

VÍDEO-GAMES VIOLENTOS E A VIOLÊNCIA/AGRESSIVIDADE DO JOGADOR: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA DE LITERATURA

VIOLENT VIDEOGAMES AND VIOLENCE/AGGRESSION PLAYER: A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW

LOS VIDEOJUEGOS VIOLENTOS Y LA VIOLENCIA/AGRESIVIDAD DEL JUGADOR: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA DE LITERATURA

*Thiago Virgílio da Silva Stroppa**

*Daniel Alexandre Gouvêa Gomes***

*Lelio Moura Lourenço****

RESUMO

Estudos são desenvolvidos na tentativa de evidenciar a relação existente entre as práticas de utilização de jogos eletrônicos violentos e a agressividade/violência do jogador. Os vídeo-games evoluíram muito durante os últimos anos, aproximando-se cada vez mais da realidade e houve também um aumento no número de jogadores de vídeo-games violentos. O presente estudo realizou uma revisão sistemática de literatura, entre os anos de 2008 e 2013, procurando evidenciar os estudos sobre vídeo-games violentos e sua relação com a agressividade/violência. Foram selecionados 45 artigos para leitura completa e os resultados obtidos mostraram os autores que mais publicaram dentro da temática, os anos com mais publicações, os resultados mais encontrados, as críticas a esses trabalhos, as variáveis relacionadas aos estudos e outros dados relevantes sobre essas publicações. Dos 45 artigos encontrados, 37 apoiam o viés de que existe uma relação entre jogos violentos e a agressividade/violência do jogador.

Palavras-chave: Vídeo-Games Violentos. Jogos eletrônicos violentos. Agressividade. Violência. Revisão sistemática de literatura.

ABSTRACT

Studies are developed in order to show the relationship between the practice of using violent videogames and the player's aggressiveness/violence. Videogames have evolved a lot over the last years and they are getting closer

Texto recebido em 10 de novembro de 2014 e aprovado para publicação em 04 de março de 2016.

* Graduado em psicologia pela Universidade Federal de Juiz de Fora, Brasil. *Email:* thiagostroppa@hotmail.com *Telefone:* (32) 8805-9683.

** Mestre em psicologia pela Universidade Federal de Juiz de Fora, Brasil. *Email:* gouvea.dag@gmail.com *Telefone:* (32) 8801-5033.

***Prof. Doutor do departamento de psicologia da Universidade Federal de Juiz de Fora, Brasil. *Email:* leliomlourenco@gmail.com *Telefone:* (32) 8812-5743. *Endereço para correspondência:* Núcleo de Estudos em Violência e Ansiedade Social (NEVAS) CPA, Rua Santos Dumont, 214. Bairro: Granbery. CEP: 36010-386. *E-mail:* nevas.ufjf@gmail.com

to the reality and the amounts of players who play these violent games have also increased. This study held an systematic literature review between the years 2008 and 2013, seeking to highlight the studies about violent videogames and their relationship with aggressiveness/violence. 45 articles have been selected for full reading and the results showed the most authors who have published in area, the years with more publication, the most found results, the criticism to these works , the variables related to the study and other relevant data on these publications . Of the 45 found articles, 37 support the bias that there is a relationship between violent games and the player's aggressiveness/violence.

Keywords: Violent videogames. Violent electronic games. Aggressiveness. Violence. Systematic literature review.

RESUMEN

Estudios son desarrollados en la tentativa de evidenciar la relación existente entre las practicas de utilización de juegos electrónicos violentos y la agresividad/violencia del jugador. Los videojuegos evolucionaron mucho durante los últimos años, aproximándose cada vez más a la realidad y hubo un aumento en el número de jugadores de videogamevideojuegos violentos. Se realizó una revisión sistemática de literatura, entre los años 2008 y 2013, procurando evidenciar los estudios sobre videojuegos violentos y su relación con la agresividad/violencia. Fueron seleccionados 45 artículos para lectura completa y los resultados mostraron los autores que más han publicado dentro de la temática, los años con más publicaciones, los resultados más encontrados, las críticas a esos trabajos, las variables relacionadas a los estudios y otros datos relevantes sobre esas publicaciones. De los 45 artículos, 37 apoyan el sesgo de que existe una relación entre juegos violentos y la agresividad/violencia del jugador.

Palabras clave: Videojuegos violentos. Juegos electrónicos violentos. Agresividad. Violencia. Revisión sistemática de la literatura.

1. INTRODUÇÃO

Existem algumas divergências sobre qual foi o primeiro jogo eletrônico criado, entretanto, segundo Belli e Raventós (2008), foi em 1952 que Alexander S. Douglas desenvolveu o primeiro jogo eletrônico, este recebeu o nome de Nought and Crosses, também conhecido como OXO. No Brasil, o jogo seria equivalente ao Tic Tac Toe ou “jogo da velha”. Depois disso, em 1958, foi desenvolvido o Tennis for Two de William Higginbotham e, posteriormente, em 1962, o Spacewar! de Steve Russell. Contudo, somente no ano de 1966 Ralph Baer, Albert Maricon e Ted Dabney começaram a desenvolver um projeto que

chegaria ao Magnavox Odyssey, o primeiro sistema de videogame doméstico, que foi lançado no ano de 1972.

Após essa fase inicial, os videogames foram ganhando as casas por todo o mundo, assim como os famosos fliperamas começaram a fazer sucesso e a constituírem uma opção de entretenimento. No ano de 2003 Smith, Lachlan, e Tamborini já apontavam que a violência era comum nos jogos, pois 89% dos jogos utilizados pelos adolescentes apresentavam violência orientada para causar danos ou a morte de outra pessoa. Como destacam Rothmund, Gollwitzer, e Klimmt (2010), a utilização de jogos de vídeo para fins de entretenimento aumentou rapidamente durante as últimas décadas e a maioria dos jogos populares da atualidade têm como características principais de seu enredo o direcionamento para causar danos, lutar ou matar. Alves (2002) entende que a violência vende exatamente por favorecer um efeito terapêutico, possibilitando aos sujeitos uma catarse, na medida em que canalizam os seus medos, desejos e frustrações no outro. Vista desta forma, a violência passa a ser considerada de forma construtiva, como motor propulsor do desenvolvimento, pois, nesse sentido, os jogos se constituem em espaços de elaboração de conflitos, medos e angústias.

