender o produto. Foi um sucesso de vendas e então a Atari passou a desenvolver mais jogos e crescer cada vez mais no mercado.



Tela do jogo *Pong*

Meses depois do sucesso, Nolan foi processado por Ralph Baer, projetista de aparelhos de televisão, que alegava que Nolan teria plagiado o seu jogo em uma feira da indústria⁹, em 1972, na cidade de Nova Iorque. O jogo de Baer chamava-se *Ping-Pong* e, ao criá-lo, em 1968, este teria escrito um memorando, onde detalhava a sua invenção, e que teria servido, então, de base para o plágio de Nolan.

A Magnavox, então, que produzia o *Ping-pong*, deu início a um processo contra a Atari. Passados quatro anos, Nolan finalmente concordou em pagar os direitos autorais, reconhecendo a patente de Ralph, estimada em 400 mil dólares. Ainda assim, a fama internacional e a “paternidade”, de fato, da invenção ficaram em definitivo com Nolan.

Dado o pontapé inicial e a partir do grande número de jogos criados e de suas evoluções, iniciou-se por todo o mundo a nova onda das máquinas de jogos, conhecidas como “fliperamas” – que em verdade já existiam, como “Pinball”, desde os anos 1940. A partir da década de 1970, depois da criação do game Pong, vieram outros games como *Space Invaders*, *Pac Man*, *Donkey Kong*, etc. Todos eles jogados em fliperamas e fabricados pela mesma indústria dos games. Como ainda não existia uma tecnologia que permitisse a “domesticação” dos games, os jovens precisavam se deslocar até os estabelecimentos que possuíam as máquinas de flipper e passavam horas seguidas por lá.

Com a reação negativa de pais, políticos e da imprensa na sociedade americana, alegando que os jogos incitavam à vagabundagem e à delinquência, a Atari acelerou o que já tinha em mente e resolveu o “problema”, em 1976, criando uma versão “caseira” dos fliperamas: o videogame console, *Atari 2600*. Assim houve o aumento do mercado consumidor, porque ir aos fliperamas exigia dos jovens autonomia para sair de casa, e ao criar

⁹ Além do Ping-Pong, nesta mesma feira Baer apresentou um aparelho (boxe) que continha 12 jogos diferentes, batizado de *Odyssey*.

games acessíveis em casa, crianças de menor idade puderam jogar. Com o imenso sucesso da iniciativa, rapidamente a empresa vendeu milhões de consoles e cartuchos de jogos, transformando-se na companhia que mais velozmente cresceu na história dos Estados Unidos. O assédio das grandes corporações não tardou e no mesmo ano a Atari foi vendida à Warner Comitacion, por 28 milhões de dólares. Quando criou a empresa, Nolan Bushnell investiu apenas 500 dólares.



Atari 2600

2.3 ACUMULANDO “BONUS”

Descontentes com os rumos da empresa, sob a nova direção, e querendo participação nos lucros, em 1979 David Crane e outros programadores deixaram a Atari para criar a Activision, que se tornou a primeira empresa desenvolvedora e distribuidora independente de jogos de vídeo para consoles, isto é, “cartuchos” para o Atari 2600. Isto provocou mais uma briga judicial, agora pelo direito de produzir cartuchos para o console. A Activision ganhou na justiça o direito de produzir os jogos, e devido, principalmente, à forte concorrência promovida pela nova empresa, a Atari fechou as portas em 1983.

A Warner, em 1984, vendeu a combalida Atari para o polonês Jack Tramiel¹⁰, que queria se dedicar à produção de computadores pessoais, e isso provocou uma brutal queda na fabricação de videogames nos Estados Unidos. Pouco antes, em 1982, surgiram no mercado de games os gêmeos britânicos Andrew e Philip Oliver, que começaram a desenvolver profissionalmente games de computador a partir dos 13 anos de idade. Depois do sucesso de seus jogos, logo foram convidados pelos também irmãos Richard e David Darling para fazerem parte da Codemasters (indústria de desenvolvimento de games, fundada em 1985 no Reino Unido).¹¹ Desde então a Inglaterra passou a lançar um grande número de projetistas e de programadores, em maior quantidade do que qualquer outro país.

¹⁰ Tramiel fundou, em 1954, nos EUA, uma empresa de equipamentos de informática chamada Commodore.

¹¹ Os irmãos Darling vinham desenvolvendo jogos desde seus 11 e 12 anos de idade, e insatisfeitos com os baixos valores oferecidos por parte das companhias de jogos, fundaram sua própria companhia, cuja “sede” era um de seus quartos, e chegaram a vender um milhão de cópias de jogos.

No Japão, um dos principais responsáveis pelo pontapé inicial na indústria dos games foi o desenvolvedor Shigeru Miyamoto¹². Em 1980, Miyamoto levou sua visão e imaginação para a companhia Nintendo¹³. A Nintendo enriqueceu rapidamente e abriu filiais em vários países, inclusive nos Estados Unidos. Em 1985 a empresa lançou o seu primeiro console, o Nintendo Entertainment System (NES), conhecido popularmente como Nintendo 8-bit. No ano de 1989 a Nintendo se tornou mais poderosa, com a invenção de um console portátil chamado Game Boy, e junto produziu um dos games mais conhecidos da história, o *Tetris*.

Assim o Japão criou um império inalcançável, e foram surgindo outras empresas japonesas de games e seus consoles, como a SEGA, com seus Mega Drive e Dreamcast e a SONY, com o Play Station. Mais recentemente, depois de décadas de hegemonia japonesa, a norte-americana Microsoft surgiu, em 2001, com o seu Xbox.

¹² Nascido em Kyoto, em 16 de novembro de 1952, e criador de sucessos no mundo dos games, como: Donkey Kong(1981), Super Mario Bros(1985), The Legend of Zelda (1987), F-Zero(1990), Star Fox(1993) e muitos outros.

¹³ Empresa fundada em Kyoto, em 1889, por Fusajiro Yamauchi, e que produzia um baralho japonês chamado Hanafuda. Já centenária e perdendo popularidade, mudou radicalmente de ramo e passou a produzir games. Transformou-se numa das principais empresas do ramo.