Não existe um consenso sobre o que seria um jogo violento, mas a Entertainment Software Rating Board (ESRB) – organização responsável pela classificação etária indicativa dos jogos, que está sediada nos Estados Unidos – utiliza alguns descritores de conteúdo como:

- a) Referências Violentas – referências a atos violentos;
- b) Violência – cenas envolvendo conflitos agressivos que podem conter desmembramento sem sangue;
- c) Violência Sexual – representações de estupro ou outros atos sexuais violentos;
- d) Violência Intensa – representações gráficas e realistas de um conflito físico que pode envolver realisticamente e/ou extremamente a presença de sangue e armas, além da apresentação de ferimentos e morte;
- e) Violência Fantasia – ações violentas de natureza fantasiada, envolvendo personagens humanos ou não-humanos em situações facilmente distinguíveis da vida real;

- f) Violência dos desenhos animados – ações violentas envolvendo situações e personagens de desenhos animados que podem incluir violência onde um personagem está ileso depois que a ação tenha sido infligida. Além disso, ainda existem outros descritores relacionados a presença de sangue, uso de bebidas alcoólicas, tabaco e drogas ilícitas, dentre outros (“Entertainment Software”, 1994).

Atualmente existem duas empresas que mais se destacam no mercado de videogames: a Sony, desenvolvedora do Playstation, e a Microsoft, desenvolvedora do Xbox. Vale destacar que, assim como ocorreu o desenvolvimento de jogos para consoles – nome dado ao aparelho físico de videogame –, os jogos de computadores também tiveram grandes avanços. No presente trabalho não são diferenciados jogos de computadores de jogos de videogames, já que para a temática em estudo eles representam somente a plataforma (*hardware*) que o jogador utiliza para entrar em contato com o jogo eletrônico.

A relação entre exposição à mídia violenta e comportamentos violentos/agressivos já foi exaustivamente explorada e suas conclusões estão disponíveis em vários estudos publicados. Como destaca Bartholow, Bushman, e Sestir (2006), centenas de estudos têm mostrado que a exposição à violência na mídia aumenta a agressão. Entretanto, ao contrário da mídia comum, a tecnologia de jogos eletrônicos permite manipulações internas e próprias dos jogos, como, por exemplo, jogar em primeira ou terceira pessoa e ajustar a presença de sangue (Krcmar & Farrar, 2009). Sendo assim, apesar dos estudos e teorias que sustentam os trabalhos sobre exposição à mídia violenta serem de certa forma os mesmo que embasam os estudos com videogames, são necessários estudos específicos para estes últimos devido às características peculiares que os diferem da mídia geral.

Lin (2013) cita os argumentos utilizados que sustentam a ideia de que os videogames violentos podem ter efeitos mais fracos sobre a agressividade do que a televisão. Esses argumentos são os gráficos não realistas, a violência abstrata e a presença de personagens não humanos. Por outro lado, de acordo com Gunter e Daly (2012), existe uma série de motivos que, pelo menos teoricamente, levam a crer que os videogames podem influenciar a violência mais do que outras formas de mídia. Dentre esses motivos está o fato de que os videogames:

- a) oferecem recompensas imediatas para o jogador que cometer atos delinquentes no jogo como, por exemplo, matar um adversário e avançar para o próximo nível;

- b) são uma forma de agressão simbólica que levam o jogador a cometer atos agressivos;
- c) tem personagens cada vez mais realistas, o que permite que o jogador se identifique com o agressor do jogo, como ocorre, por exemplo, em jogos de tiro em primeira pessoa, ou seja, jogos onde o jogador vê através dos olhos do personagem que ele controla.

Além dos motivos citados acima, existe a questão da interatividade, que é a característica mais importante dos jogos em comparação com as outras formas de mídia (televisão, livros e filmes). Os jogos são projetados para envolver ativamente o jogador com seu sistema e este sistema reagir de volta de acordo com a ação do jogador. Sendo assim, o jogador não pode simplesmente se render passivamente em um jogo, pois ele participa ativamente do mesmo (Granic, Lobel, & Engels, 2013). A interatividade pode ser exemplificada através da comparação de um jogo com um filme, pois enquanto no filme se assiste a uma cena de uma pessoa atirando em outra, e isso acontece sem nenhuma interferência da sua parte, no jogo você se torna o responsável por disparar o gatilho da arma ao apertar um botão.

Teoricamente, como destaca Sestir e Bartholow (2010), todas as grandes teorias sobre a agressão humana, incluindo a Teoria da Aprendizagem Social (Bandura, 1977), Teoria Neo-Associacionista Cognitiva (Berkowitz, 1990), Teoria do Script (Huesmann, 1998) e o Modelo Geral de Agressão (Anderson & Bushman, 2002) preveem que a simulação repetida de um comportamento antissocial vai produzir um aumento desse comportamento antissocial (por exemplo, a agressividade) e uma diminuição no comportamento social positivo fora do ambiente simulado, ou seja, na vida real. Williams (2009), além de citar as teorias acima, também acrescenta a Teoria da Transferência de Excitação (Zillmann, 1971, 1982, 1983) e a Teoria do Interacionismo Social (Tedeschi & Felson, 1994), destacando que o Modelo Geral da Agressão (Anderson & Bushman, 2002) tenta fundir todas estas teorias sem invalidar qualquer uma das suas premissas.

Eventualmente ocorre um crime violento que ganha muito destaque na sociedade e é extremamente explorado pela mídia já que a polêmica da utilização de jogos violentos e suas consequências vêm à tona, pois são divulgadas informações que dão conta de que o autor de tal crime possui jogos violentos em seu computador, joga videogame constantemente ou publica frases e/ou fotos de determinado jogo na internet. Exemplo disso foi a enorme atenção que a mídia concedeu ao caso do assassinato em massa de Columbine High School em 1999,

que foi associado à juventude adepta dos videogames violentos (Ferguson, 2007). No ano de 2000 a imprensa espanhola publicou o ocorrido em Murcia, onde um adolescente assassinou vários membros de sua família usando uma katana (tipo de espada) e alguns meios de comunicação insinuaram que o comportamento do adolescente foi baseado em ações de um personagem do jogo Final Fantasy VIII (De la Torre-Luque, & Valero-Aguayo, 2013).

São em momentos como os citados acima que surgem as polêmicas sobre a temática de utilização de jogos violentos e comportamentos agressivos/violentos, sendo que não são raras as divergências quanto a essa temática por parte da mídia e isto, por sua vez, pode ser somente reflexo da literatura acadêmica que ainda não se encontra consolidada. Recentemente a revelação de que o atirador da Sandy Hook Elementary School jogava jogos de tiros, resultou diretamente na atitude de Barack Obama, presidente dos Estados Unidos, que solicitou ao congresso a alocação de recursos para pesquisas sobre os efeitos da violência nos meios de comunicação, especialmente em videogames (Obama & Biden, 2013). Ramos (2012), em uma publicação nacional que objetivava identificar as influências que os jogos eletrônicos têm sobre a construção da moral e da ética, entende que o jogo é mais um elemento de uma rede complexa e não pode ser considerado o único determinante de comportamentos agressivos e violentos. Por outro lado, Johnson (2006) defende que jogar videogame pode trazer inumeros benefícios aos jogadores e que a pior coisa que pode ser dita é que os videogames geram agressões e respostas violentas aos conflitos.

Há três décadas que pesquisas estão examinando os efeitos de se jogar videogames violentos na agressividade do jogador (Barlett & Rodeheffer, 2009). Se por um lado estudos apontam para uma relação entre jogos violentos e agressividade/comportamentos violentos, outros estudos apontam que esta relação não existe. Sendo assim, podemos encontrar na literatura tanto autores que afirmam a existência da relação quanto autores que defendem sua inexistência. Anderson e Bushman (2001) concluíram a partir de uma revisão metanalítica da literatura científica que a exposição a videogames violentos está associada a altos níveis de agressividade.

A questão de jogos violentos e jogos de ação é realmente controversa na literatura acadêmica, já que em 2005 a Associação Americana de Psicologia (APA) divulgou um comunicado concluindo que a exposição a jogos violentos está relacionada com o comportamento agressivo. No entanto, alguns pesquisadores veem esta declaração com certo ceticismo, considerando que a mesma exagerou na consistência e validade de grande parte de estudos sobre a temática. Sendo assim, as principais críticas são concentradas na validade das medidas usadas nos estudos, na falta de controle adequada para terceiras variáveis e na irregularidade

da evidência empírica sobre os efeitos nocivos dos jogos (Ferguson & Garza, 2011).

O objetivo do presente trabalho foi o desenvolvimento de uma revisão sistemática de literatura, com o intuito de conhecer o *status* da produção acadêmica sobre a temática dos jogos violentos. Serão verificados os descritores referentes aos autores, anos de publicação, periódicos, temáticas, tipo de estudo, metodologias utilizadas, dentre outras.

É necessário destacar que no presente trabalho a agressividade e a violência não foram diferenciadas. Senra (2012), após expor os conceitos tanto da agressividade quanto da violência, salienta que, mesmo existindo divergências no que diz respeito ao entendimento desses conceitos em relação a sua origem, e se são sinônimos ou não, esses conceitos se aproximam e até se convergem em decorrência da compreensão do ato violento/agressivo, sendo caracterizado pela intenção de causar dano e prejuízo a uma pessoa, grupo ou comunidade. Sendo assim, o presente estudo não diferenciou os dois termos, levando em conta que o assunto a ser trabalhado na atual revisão sistemática de literatura – a relação entre a exposição a jogos eletrônicos violentos e a agressividade/violência do jogador – seria melhor abordado ao contemplar tanto a agressividade quanto a violência.

2. METODOLOGIA

Foram realizadas buscas em 5 bases de dados: Web of Science, Redalyc, Psycnet, Scielo e Pepsic no período delimitado de 2008 a 2013. As palavras-chave foram pesquisadas em três idiomas (inglês, espanhol e português) e tais palavras foram: violent videogame, violence videogame, violent computer game, violent console game, violent electronic game, aggressiveness videogame e aggressive behavior videogame. Inicialmente a busca foi realizada no título e resumo, mas devido ao baixo número de artigos encontrados e à impossibilidade de limitar a busca dessa maneira nas cinco bases, decidiu-se que ela seria realizada no texto todo. Observou-se também que o número de artigos encontrados era diferente quando se buscava “videogame” (junto) e “vídeo game” (separado) ou “videogames” (plural). Portanto, para evitar perdas, foram utilizadas todas essas variações. O mesmo fato ocorreu para a palavra “*videojuego*”.

A base Web of Science, por possuir um ótimo mecanismo de busca avançada, facilitou as buscas, já que os resultados de cada consulta eram combinados excluindo-se os artigos repetidos. Sendo assim, nessa base foram encontrados 352 artigos. Nas outras bases, os valores que serão apresentados, neste momento, não excluem os artigos repetidos: Scielo: 15; Pepsic 7; Psycinfo: 168; Redalyc: 707.

A partir da leitura do título e resumo dos artigos e, quando necessário e disponível, uma leitura flutuante do artigo, foram inicialmente selecionados 119 artigos para leitura completa e o preenchimento de uma planilha, com informações sobre eles. Dentre esses artigos já não existiam mais artigos repetidos e vale destacar que vários artigos apresentavam um estudo sobre a relação entre videogame e agressividade/violência, e também tinham o objetivo de estudar outras variáveis relativas aos jogos (presença de sangue, tamanho da tela e outras), aumentando o escopo de variáveis estudadas.