3 OS JOVENS E O VIDEOGAME

Jogo “é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana”. (HUIZINGA, 1993, p. 33)

3.1 VIDEOGAME E LAZER

O videogame se tornou mais uma brincadeira e que talvez tenha passado a ser praticado de mesma intensidade em relação às antigas brincadeiras de rua por parte dos jovens. Talvez por proporcionar ao jogador a sensação de autonomia, onde se faz o que bem entende no mundo virtual, como ser um jogador da liga de futebol americano, um ninja capaz de voar ou um piloto de espaçonave. E já que a maior parte de nós tenta se comportar de maneira ética e moral, seguindo e cumprindo as leis, o videogame conseguiu atrair crianças e adultos por lhes proporcionarem liberdade sem maiores conseqüências, pois no mundo virtual você é “dono do seu nariz”, você é quem dita as leis, e no momento em que estiver insatisfeito simplesmente aperta o botão e “desliga-se do mundo virtual”, diferente do mundo real.

Segundo a Entertainment Software Association (indústria americana de software, fundada por Doug Lowenstein, em abril de 1994), o ato de jogar videogame se tornou uma das poucas atividades onde há uma quebra da barreira criança/adulto, e utilizando essa idéia a empresa promove a venda de videogame por parte dos chefes de família, alegando ser uma fonte de entretenimento familiar onde capacita a ligação entre pais e filhos. Tentando comprovar essa idéia, a empresa realizou uma pesquisa nos EUA ano passado e descobriu que 35% dos pais jogam videogames e destes, 80% jogam com seus filhos.

Na visão de alguns pais, os videogames seriam um sonho realizado, pois se trata de uma fonte de entretenimento para seus filhos, e não seriam dignos de gerar preocupação por parte dos pais – já que seus filhos ficam próximos de sua visão e longe do suposto perigo de brincar na rua – além de funcionar como uma espécie de “babá eletrônica”. Perfeito! Pode-se concluir então que o videogame é a maravilha do século? Mas o que tem de tão interessante nesse brinquedo? O que ele tem de tão divertido, ainda mais pelo fato de fazer com que os seus jogadores fiquem horas sentados em frente à TV? Será que é mais divertido jogar o videogame do que brincar na rua? Há muitas dúvidas sobre o videogame e temos de avaliar com o que estamos lidando, principalmente pelo fato de estarmos colocando em casa, sob o

alcance das crianças. Terá no videogame algo para nos preocupar ou se trata do melhor amigo de nossos filhos? São exemplos de dúvidas que podem passar na mente de alguns pais.

3.2 E O QUE DIZ O JOVEM?

O ato de jogar videogame é o ato onde o sujeito utiliza seu tempo livre e foca-se inteiramente naquilo, excluindo tudo aquilo que não faça parte da atividade exercida. O que de certa forma é construtivo como qualquer outra prática de lazer, pois o entretenimento é muito importante na vida de qualquer pessoa – e seguindo a idéia imposta pela nossa indústria cultural, se é um instrumento de diversão, logo é válido. O game aproxima o mundo real e virtual, podendo fazer o que quiser nesse mundo real/virtual e funcionando como uma “janela para o mundo” por também simular cidades de outros países e permitir que se conheçam pessoas do mundo todo que joguem tal game. Vejamos o depoimento da Tatiane:

[...] Então o videogame tem aquela coisa da fantasia, [...] você pode fugir dele, você pode pular essa fase, você pode deixar para jogar amanhã. Na vida, infelizmente, não tem isso. E no videogame você pode simplesmente apagar e começar tudo de novo, na vida não rola. [...] no videogame você tem milhões de vidas, ainda pode tirar um card e começar tudo de novo, do zero, com 99 vidas. Ainda tem gente que tem jeito de golpear ali e ter mais 99 vidas. Na vida real infelizmente não dá para fazer isso. Esse é o fascínio do videogame (Tatiane, 21 anos).

3.3 E O QUE DIZ A CIÊNCIA?

As Nações Unidas classificam os jovens como indivíduos com idade entre 15 e 24 anos. No Brasil considera-se entre 12 e 18 anos a fase onde o indivíduo passa por um processo durante o qual se aceleram o desenvolvimento cognitivo e a estruturação da personalidade, conhecida por adolescência.

Segundo o historiador holandês Johan Huizinga, o jogo é um recorte do tempo, onde a pessoa assume uma vida paralela à real e, como é sabido que a cultura humana só se dá com a existência da segunda realidade, é natural uma certa tendência do homem ao jogo, por este ser um grande agente responsável por essa manifestação. Então se observa uma fase de formação de uma pessoa que é a adolescência, relacionada a uma atividade extremamente atrativa ao ser humano que é o jogar, que interligados de uma certa maneira pode comprometer esse período de vivência do homem, caso não seja dosado para que não haja um excesso ou vício.

O que explicaria a questão do vício é um estudo de cientistas alemães, do Instituto de Medicina Psicológica da Universidade Charité, em Berlim, apresentado em julho de 2006 na

cidade de Viena, durante o V Foro Europeu de Pesquisadores de Neurociência. Ele tenta mostrar que os videogames viciam e atuam no cérebro da mesma maneira que outras substâncias que criam dependência, como a maconha e o álcool. Segundo os pesquisadores, "as reações cerebrais das pessoas que jogam videogames em excesso são similares às dos alcoólatras e dos viciados em maconha". A pesquisa defende que, se os jogadores de videogames submeterem o cérebro continuamente a certos estímulos de recompensa que causam a liberação de quantidades crescentes de dopamina - um neurotransmissor que causa sensação de bem-estar - é criada uma "memória do vício" que tem efeito na atividade cerebral. Em testes realizados em mais de sete mil pessoas, os pesquisadores descobriram que mais de 10% tinham essa "memória do vício" gravada no cérebro. Os cientistas alemães asseguram que, ao contrário do álcool e da maconha, os videogames não criam dependência física¹⁴.

Existem clínicas para tratar do vício dos games, como por exemplo a clínica Smith and Jones em Amsterdam, na Holanda, que atende cerca de 12 pacientes por mês. Em entrevista à BBC News, Keith Bakker, diretor da clínica, explicou que chegam jovens de 15 anos com o comportamento semelhante a homens de 50, viciados em jogatina. A clínica adota como tratamento sessões de terapia, medicamentos, acupuntura e práticas de esportes, para facilitar a volta dos pacientes para uma vida "normal".

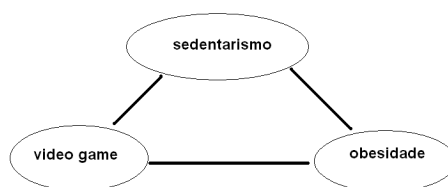
No Brasil também se oferece tratamento no Instituto de Psiquiatria do Hospital das Clínicas de São Paulo. O psicólogo Cristiano Nabuco de Abreu, um dos responsáveis pelo primeiro programa de assistência a esse mal no país, relata um caso extremo, que foi de um rapaz que após a separação dos pais se "refugiou" no computador e assim ficou por dois anos, sem sair de casa. Aos nove anos perdeu totalmente a capacidade de se relacionar com as pessoas.

Esse vício também atingiu uma parte da população mexicana, e segundo o comunicado do Instituto Mexicano Del Seguro Social (IMSS), cerca de um milhão de usuários de videogames, naquele país, têm problemas de saúde nas articulações das mãos. Segundo o diretor da Unidade de Medicina Física e Reabilitação do Instituto Comando Norte, Dr. Inácio Devesa Gutierrez, todos os anos cerca de três mil doentes chegam à unidade em busca de tratamento de suas lesões. Tais lesões, conhecidas como tendinite, são causadas devido a esforços repetitivos.

Os games junto com a preocupação do vício trazem a preocupação com a obesidade, ao não promover a prática de atividades físicas, pois ao apertar um simples "botão" se inicia a

¹⁴ Estado de adaptação do corpo, manifestado por distúrbios físicos quando o uso de uma droga é interrompido. Na dependência física, a droga é necessária para que o corpo funcione normalmente.

“diversão”, e a partir deste momento passa-se grande parte do tempo sentado, e ao se tornar uma atividade regular de horas de duração, pode contribuir para o sedentarismo, que por sua vez pode levar à obesidade, se aliado a uma dieta “industrial” calcada nas gorduras hidrogenadas, como biscoitos, doces, etc. Ao jogar o videogame durante horas, não se está favorecendo a prática de exercícios físicos e pode haver maior acesso a alimentos ricos em açúcar e gordura, trazendo prejuízos à saúde física e mental do jovem, como a hipertensão, o colesterol alto, problemas cardíacos¹⁵, entre outros. E com a evolução da obesidade pode ocorrer uma marginalização por grupos de outras pessoas consideradas “normais” em relação ao peso do indivíduo, por não haver uma aceitação por parte desses grupos. Esta situação pode levar a pessoa obesa a ter uma baixa auto-estima, como consequência, se isola socialmente, brinca menos na rua, se sente envergonhada e come em excesso para aliviar o sofrimento e com isso fecha-se o ciclo vicioso. Abaixo vejamos o depoimento de Fernanda: :



“Tenho videogame e computador no meu quarto. Não gosto de correr nem de andar de patins. Minha mãe sempre fala pra eu ir, mas é que o PC e o meu videogame são mais divertidos”. (Fernanda Meirelles, 10 anos)

Pensando nesta questão, a Nintendo lançou em dezembro de 2007, no Japão, o game Wii fit, visando à prática familiar de exercícios físicos. O jogo é um investimento pesado em um produto que, ao contrário da longa tradição de games, se distancia do sedentarismo e da preguiça, segundo seus produtores. Basta que o jogador suba na Balance Board, a balança sem fio, e escolha uma entre as quatro categorias oferecidas (*yoga, força muscular, aeróbica e equilíbrio*) para que um personal trainer ou mesmo um adversário surja na tela. Assim, cada movimento executado no mundo real é reproduzido fielmente no virtual, levando o usuário a intensos alongamentos, partidas disputadas de tênis ou relaxantes aulas de yoga.

¹⁵ Segundo o Doutor Jimenez Hilario Orozco, médico-cardiologista, a inatividade física na infância tende a gerar problemas cardiovasculares, levando a acontecer ataques cardíacos ao redor de 25 anos de idade.

Wii Fit



Segundo a professora auxiliar de Metodologia da Pesquisa do Departamento de Ginástica da Escola de Educação Física e Desportos, da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Ana Cristina Barreto, o game Wii fit acarreta a melhoria no condicionamento cardiorrespiratório e a lubrificação das articulações que, por sua vez, previnem doenças como artrose e artrite, bons resultados sobre o lado emocional ou psicológico do indivíduo, com a diminuição do stress, que hoje junto com o sedentarismo podem ser consideradas as doenças do século. Mas na minha visão, o importante é o jovem praticar atividades físicas como caminhada, natação, etc. Práticas estas que dificilmente serão substituídas por algum videogame, mas o que gera surpresa é uma profissional da área recomendar o uso do game e tratá-lo a nível de uma prática esportiva. Lembrando que a Nintendo como qualquer outra empresa capitalista, tem como objetivo o lucro, e com este game de maneira nenhuma pensa na saúde de seus clientes, apenas utiliza deste argumento para promover a compra de seu produto.

Por outro lado, os videogames também podem ser favoráveis, ao auxiliar no desenvolvimento cognitivo. O cérebro humano é formado por cerca de 100 bilhões de neurônios e mais de 100 trilhões de conexões sinápticas. Ele é um órgão que necessita ser treinado, e quanto mais horas realizando exercícios cognitivos, mais ativos estarão os neurônios. Assim seu jogador desenvolve atenção, percepção, memória, raciocínio, imaginação, pensamento e linguagem, além de diminuir a probabilidade de adquirir a doença de Alzheimer. Quando se realiza atividade motora, uma área do córtex cerebral chamada motora primária é ativada. Desse local, partem os impulsos nervosos, que seguem seu trajeto comum pelos axônios até os músculos e efetuam o movimento. Próxima a essa área motora primária existe a área motora suplementar, que funciona com o planejamento do movimento. Qualquer movimento voluntário, por mais rápido que seja, precisa desse planejamento, desde o simples apertar de um botão até os complexos movimentos da ginástica artística, onde atletas executam atividades motoras extremamente complexas, como as piruetas.