Outra grande exclusão ocorreu após essa etapa e foi decorrente da indisponibilidade gratuita do artigo. Sendo assim, os artigos pagos foram excluídos e restaram 66 artigos para a leitura completa. Durante a leitura observou-se que alguns artigos, apesar de falarem algo sobre videogames violentos e agressividade/comportamentos violentos, não tratavam diretamente desta temática, apenas a utilizavam para caracterizar outra temática próxima e, portanto, esses artigos foram excluídos. Vale destacar ainda que alguns artigos tratavam sobre mídia (televisão, videogame, cinema, internet e outras) e, dentre esses, os que não distinguiam em suas análises e resultados o videogame das outras formas de mídia foram excluídos, mas os que separaram o videogame das demais mídias foram mantidos. Sendo assim, a amostra foi composta por 45 artigos que possuíam trabalhos completos disponíveis gratuitamente na web. Inicialmente a avaliação contemplou os seguintes campos: título do artigo, autores, idioma de publicação, periódico, local de publicação, ano, base de dados onde foi encontrado, o que diz sobre a temática do estudo, tipo de estudo, público-alvo do estudo, diferenças entre sexo obtidas nos resultados, principais resultados e um último campo que sintetizava os principais resultados dos artigos em positivo, caso o resultado apontasse positivamente para a relação estudada, ou negativo, caso os resultados apontassem que não existe relação entre jogar videogames e violência/agressividade. A partir da leitura inicial, percebeu-se que em muitos estudos, principalmente os que envolviam experimentação, os pesquisadores exploraram outras variáveis relativas aos jogos (presença de sangue, tamanho da tela, identificação, dentre outras), que, segundo eles, poderia influenciar no comportamento violento. Portanto, para avaliar estas particularidades dos artigos, criou-se o campo “outras variáveis pertencentes ao estudo”.

3. RESULTADOS

No que diz respeito à quantidade de autores por artigo, pode-se observar, conforme a Tabela 1, que a maioria dos artigos, ou seja, 38 artigos – aproximadamente 88,4% dos artigos lidos –, possuem o número de autores concentrados entre 1 e 4. Isto, por sua vez, pode indicar que existem poucos grupos sólidos e consistentes trabalhando com esta temática.

Tabela 1. Número de autores por artigo

Número de autores	Número de artigos	Frequência relativa
1	6	13,33 %
2	14	31,11 %
3	11	24,44 %
4	7	15,55 %
5	2	4,44 %
6	4	8,88 %
7	0	0 %
8	1	2,22 %
9	0	0 %

Fonte: Elaboração dos autores.

Quanto aos autores que mais publicaram, independentemente se como primeiro autor ou não, obteve-se um total de 137 autores envolvidos nessas publicações e pode-se observar na Tabela 2 os 16 autores que tiveram duas ou mais publicações dentro da temática. Com destaque para Ferguson, C. J. com 5 publicações e Bushman, B. J., Krcmar, M., Barlett, C. P. e Farrar, K., com 3 publicações cada um.

Quanto ao idioma do artigo observa-se que 42 artigos – aproximadamente 93,33% – estão em inglês e apenas 3 artigos – aproximadamente 6,67% – estão em espanhol. Apesar das buscas em português, nenhum artigo nesse idioma entrou nesta revisão de literatura.

Tabela 2. Autores que mais publicaram

Nome do Autor	Número de artigos publicados
Ferguson, C. J.	5
Barlett, C. P.	3
Bushman, B. J.	3
Farrar, K.	3
Krcmar, M.	3
Anderson, C. A.	2
Bartholow, B. D.	2
Bègue, L.	2
Clemente, M.	2
de la Torre-Luque, A.	2
Espinosa, P.	2
Harris, R.	2
Hasan, Y.	2
Rodeheffer, C.	2
Valero-Aguayo, L.	2
Williams, K. D.	2

Fonte: Elaboração dos autores.

Os 45 artigos foram publicados em um total de 28 periódicos, sendo que 3 periódicos – *Computers in Human Behavior*, *Aggressive Behavior* e o *Journal of Experimental Social Psychology* – concentram 20 artigos, ou seja, aproximadamente 44,44% do total. Na tabela 3 pode-se observar o nome, o número de artigos e a frequência relativa dos periódicos que apresentaram mais de uma publicação.

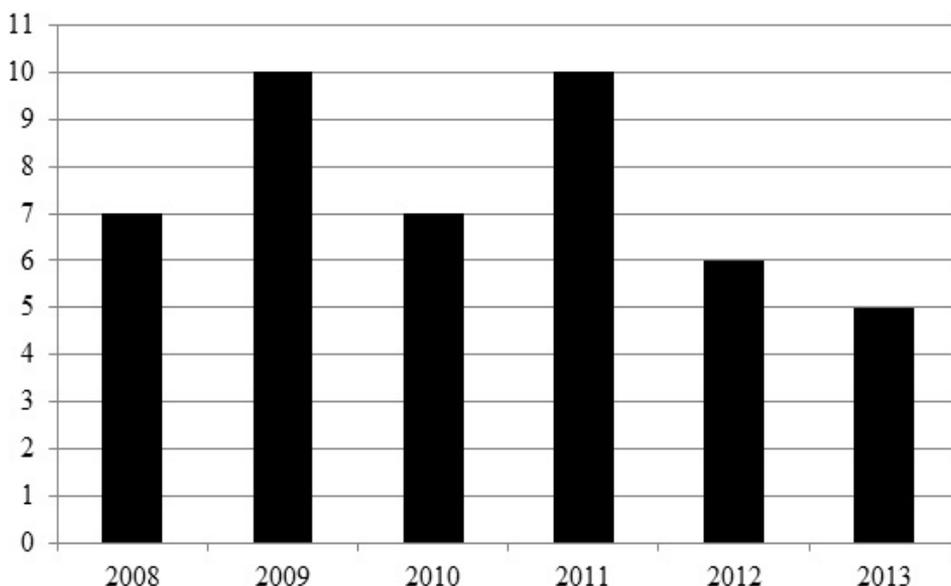
Tabela 3. Periódicos com dois ou mais artigos

Nome do periódico	Número de artigos	Frequência relativa
Computers in Human Behavior	8	17,77%
Journal of Experimental Social Psychology	7	15,55%
Aggressive Behavior	5	11,11%
Mass Communication and Society	3	6,66%
Anales de Psicología	2	4,44%
Journal of Applied Social Psychology	2	4,44%

Fonte: Elaboração dos autores.

Os anos de 2009 e 2011 foram os períodos que mais apresentaram publicações, sendo dez em cada um deles; seguidos por sete em 2008 e 2010, seis em 2012 e cinco em 2013. Estes dados podem ser visualizados na Figura 1. As buscas foram realizadas até agosto de 2013, portanto esse ano provavelmente teria seu N um pouco maior se as buscas o contemplassem por inteiro.

Figura 1. Número de artigos por ano de publicação.



Fonte: Elaboração dos autores.