O videogame tem a capacidade de desenvolver áreas do cérebro, e segundo o médico Marco Oliveira Py, do Instituto de Neurologia Deolindo Couto (INDC) e vice-presidente da

Associação de Neurologia do Estado do Rio de Janeiro (ANERJ), quando se faz uso de um simulador tradicional de movimento são efetuados alguns movimentos básicos de mão, através do uso do volante ou do manche do jogo, mas na imaginação, o movimento é muito mais complexo do que acontece no real. O que pode ser demonstrado através de alguns exames, como a ressonância magnética funcional – exame de ressonância magnética que possui um software especial capaz de captar a ativação de áreas do córtex cerebral. Assim, consegue-se detectar a ativação da área motora suplementar a partir da imaginação. Usemos abaixo o depoimento de Narciso:

Antes do exercício cognitivo



Depois do exercício cognitivo



Os jogos de videogame me ajudam, desenvolvendo minha capacidade de pensar coisas rápidas, melhoram o meu raciocínio, porque, o tempo todo, eu tenho que ficar pensando em soluções para os problemas que aparecem. Esse movimento de pensar exigido pelos games me ajudam a aprender melhor. (Narciso, 21 anos)

Muitos jogos estão sendo utilizados em tratamentos com fumantes e obesos, como por exemplo os games *Easyway to Stop Smoking* e *Fatworld*. O primeiro foi criado pelo inglês Allen Carr e produzido pela francesa Ubisoft, onde utiliza um método interativo que conduz o jogador para deixar o vício do cigarro, mostrando seus males. O segundo foi criado pelo americano Jen Kaczor e produzido pela desenvolvedora de jogos Persuasive Games, e o jogo mostra um personagem que ao se alimentar de forma incorreta engorda, passando a movimentar-se custosamente e, eventualmente, observa doenças e até a morte se aproximando.

Empresas de games do mundo estão investindo em games para pessoas hospitalizadas, com o objetivo de contribuir no tratamento e evitar a sensação de isolamento e medo por parte dos pacientes. Existe uma organização americana sem fins lucrativos, que realiza pesquisas e desenvolve produtos baseados na tecnologia para melhorar a saúde e a qualidade de vida dos jovens com doenças crônicas, chamada HopeLab. Ela criou o game “Re-Mission”, onde os jogadores controlam um pequeno robô chamado Roxxi, que se movimenta em um ambiente tridimensional representando o interior do corpo de um jovem paciente com câncer. Roxxi detona células cancerosas e controla os efeitos colaterais, e vencer o jogo requer que os remédios de quimioterapia e antibióticos sejam tomados corretamente, além do uso de técnicas de relaxamento, boa alimentação e outras formas de cuidado pessoal. Em um hospital

da Holanda, o University Medical Center Utrecht utilizou o game para estudar se o uso do game ajudaria no tratamento. Aleatoriamente, os pesquisadores escolheram 375 pacientes, entre homens e mulheres entre 13 e 29 anos, em tratamento em hospitais nos Estados Unidos, Canadá e Austrália. O acompanhamento eletrônico demonstrou que no grupo dos jogadores houve melhora de 16% no uso dos antibióticos, com os pacientes usando 62,3% do total de remédios prescritos, ante 52,5% no grupo controle. A adesão à quimioterapia padrão também foi maior no grupo dos jogadores. O game pode não obter uma relação direta com a evolução de pacientes, mas funciona como um estímulo qualquer que foge da monotonia habitual de um hospital.

4 GAMES E VIOLÊNCIA


4.1. FIGHT

A violência urbana esta se tornando parte de nosso cotidiano. Violência está tratada pela classe média como a violência do “pobre”, lembrando que tal violência pode ser explicada pela desigualdade social imposta pelo sistema capitalista¹⁶, cujo quem o financia é a própria classe média, conhecida como consumista. A mídia, por sua vez, transforma essa violência em espetáculo e ganha muito dinheiro com isso. O cinema também tem seu papel em relação à violência, ao estimular a idéia de resolver os problemas na base da “pancadaria ou do tiro”. Personagens foram criados e idolatrados, devido às emocionantes cenas onde o “herói” salva a “mocinha” e a “cidade”, depois de ter vencido o “bandido” na briga ou no intenso tiroteio. Criam-se filmes que expõem as *violências ideológicas*, que não respeitam cor ou religião, onde apenas uma nação é a certa – em geral os Estados Unidos, que não por coincidência detêm também a indústria cinematográfica mais poderosa do mundo - e salva o mundo das outras nações “ruins” – “terroristas”.

Existem teorias que defendem a existência de uma relação entre a violência urbana e o decrescente número de crianças brincando nas ruas. Os videogames entram justamente nessa brecha, unindo o fetiche tecnológico com o medo crescente do espaço urbano. Uma pesquisa feita pelo curso de relações públicas da Universidade Federal de Goiás (UFG), em 2008, confirma esta tese. Foram ouvidos mais de 2000 jovens, todos os alunos de escolas públicas e particulares da cidade de Goiânia. Observem as tabelas abaixo:

Qual é o seu sexo?

a) masculino	1 054	51,7%
b) feminino	985	48,3%
Total	2 039	100,0%




Qual a sua idade?

Média = 10,66 Desvio-padrão = 0,99

Repartição em 4 categorias de mesma amplitude

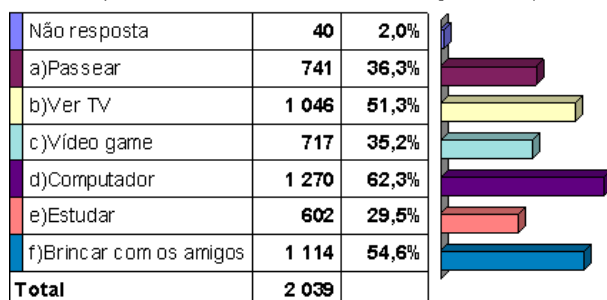
Menos de 10	243	11,9%
10	690	33,8%
11	660	32,4%
12 e mais	446	21,9%
Total	2 039	100,0%



¹⁶ Lembrando que a violência no Brasil não é somente praticada pela classe baixa, e este estudo se baseia em casos que aconteceram envolvendo jovens de classe média. Assim a pesquisa não está praticando a generalização e sim pesquisando para maior reflexão e interpretação de dados, e utilizando até de casos extremos para a análise.

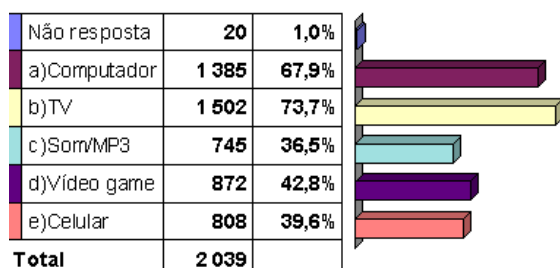
Fora da escola o que você mais gosta de fazer? Marque até 3.