Para o local de publicação foi utilizado o local sede do periódico que publicou o artigo em questão, portanto dentro deste critério temos que Estados Unidos e Reino Unido apresentaram um número bem próximo de publicações e juntos totalizam 39 artigos – aproximadamente 86,87%. Todos os outros locais de publicação estão juntamente com a sua respectiva quantidade de artigos publicados na tabela 4.

Tabela 4. Local de publicação dos artigos.

Local de Publicação	Número de artigos publicados
Estados Unidos	20
Reino Unido	19
Espanha	2
Austrália	1
Chile	1
Cuba	1
Holanda	1

Fonte: Elaboração dos autores.

Dentre as 5 bases de dados utilizadas para a realização da busca somente 3 tiveram artigos no presente trabalho. A *Web of Science* teve a grande maioria dos artigos, com 41, seguida pela *Redalyc*, com 3, e pela *PsycInfo*, com 1.

Para se avaliar o público-alvo do estudo, devido à ausência da idade dos participantes ou de uma média de idade em alguns artigos, foi utilizado o ambiente em que esses participantes foram recrutados. Sendo assim, observou-se que a maioria dos estudos – 24 artigos no total – utilizou universitários; 9 basearam-se em alunos de escolas e 4 não fizeram menção ao público-alvo. Os outros 8 artigos falaram de forma generalizada, dizendo apenas, por exemplo, “adolescentes”, “estudantes do sexo masculino” ou “jovens latino-americanos”. Pode-se observar que a maioria dos estudos são realizados com universitários e um dos motivos para isso seria o fato de que nesses estudos existe uma maior facilidade para obter participantes, já que muitos foram realizados com alunos da própria unidade de ensino que desenvolveu o estudo e os estudantes ganhavam créditos curriculares ao participar da pesquisa. Entretanto, também é perceptível uma preocupação da temática relativa a crianças e adolescentes, já que nove estudos abordaram essa faixa de idade.

Em outra coluna do Excel foram sintetizadas as conclusões dos autores no que diz respeito aos resultados encontrados tendo o sexo como comparação. A tabela

5 mostra que: 19 artigos não fizeram essa distinção; 12 artigos apontam que seus resultados mostraram que os efeitos em homens são maiores do que os efeitos em mulheres; 5 artigos não encontraram diferenças por sexo; 4 artigos realizaram seus estudos somente com homens; 2 alegaram que as condições do estudo não permitiram tirar alguma conclusão quanto ao sexo; também 2 artigos apontaram para uma conclusão que contradiz o que está mais frequentemente na literatura, pois concluíram que os efeitos são mais fortes nas mulheres; e, por fim, apenas 1 artigo encontrou relação apenas para o sexo masculino.

Dentre um dos artigos que realizaram sua pesquisa apenas com homens destaca-se

Williams (2009), que decidiu por testar apenas participantes do sexo masculino na atual pesquisa e deixar efeitos de gênero para um estudo futuro. O autor justificou sua escolha baseado em resultados de pesquisas anteriores, que foram: (I) os homens se comportam de forma mais agressiva do que as mulheres; (II) homens gastam mais tempo jogando videogames do que as mulheres; (III) os impactos da violência nos videogame são maiores em homens do que em mulheres.

Tabela 5. Conclusão do trabalho quanto ao sexo

Conclusões dos estudos quanto ao sexo	Número de artigos
Não diferenciam quanto ao sexo.	19
Homens mais afetados do que as mulheres.	12
Não foram encontradas diferenças.	5
Foi realizado somente com homens.	4
Condições do estudo não permitem tirar conclusões.	2
Mulheres mais afetadas do que os homens.	2
Somente homens foram afetados.	1

Fonte: Elaboração dos autores.

Sabendo-se que a maioria dos estudos da área concentram-se em experimentos, com o objetivo de atribuir uma relação de causa e efeito para a utilização de jogos violentos, ou estudos correlacionais, que apenas demonstram uma relação sem permitir a conclusão de que um levaria a outro, os artigos foram separados por tipo de estudo e também pelo seu resultado obtido. Sendo assim foram encontrados 27 artigos com experimentos, sendo que destes, 24 apontam para uma relação positiva, ou seja, jogar videogames violentos leva a agressividade/violência.

Foram encontrados 15 artigos com metodologias com caráter correlacional, sendo que 4 desses estudos eram longitudinais. Isto, de certa forma, é amparado

por Krahe e Möller (2010), que destacam existir uma escassez de investigações longitudinais sobre a temática com o intuito de examinar a relação ao longo do tempo. Destes 15 artigos correlacionais, 12 apontaram para uma correlação positiva e 3 apontaram para uma correlação negativa.

Foram encontrados também 1 artigo quase-experimental e 2 artigos teóricos. Dentre estes artigos, destaca-se Ferguson (2010), que defende que a pesquisa sobre o impacto dos jogos de vídeo violentos na agressão é inconsistente, pois seus resultados estão comprometidos devido suas metodologias pobres e a interferência de ideologias e dogmas científicos. Salienta ainda a necessidade de se realizar uma análise profunda dos efeitos dos jogos violentos para abrir uma discussão mais ampla sobre os benefícios e riscos desse tipo de jogo, observando que caso isso não ocorra pode-se perder uma ferramenta potencialmente valiosa para a promoção do bem estar humano, além de se gastar esforços científicos, sociais e financeiros apenas para promover um diabo popular do século XXI.

Sucintamente, dos 45 artigos analisados temos que 37 estudos apontam para a existência da relação em questão e apenas 7 apontam a inexistência de tal relação. O resultado observado vai ao encontro, com ressalva aos estudos longitudinais, de Zhen, Xie, Zhang, Wang e Li (2011) que enfatizam que ao longo das últimas três décadas foi desenvolvido um grande corpo de pesquisas correlacionais, experimentais e longitudinais que identificaram uma ligação significativa entre jogos de computador violentos e comportamentos agressivos em situações da vida real.