Soma dos percentuais diferentes de 100 em função de respostas múltiplas.



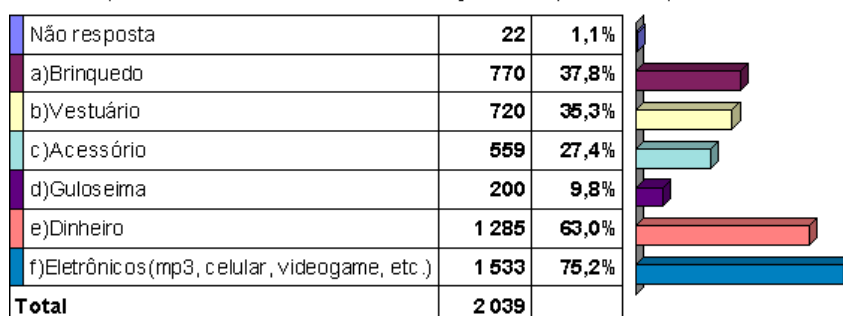
Qual desses itens você mais gosta e tem em casa? Marque até 3.

Soma dos percentuais diferentes de 100 em função de respostas múltiplas.



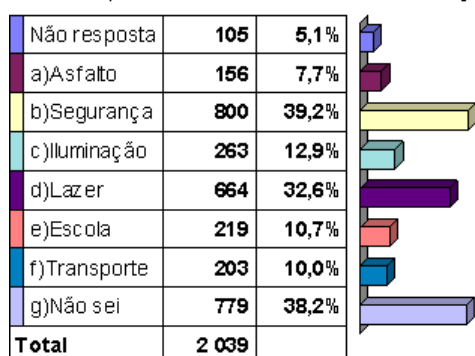
O que você gostaria de ganhar no dia das crianças? Marque até três.

Soma dos percentuais diferentes de 100 em função de respostas múltiplas.



O que você acha que falta onde você mora? Marque até 3.

Soma dos percentuais diferentes de 100 em função de respostas múltiplas.



Os dados mostram o forte apelo tecnológico que é exercido sobre parte dos jovens, que ultrapassa até a vontade de brincar com outras crianças na rua. Junto disso, a marcação de “segurança” pela maioria como resposta para a pergunta (“O que você acha que falta onde você mora?”), pode indicar que a violência urbana contribui muito para o grande número de crianças voltadas para o consumismo tecnológico, caseiro.

Outra pesquisa feita pelo Laboratório de Psicologia Ambiental da Universidade de Brasília (UnB) demonstrou que a segurança é um fator de atrativo para que as pessoas se mudem para condomínios fechados. Esse estudo tinha como objetivo investigar que tipo de lazer as crianças que moram em condomínios fechados preferem, se brincam mais fora de casa e se esse lazer é diferente das crianças que moram em outros tipos de moradia. Participaram do estudo 39 crianças que cursavam a 2ª série (24 meninas e 15 meninos), alunos de duas escolas diferentes: uma se localizava em uma área onde predominam condomínios fechados, e a outra em área onde não havia, em sua maior parte, esse tipo de moradia. Havia a possibilidade de marcação de mais de uma opção. Dentre as atividades que as crianças responderam que realizavam em casa podemos destacar *assistir TV ou vídeo* (84%), *jogar videogame* (69,2%) e *ler livros* (69,2%).

Ainda segundo esta pesquisa, um dos motivos mais citados para que as crianças brincassem mais em suas residências foi o fato dos pais não permitirem a brincadeira na rua. Um dos principais motivos para que as crianças de condomínio fechado brinquem mais na rua é a segurança que este proporciona. Assim, podemos concluir que a segurança é um fator de peso nessa relação. Os dados da tabela abaixo são bastante úteis para compreendermos os fatores que contribuem para que o videogame tenha se tornado uma das principais opções de divertimento.

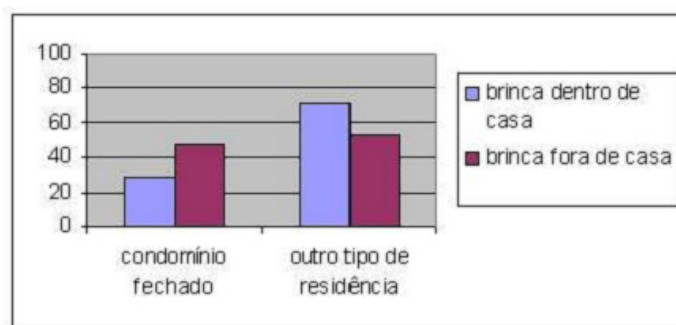


Figura 1.: Relação entre tipo de residência (condomínio fechado ou outro tipo) e brincar dentro ou fora de casa

O capitalismo investe na violência midiática, por lhe trazer lucros. Por exemplo, os noticiários que trazem informações sobre casos de violência urbana prendem a atenção do espectador e aproveitam para fazer propagandas de produtos, principalmente relacionados à segurança, como seguros, e “condomínios fechados”. Há o investimento em histórias de super-heróis, onde existe um consumo em massa de imagens violentas, e ao se tornar ídolo da sociedade gera lucros às empresas, pois passa a haver um grande consumo de produtos

relacionados ao herói. O fato de a televisão ser o principal veículo cultural e de informação da população preocupa entidades como a ONU e a UNESCO, devido à quantidade de violência transmitida em seus programas.

A Universidade da Califórnia iniciou uma pesquisa no ano de 1998, sobre o estudo da violência na televisão e como o público responde à violência na televisão nos EUA¹⁷, e com base em uma análise extensa de todos os estudos, identificaram características que analisaremos a seguir.

Tabela 1
Impacto prognosticado de fatores de contexto sobre três conseqüências da exposição à violência na mídia

Fatores de contexto	Conseqüências da violência na mídia		
	Aprendizagem de agressão	Medo	Dessensibilização
Perpetrador atraente	Δ		
Objetivo atraente		Δ	
Violência justificada	Δ		
Violência não-justificada	▼	Δ	
Presença de armas	Δ		
Violência extensiva/explicita	Δ	Δ	Δ
Violência real	Δ	Δ	
Recompensas	Δ	Δ	
Punições	▼	▼	
Insinuação de dor/dano	▼		
Humor	Δ		Δ

Δ = provavelmente *umenta* a conseqüência
▼ = provavelmente *diminui* a conseqüência

Nota: Os efeitos prognosticados baseiam-se na análise da pesquisa das ciências sociais sobre as características de contexto da violência. Os espaços em branco indicam que não há pesquisa adequada para fazer um prognóstico.