Quanto às outras variáveis presentes nos artigos, foi observado que algumas pesquisas buscavam identificar, controlar e avaliar os efeitos dessas variáveis - sendo elas relativas ao jogo violento ou a quem utiliza o jogo - que possam exercer importantes papéis nesta relação em questão. Dentre essas variáveis podemos destacar aqui: o tamanho da tela utilizada, a realidade do jogo, a presença ou a ausência de sangue, a dificuldade do jogo, a competitividade, a customização da personagem do jogo (identificação), a sensação de presença, a cor do sangue, os gritos de dor, a câmera do jogo (primeira ou terceira pessoa), a interatividade (jogar ou assistir o vídeo de alguém que jogou), os novos controles de captação de movimento, o modo de jogo (individual, cooperativo, competitivo ou online), a frustração, a experiência do jogador (se ele joga constantemente ou não), a duração da atividade de jogar, a duração dos efeitos encontrados após se jogar, a personalidade do jogador, bullying e a exposição do jogador à violência familiar.

Alguns estudos buscavam correlacionar os resultados obtidos em relação ao uso de jogos violentos com alguma dessas variáveis citadas acima (exposição a violência familiar e envolvimento com bullying, por exemplo) e as respostas

agressivas/violentas do jogador. Em geral os estudos com experimentos utilizaram 3 grupos: (a) o primeiro com um jogo violento mais a presença da variável, sangue, por exemplo; (b) o segundo com o mesmo jogo violento sem a variável ou com alterações na variável - pouco sangue ou ausência deste; (III) e o terceiro sendo um grupo controle com um jogo não violento. Abaixo estão presentes alguns desses estudos que implementaram novas variáveis nesta temática dando ênfase em seus resultados.

Barlett, Harris, e Bruey (2008) utilizaram o jogo “Mortal Kombat: Deadly Alliance” e valendo-se da opção que permite a customização da presença de sangue no jogo (máximo, médio, mínimo e sem sangue) obtiveram resultados que demonstraram que quem jogou o jogo violento com o nível de sangue no máximo apresentou mais pensamentos agressivos. Os dados obtidos no estudo também mostraram que quem viu mais sangue no jogo violento teve um aumento no estado de agressividade. Este foi um dos estudos encontrados que conseguiu demonstrar a influência de uma variável dos jogos eletrônicos - no caso a presença de sangue – no jogador, sendo que este tipo de estudo permite uma maior compreensão da temática, uma vez que oferece novas informações sobre as características dos jogos que exercem uma importante função na questão estudada.

Segundo Cohen (2001), a identificação com os personagens pode ser definida como um processo imaginativo através do qual uma pessoa assume a identidade, os objetivos e a perspectiva da personagem. Nos jogos atuais está cada vez mais possível realizar a customização dos personagens (nome, cabelo, altura, peso, roupas e outras modificações) e o artigo de Fischer, Kastenmüller, e Greitemeyer (2010) chegou à conclusão que os participantes que jogaram jogos violentos utilizando personagens criados de acordo com suas características pessoais, demonstraram maiores níveis de comportamentos agressivos do que os participantes que jogaram o mesmo jogo com um personagem descaracterizado. Sintetizando, os autores chegaram à conclusão de que essa nova tendência dos jogos de possibilitar que o jogador crie seu personagem com suas características próprias aumenta os efeitos negativos dos jogos violentos na resposta agressiva do jogador.

Polman, Castro, e Aken (2008) realizaram um estudo com o objetivo de comparar os efeitos no comportamento agressivo na vida real ao se jogar um jogo violento ou apenas assistir um vídeo do mesmo jogo. O resultado obtido apontou que jogando algum jogo violento, os meninos se tornaram mais agressivos do que apenas assistindo a um vídeo do mesmo jogo. Sendo assim, a participação ativa de jogar o videogame violento fez com que os meninos se comportassem de forma agressiva com mais frequência do que apenas assistir passivamente a

violência no jogo. Porém, ressalvas foram feitas sobre os resultados, pois não foi encontrado suporte para a explicação da relação acima para as meninas e, além disso, quando se tratava de jogos não violentos, não existiam diferenças significativas entre jogadores e sujeitos que assistiam aos vídeos do mesmo jogo.

Foi constatado também que os artigos utilizam diversas maneiras para caracterizar, avaliar e mediar as conseqüências agressivas/violentas da utilização de jogos violentos. Os estudos têm utilizado variáveis como: ira, raiva, estimulação psicofisiológica, temperatura corporal, frequência cardíaca, pensamentos agressivos, frustração, sentimentos agressivos, traços de agressividade, expectativa hostil, traços de hostilidade, agressão verbal, comportamentos agressivos, estado de hostilização, dessensibilização, comportamento antissocial, crimes e crimes violentos.

Dill, Anderson, Anderson, e Deuser (1997) entendem que a principal causa do mecanismo que interage entre a exposição a jogos violentos e a agressividade seria o viés de expectativa hostil, definindo-o como a tendência a acreditar que os outros reagiriam de forma agressiva em um conflito e, diante desta perspectiva, as pessoas estariam mais propensas a agir de forma agressiva por si próprias. Em seu experimento, Hasan, Bègue, Scharnow, e Bushman (2013), chegaram a conclusão que seu estudo mostrou claramente o efeito acumulativo dos jogos violentos na expectativa hostil e nos comportamentos violentos.

Os jogos de videogame tentam ser interessantes para os jogadores e, por isso, têm um grau de dificuldade, que muitas vezes pode ser alterado, que tenta manter esse interesse. Dentro desta perspectiva entra a questão da frustração causada pelo jogo e Williams (2009) entende que a frustração poderia ser a responsável pela relação entre videogames e agressividade. Como conclusão de seu estudo observou que, quando se trata de jogos não frustrantes, tanto jogos violentos quanto jogos não violentos tiveram resultados próximos quanto ao estado de hostilidade, entretanto, quando os jogos são frustrantes, o jogo violento teve uma pontuação bem maior no estado de hostilidade do que o jogo não violento.

A teoria da dessensibilização propõe que a exposição repetida à violência resulta em habituação cognitiva, emocional e fisiológica da experiência violenta. Esta teoria é apoiada por pesquisas que mostram que a exposição à mídia violenta está associada à diminuição cardiovascular, neural e a respostas empáticas durante cenas de violência real. A dessensibilização à mídia violenta foi teoricamente associada a aumentos de comportamentos agressivos, pois a habitual exposição à violência na mídia pode:

- a) reduzir as inibições agressivas;
- b) reduzir a empatia com a dor e o sofrimento dos outros;
- c) enfraquecer aversões típicas à violência. Tais consequências, por sua vez, devem aumentar a probabilidade de respostas agressivas (Engelhardt, Bartholow, Kerr, & Bushman, 2011).

Engelhardt et al. (2011) destaca que este seu trabalho é o primeiro que conseguiu demonstrar experimentalmente que a dessensibilização neural pode ser responsável por mudanças na agressão, já que obteve como resultado a evidência de que, para os indivíduos com baixa prévia exposição à videogames violentos, jogar esse tipo de jogo causou uma redução na resposta cerebral ao visualizar cenas de violência na vida real e esta redução, por sua vez, previu um aumento na agressividade. Esta descoberta também sugere importantes diferenças individuais quanto à experiência de utilização de jogos violentos, uma vez que os jogadores com maiores hábitos de jogar videogames violentos poderiam estar tão dessensibilizados que a exposição feita no experimento não foi suficiente para constatar mudanças cerebrais.

4. DISCUSSÃO E CONSIDERAÇÕES FINAIS

A grande maioria, ou seja, 37 dos 45 artigos selecionados pelo presente trabalho - aproximadamente 82,22% - apontam para a existência da relação entre videogames violentos e agressividade/violência. Tal resultado está de acordo com Anderson et al. (2010) que realizaram uma meta-análise recente na qual eles concluíram que existe uma relação clara e forte entre os jogos violentos de vídeo game e o aumento de comportamentos e cognições agressivas, assim como a redução da empatia e dos comportamentos pró-sociais.

No entanto, Ferguson & Kilburn (2010) em uma resposta à meta-análise citada acima, argumentaram que os autores ignoraram questões de causalidade, como outras variáveis que poderiam estar relacionadas, o que poderia interferir nos resultados encontrados. No presente trabalho, como apresentado anteriormente, os estudos foram divididos entre aqueles que apontam para uma correlação e aqueles que realizaram experimentos que, teoricamente, apontariam para uma relação de causa e efeito. Também foram destacadas as terceiras variáveis utilizadas nos estudos e alguns resultados obtidos relativos a elas. Entretanto, cabe enfatizar que não foi questionada a validade destas variáveis (frustração e expectativa hostil, por exemplo) que atuariam como mediadoras entre a relação de jogos violentos e a agressividade/violência em situações reais. De certa forma, todos os

autores utilizaram de um embasamento teórico para justificar a utilização de tais variáveis como mediadores entre a utilização de jogos violentos e agressividade/violência e, portanto, foram respeitadas as questões teóricas que fizeram com que os autores admitissem tais variáveis como mediadoras da situação.

Gunter e Daly (2012) ainda destacam que essas pesquisas não fornecem toda a noção de causalidade já que os desenhos experimentais são geralmente estudos de curto prazo realizados em laboratórios destinados a associar jogos de vídeo com o aumento da agressão ou outros atributos associados à violência, sendo que não se traduz necessariamente à violência na vida real fora das condições de laboratório. No atual trabalho também não foram diferenciados estudos que, de alguma forma, avaliaram situações de violência na vida real ou aqueles que as mantiveram somente em condições de laboratório. Sendo assim, como crítica ao atual estudo, aponta-se a ausência de um levantamento mais específico sobre as variáveis estudadas em cada artigos e um questionamento sobre a teoria que suporta a utilização destas variáveis, como precursoras de comportamentos violentos/agressivos.

O lado positivo dos vídeo games não foi alvo do presente artigo, que destacou somente a questão dos jogos violentos e da sua relação com a agressividade/violência. Alves (2004), em sua tese de doutorado, apontou que ao ouvir os discursos de pessoas que vivem intensamente no universo dos games, foi possível confirmar que estes suportes tecnológicos se constituem em espaços de elaboração de conflitos, medos e angústias e, além disso, também possibilitam a criação de novos espaços de sociabilidade, prazer, divertimento e aprendizagem. Sendo assim, de acordo com a mesma autora, os games podem se constituir em espaços de aprendizagem e ressignificação de desejos, sem necessariamente levar os jogadores a comportamentos e atitudes hediondas e socialmente inaceitáveis.

A atual revisão sistemática de literatura tem grande importância, pois permite demonstrar a frequência dos estudos, algumas características destes e suas principais falhas e críticas. Isto, por sua vez, possibilita uma visão geral da área de estudo e uma orientação para os futuros trabalhos que esta temática ainda carece. Foi possível perceber que, apesar de três décadas de estudos relacionados à temática dos videogames violentos e sua influência na agressividade e violência - sendo a maioria apontando para a existência desta relação - estes trabalhos estão marcados atualmente por um caráter exploratório que visa compreender melhor todo este mecanismo, assim como identificar e caracterizar outras variáveis relacionadas à temática. Como salientado por Krcmar e Farrar (2009), em comparação com a pesquisa sobre violência na televisão, a pesquisa sobre os efeitos de videogames violentos ainda está em sua infância e só vem se acumulando desde meados da década de 80.

Talvez o fato das pesquisas apresentarem uma grande diversidade de terceiras variáveis, estarem ainda se desenvolvendo e melhorando metodologicamente ao buscar novas maneiras de controle e formas de avaliar a agressividade sejam o grande motivo das duras críticas recebidas. Essa situação pode ser futuramente corrigida dando uma maior ênfase à teoria e à metodologia utilizada o que, por sua vez, deixaria suas conclusões com um maior nível de validade e fidedignidade. Neste momento ainda são necessários mais estudos sobre a área, independente do tipo de estudo, mas que busquem o aperfeiçoamento e a clarificação como um todo, para possibilitar melhor entendimento e compreensão desta relação, tanto academicamente quanto para a sociedade de forma geral.