Fonte: "Violence in television programming overall: University of California, Santa Barbara Study", por Wilson et al. (1998), *National Television Violence Study 2*, p.14. Copyright 1998 by Sage Publications. Impresso com a permissão dos autores.

A televisão e a internet são consideradas fatores importantes na formação social do indivíduo, a ponto de gerar discussões de suas importâncias. No entanto, o videogame tem sido incluído nesse debate. Tal brinquedo vem sendo citado por muitos especialistas e veículos de comunicação de maneira negativa, e está gerando preocupações por parte de pais e autoridades, que devido a esse bombardeio de informações estão deixando de vê-lo somente como um inofensivo brinquedo.

O professor aposentado da USP, Valdermar Setzer, é um exemplo disso. Ele tem uma visão crítica do uso dos meios eletrônicos na educação de crianças e jovens e diz que a TV, o computador, o videogame e a Internet prejudicam a imaginação. Segundo ele, a TV não é um veículo adequado de comunicação, pois retira a liberdade do indivíduo ao condicioná-lo, ao

¹⁷ Estima-se que 98% dos 95 milhões de casas nos EUA têm aparelhos de TV e aproximadamente três quartos desse número possuem mais de um aparelho; 2/3 têm TV a cabo e 4/5 aparelhos de videocassete (ou dvd). A televisão fica ligada mais de sete horas por dia em uma casa norte-americana comum (Broadcasting and Cable Yearbook, 1996).

invés de informar e educar. Já os computadores são máquinas que simulam pensamentos restritos e essa relação não é benéfica para uma criança. Valdemar é contra os educadores que defendem que a educação precise ser renovada e informatizada, defende o aprendizado através da observação e experimentação. Para ele a educação tem de ser humanizada e não informatizada.

4.2 IMPACTOS DA VIOLÊNCIA

Os índices de violência, principalmente entre a juventude, têm crescido assustadoramente em boa parte do mundo. Nos Estados Unidos, de acordo com um relatório publicado pela Associação Psicológica Norte-Americana (1993), armas de fogo estão envolvidas em mais de 75% dos assassinatos de adolescentes. O número de crimes violentos relacionados com armas de fogo aumentou na década de 90. A pesquisa indica um aumento de 75,6% nas agressões graves relacionadas com armas de fogo de 1985 a 1994 (Federal Bureau of Investigation, 1996). Os norte-americanos têm a taxa mais alta de assassinatos que qualquer outra nação do mundo. Entre os jovens entre 15 e 24 anos, o homicídio é a segunda causa de morte. Os jovens dessa faixa etária são responsáveis ainda por 24% de todos os crimes violentos que levam à prisão. Cabe aqui lembrar que boa parte desses problemas sociais tem relação direta com o sistema capitalista (como causa das desigualdades e exploração comercial da violência) e, em se tratando dos Estados Unidos, não pode ser esquecido o fato de que neste país o porte de armas é permitido ao cidadão comum. O que nos interessa aqui é mostrar como o videogame pode contribuir para esse estado de coisas, promovendo a banalização da violência.

Como aponta a professora Sissela Bok, da Universidade Harvard (EUA) – em entrevista para a revista Super Interessante (edição 141, de Junho de 1999) – as imagens eletrônicas causam um impacto na formação de uma criança, e a maioria dos estudos mostra que as crianças são influenciadas pela exposição à violência na tela, e um dos efeitos é a dessensibilização e indiferença ao sofrimento alheio.

Para o tenente-coronel reformado e ex-professor de Psicologia da Academia Militar de West Point e da Universidade de Arkansas, David Grossman, “nossos filhos estão aprendendo a matar e a gostar disso, pois os videogames como o Doom¹⁸ incitam à brutalidade”. Segundo

¹⁸ Jogo de computador lançado em 1993 pela id Software, pioneiro do gênero câmera em primeira pessoa, onde na tela o jogador tem a visão do personagem, dando mais realismo ao jogo.

ele, os instrutores americanos utilizam há 20 anos simuladores parecidos com esses games eletrônicos para treinar militares e policiais.

Os desenvolvedores de games estão cada vez mais aproximando o mundo dos games do mundo real, melhorando a tecnologia e o design dos personagens. Existe a séria de um jogo que se tornou fenômeno mundial, ele se chama GTA (Grand Theft Auto), que no inglês significa grande ladrão de carros. O game foi produzido em 1998 pela empresa americana de softwares Rockstar Games (fundada em 1998 pelo americano Sam Houser), cujo personagem deve realizar missões por uma cidade, podendo utilizar armas, roubar veículos e até espancar pessoas, principalmente prostitutas.

Segundo Guinness World Records Games 2008, GTA é o jogo mais vendido de toda a história, com mais de 15 milhões de cópias comercializadas pelo mundo. GTA IV chegou às lojas norte-americanas com os fãs formando filas à meia-noite a fim de adquirir as primeiras cópias do jogo. Vendeu cerca de 2,5 milhões de cópias nas primeiras 24 horas de lançamento. O game no Brasil custa em torno de R\$ 250 e R\$ 300, e a partir disto jovens de classe média tem mais acesso a esse tipo de jogo, devido a seu elevado preço e de seus consoles. Tal argumento reforça a idéia exposta por alguns especialistas de que games de conteúdo violento, influenciam comportamentos agressivos, o que talvez seja um elemento importante para entender os atos de violência realizados por jovens de classe média¹⁹.

De acordo com o “site” do Yahoo notícias, em agosto de 2008, um distribuidor tailandês de videogames suspendeu as vendas de "Grand Theft Auto", depois que um estudante de 18 anos confessou ter praticado assalto e homicídio, a facadas, contra um motorista de táxi de 54 anos em uma tentativa de recriar uma cena do jogo. A polícia local informou que o jovem, jogador obsessivo de "Grand Theft Auto", não mostrava sinais de problemas mentais durante o interrogatório, e que havia confessado ter cometido o crime por causa do jogo. O jovem disse à polícia que desejava descobrir se roubar um táxi na vida real era tão fácil quanto no jogo, disse Veeravit Pipattanasak, investigador chefe da polícia de Bancoc.

Entrando na questão do comportamento do jovem, ao jogar sempre e fazer o que bem entende, há o risco de passar a achar aquilo normal. Um hábito corresponde geralmente àquilo

¹⁹ No Brasil, um exemplo de banalização da violência e ato de brutalidade foi o caso do índio Galdino Jesus dos Santos, que foi queimado vivo enquanto dormia em um ponto de ônibus em Brasília, no dia 20 de abril de 1997. Os assassinos foram os jovens de classe média Max Rogério Alves, Tomás Oliveira de Almeida, Eron Chaves de Oliveira, Antônio Novely Villanova e Gutemberg de Almeida (menor de idade), que em depoimento à justiça alegaram que confundiram o índio com um mendigo e que foi “apenas uma brincadeira”. Creio que tal ato foi motivado pelo preconceito que existe em suas mentes, devido sua criação familiar.

que o sujeito aprendeu durante o seu desenvolvimento, passando a repeti-lo e levando ao costume, como o jogar games onde se espancam prostitutas. Não há uma relação direta, acreditamos, entre o que se joga e o que se faz, mas o que se joga pode contribuir para o reforço do desprezo por valores humanitários ou para o desrespeito a grupos de populações específicos, reforçando também crenças e comportamentos, violentos inclusive²⁰.

Há casos de crimes violentos aparentemente inspirados por determinados filmes e games, mas nenhum consenso foi estabelecido quanto ao alcance e rigor da influência da mídia violenta sobre a agressão ou comportamento violento do espectador infantil. A maioria de nós aceita a noção de que o comportamento violento é um problema complexo e com muitas causas, ligado a muitas influências. Tudo interage para afetar o comportamento anti-social e violento, em qualquer classe social e de qualquer faixa etária.

No Brasil, está em vigor a Lei n. 7.347/95, que proíbe a distribuição e comercialização dos games de tiro “Conter-Strike” e “Everquest”. O argumento sustenta, em síntese, que os jogos virtuais atentam contra os princípios diretivos da educação de crianças e adolescentes, vindos mesmo a causar-lhes danos à saúde física e mental, sendo fatores de propulsão à violência e deturpadores da formação psicológica e da personalidade de crianças e adolescentes. Segundo o Ministério Público Federal, que participou da discussão para a implementação da lei, os jogos “incitam à violência, propugnam pela idéia de que o mais fraco deve sucumbir ao mais forte, disseminam o prazer pela dor, pelo ódio e pela morte”. Tais jogos são jogados on line, e funcionam como uma ferramenta de interatividade, já que se joga e conversa com pessoas de vários lugares, e não são os únicos jogos do gênero violência. E se for seguir o argumento relatado, então práticas como luta-livre, tourada e rodeio, devem ser proibidas, pois propugnam pela idéia de que o mais fraco deve sucumbir ao mais forte, disseminam o prazer pela dor, pelo ódio e pela morte.

Na maioria dos casos americanos - principalmente as chacinas nas escolas - os atiradores são geralmente jovens brancos de classe média, e pelo fato de não serem populares, terem baixa auto-estima e serem franzinos, se tornavam alvos fáceis de bullying²¹. Esses alunos utilizaram a arma como instrumento de “superação” do poder que os subjugava. Uma pesquisa feita pela ABRAPIA (Associação Brasileira Multiprofissional de Proteção à Infância

²⁰ Em junho de 2007, a empregada doméstica Sirley Dias de Carvalho Pinto, de 32 anos, teve a bolsa roubada e foi espancada por cinco jovens moradores de condomínios de classe média da Barra da Tijuca. O estudante de administração Felipe de Macedo Nery Neto, de 20 anos, o técnico de informática Leonardo Andrade, de 19, e o estudante de gastronomia Júlio Junqueira, de 21, confessaram o crime e deram como justificativa para o que fizeram, “ter confundido a vítima com uma prostituta”.

²¹ Termo inglês utilizado para descrever atos de violência física ou psicológica, intencionais e repetidos, praticados por um indivíduo ou grupo de indivíduos com o objetivo de intimidar ou agredir outro indivíduo incapaz de se defender.

e à Adolescência) em 2002, envolvendo 5875 estudantes de 5^a a 8^a séries, de onze escolas localizadas no município do Rio de Janeiro, revelou que 40,5% desses alunos admitiram ter estado diretamente envolvidos em atos de Bullying, naquele ano, sendo 16,9% alvos, 10,9% alvos/autores e 12,7% autores de Bullying. Creio que o Bullying tenha sido um incentivo maior para tais fatos de violência do que o “jogar videogame violento”.

5 CONCLUSÃO

Game Over

O videogame se tornou uma forma de ocupação por boa parte dos jovens, o que vem gerando dúvidas em alguns pais, quanto sua relação com seus filhos. Um grande problema, fazendo com que os jovens não se sintam livres o bastante para buscar o prazer e sua satisfação. O videogame nada mais é do que um instrumento de lazer, e talvez o que preocupe os pais é como seus filhos estão utilizando seus tempos livres, e o videogame não é visto como uma ferramenta de desenvolvimento, sendo incapaz de formar nos jovens uma mente questionadora e às vezes bem direcionada, como os livros são. O homem antes de chegar à fase adulta passa por períodos de formação social, onde se passam por situações reais e conflitos que são importantes para a formação de um indivíduo, e o adolescente que se priva desses momentos, pode a vir sofrer danos mais tarde em sua jornada de vida.

O videogame é tratado como uma espécie de “válvula de escape” tanto por parte das crianças quanto das autoridades, pois para o primeiro é uma maneira de extravasar, e para o segundo, uma forma de culpá-lo pela causa da violência, como por exemplo tomar a medida de proibição de alguns jogos. É algo que precisa ser analisado de forma cultural, social, histórico, emocional. Com base nessas discussões, a partir de 2001, o governo decidiu fazer uma classificação etária para todos os jogos eletrônicos distribuídos oficialmente no Brasil, que podem ser: livre, 12, 14, 16 ou 18 anos, de acordo com o grau de violência, sexo e drogas dentro do conteúdo. Assim facilitando a participação dos pais, intermediando o tempo que o jovem vai passar no videogame e o game jogado.