REFERÊNCIAS

- Alves, L. R. G. (2002). Jogos eletrônicos e violência: desvendando o imaginário dos screenagers. *Revista da FAEEBA - Educação e Contemporaneidade*, Salvador, 11(18), 437-446.
- Alves, L. R. G. (2004). *Game over: jogos eletrônicos e violência*. (Tese de doutorado). Universidade Federal da Bahia, Salvador.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent videogames on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: a meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353-359.
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A. & Saleem, M. (2010). Violent videogame effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151-173.
- Barlett, C.P., Harris, R. J. & Bruey, C. (2008). The effect of the amount of blood in a violent videogame on aggression, hostility, and arousal, *Journal of Experimental Social Psychology*, 44, 539-546.
- Barlett, C.P. & Rodeheffer, C. (2009, Mayo/June). Effects of realism on extended violent and nonviolent videogame play on aggressive thoughts, feelings, and physiological arousal. *Aggress Behav*, 35(3), 213-224
- Bartholow, B. D., Bushman, B. J. & Sestir, M. A. (2006, July). Chronic violent videogame exposure and desensitization to violence: behavioral and event-related brain potential data. *Journal of Experimental Social Psychology*, 42(4), 532-539.
- Belli, S. & López Raventós, C. (2008). *Breve historia de los videojuegos*. Athenea Digital, 14, 159-179. Recuperado a partir de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53701409>
- Cohen, J. (2001). Defining identification: A theoretical look at identification of audiences with media character *Mass Communication & Society*, 4(3), 245-264.
- Dill, K. E., Anderson, C. A., Anderson, K. B., & Deuser, W. E. (1997). Effects of aggressive personality on social expectations and social perceptions. *Journal of Research in Personality*, 31(2), 272-292.

- De la Torre-Luque, A. & Valero-Aguayo, L. (2013). Factores moduladores de la respuesta agresiva tras la exposición a videojuegos violentos. *Anales de Psicología*, 29(2), 311-318. Recuperado a partir de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16726244028>
- Engelhardt, C. R., Bartholow, B. D., Kerr, G. T. & Bushman, B. J. (2011). This is your brain on violent videogames: neural desensitization to violence predicts increased aggression following violent videogame exposure. *Journal of Experimental Social Psychology*, 47(5), 1033–1036.
- Entertainment Software Rating Board (1994) ESRB Ratings Guide. Entertainment Software Rating Board (ESRB) Website. Recuperado a partir de <http://christopherjferguson.com/videometa2.pdf>. Ferguson, C. J. (2007, Dec.). The good, the bad and the ugly: a meta-analytic review of positive and Negative Effects of Violent Videogames. *Psychiatr Q*, 78(4), 309–316.
- Ferguson, C. J. (2010). Blazing Angels or Resident Evil? Can violent videogames be a force for good?. *Review of General Psychology*, 14 (2), 68–81.
- Ferguson, C. J., & Kilburn, J. (2010). Much ado about nothing: the misestimation and overinterpretation of violent videogame effects in Eastern and Western nations: Comment on Anderson et al. *Psychological Bulletin*, 136(2), 174–178.
- Ferguson, C.J. & Garza, A. (2011). Call of (civic) duty: Action games and civic behavior in a large sample of youth. *Computers in Human Behavior*, 27(2), 770–775.
- Fischer, P., Kastenmüller, A. & Greitemeyer, T. (2010). Media violence and the self: the impact of personalized gaming characters in aggressive videogames on aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 46(1), 192–195.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2013, Dec.). The Benefits of Playing Videogames., *American Psychological Association*, 69(1), 66-78.
- Gunter, W. D. & Daly, K. (2012). Causal or spurious: using propensity score matching to detangle the relationship between violent videogames and violent behavior. *Computers in Human Behavior*, 28(4), 1348–1355.
- Hasan, Y., Bègue, L., Scharnow, M. & Bushman, B. J. (2013). The more you play, the more aggressive you become: a long-term experimental study of cumulative violent videogame effects on hostile expectations and aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 49(2), 224–227.

- Johnson, S. (2006). *Everything bad is good for you: how today's popular culture is actually making us smarter*. New York: Riverhead
- Krahé, B. & Möller, I. (2010). Longitudinal effects of media violence on aggression and empathy among German adolescents. *Journal of Applied Developmental Psychology, 31*(5), 401–409.
- Krcmar, M. & Farrar, K. (2009). Retaliatory Aggression and the Effects of Point of View and Blood in Violent Videogames. *Mass Communication and Society, 12*(1), 115–138.
- Lin, J. H. (2013). Do videogames exert stronger effects on aggression than film? The role of media interactivity and identification on the association of violent content and aggressive outcomes. *Computers in Human Behavior, 29*(3), 535–543.
- Obama, B., & Biden, J. (2013). *Remarks by the president and the vice president on gun violence*. Recuperado a partir de <http://www.whitehouse.gov/photos-and-video/video/2013/01/16/president-obama-introduces-plan-reduce-gun-violence#transcript>
- Polman, H., Castro, B. O. & Aken, M. A. G. (2008, May/June). Experimental Study of the Differential Effects of Playing Versus Watching Violent Videogames on Children's Aggressive Behavior. *Aggressive Behavior, 34*(3), 256–264.
- Ramos, D. K. (2012). Ciberética: a ética no espaço virtual dos jogos eletrônicos. In: *Educação e Realidade*, Porto Alegre, 37(1), 319-336.
- Rothmund, T., Gollwitzer, M. & Klimmt, C. (2010). Of Virtual Victims and Victimized Virtues: differential Effects of Experienced Aggression in Videogames on Social Cooperation. *Personality and Social Psychology Bulletin, 37*(1), 107–119.
- Senra, L. X. (2012). *Associação entre violência doméstica e o bullying em adolescentes da rede pública municipal de Juiz de Fora*. 209 p. Dissertação (Mestrado em Psicologia). Universidade Federal de Juiz de Fora. Recuperado a partir de <http://www.ufjf.br/ppgpsicologia/files/2010/01/Luciana-Xavier-Senra.pdf>
- Sestir, M. A. & Bartholow, B. D. (2010). Violent and nonviolent videogames produce opposing effects on aggressive and prosocial outcomes. *Journal of Experimental Social Psychology, 46*(6), 934–942.

- Smith, S. L., Lachlan, K. & Tamborini, R. (2003). Popular videogames: Quantifying the presentation of violence and its context. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 47(1), 58–76.
- Williams K, D. (2009). The Effects of frustration, violence, and trait hostility after playing a violent videogame. *Mass Communication and Society*, 12(3), 291–310. doi: Recuperado a partir de 10.1080/15205430802461087.
- Zhen, S., Xie, H., Zhang, W., Wang, S. & Li, D. (2011). Exposure to violent computer games and Chinese adolescents' physical aggression: the role of beliefs about aggression, hostile expectations, and empathy. *Computers in Human Behavior*, 27(5), 1675–1687.