Conclusão: problemas políticos - como a desigualdade social - e familiares – como falta de atenção - influenciam mais certas atitudes tomadas por jovens do que um simples brinquedo. Lembrando que o capitalismo lucra ao estimular a violência urbana, vista como a violência do “pobre”, ao promover a desigualdade, e utiliza deste para promover a compra de casas em condomínios caríssimos, por parte da classe média consumista. E esta compra visando maior conforto e segurança para sua família, e por ser “consumista” financia ainda mais o capitalismo com a compra de aparelhos tecnológicos como o videogame, que depois é culpado pela violência exercida por seus filhos, já que moram em lugares pretensamente “seguros”, distantes dos supostos autores da violência urbana, os “pobres violentos”. Mas o engraçado é que o videogame apenas reflete a violência do mundo real, financiada pela classe média consumista.

Darei um aviso a todos os pais que estejam lendo esta monografia e que amam seus filhos. A adolescência é a fase na qual o indivíduo se desenvolve, forma idéias, cria seu caráter. Interaja mais com seus filhos; observe as companhias e os lugares que freqüentam; compartilhe idéias; procure saber de seus problemas e de suas preocupações; dê mais atenção a seus filhos; regule os conteúdos visualizados por eles; estimule práticas físicas; cultive um ambiente familiar, com amores maternos, paternos e fraternos. Desenvolver a idéia de conscientização é muito importante, é a chave para um mundo melhor, pois é muito mais fácil acusar um brinquedo do que assumir sua grande parcela de culpa.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Game Over: Jogos Eletrônicos e Violência**. Universidade Federal da Bahia, 2004;
- ARAÚJO, Bruno Carvalho de; VASCONCELOS, Lísian Camila; NUNES, Marcela Favarini e VALDETAROUTOR, ÚRSULA Brandão Faria. **Comparação do Local de Lazer das Crianças que Moram em Condomínios Fechados e das que Moram em Outros Tipos de Residência**. Universidade de Brasília, 2001;
- BOLAÑO, César Ricardo Siqueira. **Trabalho Intelectual, Comunicação e Capitalismo. A re-configuração do fator subjetivo na atual reestruturação produtiva**. Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), São Paulo;
- CARLSSON, Ulla e FEILITZEN, Cecilia Von. **A Criança e a Violência na Mídia**. UNESCO Brasil, 1999;
- COSTA, Edmilson. **A globalização neoliberal e os novos fenômenos do capitalismo contemporâneo**. Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), São Paulo. Dezembro de 2002;
- FERREIRA, Muniz Gonçalves. **Globalização: Última Etapa do Capitalismo?** Universidade Federal da Bahia;
- FREIRE, Anna Christina. **Reestruturação Produtiva**. Faculdade de Ciências aplicadas e Sociais de Petrolina, Pernambuco;
- GIGANTE, Denise P. e BARROS, Fernando C. **Prevalência de obesidade em adultos e seus fatores de risco**. Universidade Federal de Pelotas;
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. Ed. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1993;
- Instituto Mexicano Del Seguro Social (IMSS). **No México, cerca de um milhão de usuários de videogames têm lesões na mão**. 21 de janeiro de 2008;
- KATO, Pamela M. e COLE, Steve W. **A Videogame Improves Behavioral Outcomes in Adolescents and Young Adults With Cancer: A Randomized Trial**. American Academy of Pediatrics, October 28, 2008;
- MAINIERI, Tiago. **Centro de Estudos e Pesquisas de Relações Públicas**. Universidade Federal de Goiás (UGF), 2008;
- MARTINS, Daniele M. e COUTO JUNIOR, Dilton R. do. **Jovens jogadores de videogames e produção de sentidos: contribuições para se pensar práticas educativas alteritárias**. Rio de Janeiro: UERJ;
- MOITA, Filomena. **Juventude e jogos eletrônicos**. Universidade Federal da Paraíba;

TAKASE, Emílio. **O lado positivo do videogame no desenvolvimento cognitivo e físico de crianças/adolescentes e adultos.** Universidade Federal de Santa Catarina;

WARTELLA, Ellen e OLIVAREZ, Adriana e JENNINGS, Nancy. **A Criança e a Violência na Televisão nos EUA;**

WILSON, Barbara J. e KUNKEL, Dale e LINZ Dan e POTTER, W. James. **A Natureza e o Contexto da Violência na Televisão Americana;**

Revista Veja 28/04/99;

Revista Super Interessante Edição 141, Junho de 1999;

Sites da Web consultados entre agosto e dezembro de 2008: <http://www.google.com.br>;
<http://g1.globo.com>; <http://www.tj.rj.gov.br>; <http://oglobo.globo.com>;
<http://www.psiqweb.med.br/site>; http://gballone.sites.uol.com.br/temas/violen_inde.html;
<http://www1.folha.uol.com.br/folha/mundo>; <http://www.abrapia.org.br>;
<http://www.tjmg.gov.br>; <http://br.geocities.com/apocalypticahp/games.htm>;
<http://www.dnt.adv.br>; <http://www.guinnessgames2008.com.br>;
<http://www.forumpcs.com.br/noticia.php?b=168759>;
<http://www.online.unisanta.br/2008/05-31/saude-2.htm>;
<http://www.multivita.com.br/contido/artigo.php?aid=81>;
<http://noticias.uol.com.br/ultnot/brasil/2007/11/23/ult2041u308.jhtm>;
<http://games.terra.com.br/interna/0,,OI2973686-EI1702,00-Jogar+videogames+pode+servir+como+terapia+de+saude.html>;
<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u366142.shtml>;
<http://www.wikipedia.org>;
<http://www.clubemundo.com.br/revistapangea>;
<http://educacao.uol.com.br/geografia/terceira-revolucao-industrial-tecnologia.jhtm>;
<http://www.ime.usp.br/~is/ddt/mac333/projetos/fim-dos-empregos/tercRevInd.htm>;
<http://retrospace.wordpress.com>;
<http://jbonline.terra.com.br/canais/games/flashback.html>;
<http://jogos.uol.com.br/ultnot/multi/ult530u4928.jhtm>;
<http://www.mundodasmarcas.blogspot.com/2006/09/atari-uma-lenda.html>;
<http://www.estado.com.br/editorias/2007/10/27/eco-1.93.4.20071027.50.1.xml>;
<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u384674.shtml>;
<http://www.museudocomputador.com.br/>