

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CAMPUS ARARANGUÁ

Roger Fernandes do Amaral

UM ESTUDO SOBRE A INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO
COMPORTAMENTO DAS PESSOAS

Araranguá, 15 Maio de 2017.

Róger Fernandes do Amaral

**UM ESTUDO SOBRE A INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO
COMPORTAMENTO DAS PESSOAS**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à
Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção
do Especialista em Tecnologias da Informação e
Comunicação aplicadas na Segurança Pública e Direitos
Humanos.

Orientadora: Prof^a Dr^a Eliane Pozzebon

Araranguá, 15 Maio de 2017.

Roger Fernandes do Amaral

**Título: UM ESTUDO SOBRE A INFLUENCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO
COMPORTAMENTO DAS PESSOAS**

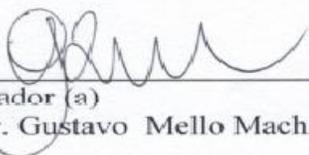
Trabalho de Curso submetido à Universidade Federal de Santa Catarina, como parte dos requisitos necessários para a obtenção do Grau de Especialista em Tecnologias da Informação Comunicação aplicadas à Segurança Pública e Direitos Humanos.



Orientador(a)
Prof.ª Dr.ª Eliane Pozzebon/ UFSC



Examinador (a)
Prof.ª Dr.ª Luciana Bolan Frigo/UFSC



Examinador (a)
Prof. Dr. Gustavo Mello Machado/UFSC

Araranguá, 15 de maio de 2017

Dedico este trabalho a todos que de algum modo tenham contato com esta mídia, que são os jogos digitais. Que o presente trabalho possa sanar as dúvidas relacionadas a este entretenimento.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que me auxiliaram de alguma forma na conclusão deste trabalho. Primeiramente a Deus que nos dá sabedoria e animo todos os dias para estarmos realizando nossos sonhos e projetos. Em especial a minha a minha esposa que sempre está do meu lado em todos os momentos, apoiando e investindo em nossos sonhos. Ao SENASP que proporcionou a oportunidade de estarmos realizando este curso. A minha orientadora Eliane Pozzebon por estar sempre disposta em auxiliar em todas as fases do processo, sempre com entusiasmo e confiança, que fez toda a diferença para a conclusão com êxito deste trabalho. A psicóloga Adelaide Colodel por ter desempenhado uma contribuição de fundamental importância, através do auxílio no questionário da pesquisa e a análise dos resultados deste, tudo isso com muito carinho e empenho. Aos colegas de curso e trabalho que compartilharam conhecimentos, idéias, que participaram prontamente do questionário da pesquisa deste trabalho fazendo com que fosse possível a conclusão deste. Muito obrigado a todos!

“Não existe sonhos inatingíveis, existe a falta de fé em Deus, a falta de perseverança e coragem. Sonhe, tenha fé em Deus, seja perseverante e corajoso e vença.”

Roger Fernandes do Amaral

RESUMO

Neste trabalho é apresentado um estudo sobre a influência dos jogos eletrônicos na questão da violência na sociedade em geral. Devido ao aumento nas estatísticas de violência nas várias regiões do país e do mundo, em paralelo ao crescimento das mídias digitais com seu conteúdo violento, criando assim as indagações: Até que ponto esta exposição gera danos a sociedade? Que influência a prática destes jogos pode acarretar em nosso cotidiano? Para responder estas questões foram realizadas pesquisas bibliográficas e de opinião entre profissionais da segurança pública a fim de entender como a prática de jogos que contenham agressividade poderia influenciar na estatística de violência. Diante das pesquisas realizadas foi constatado que em determinados estudos existe influência no comportamento com conteúdo violento, porém, não existe um respaldo científico sobre a questão desta influência, sendo que os pesquisadores deste assunto são escassos.

Palavras-chave: Jogos Digitais, Violência, Segurança Pública.

ABSTRACT

This paper presents a study on the influence of electronic games on the issue of violence in society in general. Due to the increase in violence statistics in various regions of the country and the world, in parallel to the growth of digital media with its violent content, thus creating the following questions: To what extent does this exposure harm society? What influence can the practice of these games have on our daily lives? In order to answer these questions, bibliographical and opinion surveys were carried out among public security professionals in order to understand how the practice of games that contain aggression could influence the statistics of violence. In the face of the researches, it was verified that in certain studies there is influence in the behavior with violent content, however, there is no scientific support on the issue of this influence, being the researchers of this subject are scarce.

Key words: Digital Games, Violence, Public Security.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1– Imagem jogo Spacewar.	18
Figura 2 – Imagem jogo Call of Duty: Black Ops 3.....	33
Figura 3 – Imagem jogo Dying Light.....	34
Figura 4 – Imagem jogo Mortal Kombat X.....	35
Figura 5 – Imagem jogo Resident Evil 6.....	36
Figura 6 – Imagem jogo Fallout 3.	37
Figura 7 – Imagem jogo Dead Island.	38
Figura 8 – Imagem jogo Grand Theft Auto V.....	39
Figura 9 – Imagem jogo NeverDead.	40
Figura 10 – Imagem jogo Dead Space 3.	41
Figura 11 – Imagem jogo Dead Rising 3.....	42
Figura 12 – Gráfico referente à idade do entrevistado.	45
Figura 13 – Gráfico referente ao sexo do entrevistado.....	46
Figura 14 – Gráfico referente à entidade em que trabalha o entrevistado.	47
Figura 15 – Gráfico referente à carga horária semanal do entrevistado.	47
Figura 16 – Gráfico referente a pratica de atividade física do entrevistado.	48
Figura 17 – Gráfico referente ao tipo de atividade física praticada pelo entrevistado.	48
Figura 18 - Gráfico referente aos filhos do entrevistado (se possui e a idade).....	49
Figura 19 - Gráfico referente à idade dos filhos do entrevistado.	49
Figura 21 – Gráfico referente às doenças de origem psicológicas presentes na família do entrevistado.	50
Figura 20 – Gráfico referente à presença de doenças de origem psicológicas na família do entrevistado.	50
Figura 22 – Gráfico referente ao integrante da família do entrevistado portador da doença psicológica.....	51
Figura 23 – Gráfico referente à atividade de preferência do entrevistado em horas de lazer.....	51
Figura 24 – Gráfico referente ao contato do entrevistado com jogos eletrônicos.	52
Figura 25 – Gráfico referente ao tipo de jogos de preferência do entrevistado.....	53
Figura 30 – Gráfico referente à classificação das prioridades do entrevistado.	56
Figura 31 – Gráfico referente à opinião do entrevistado a respeito da influencia dos jogos eletrônicos.	57

Figura 32 – Gráfico referente à reação do entrevistado em uma situação hipotética de confirmação de influencia dos jogos eletrônicos.....	57
Figura 33 – Gráfico referente à avaliação dos jogos de plataforma pelo entrevistado.	58
Figura 36 – Gráfico referente à avaliação dos jogos de luta pelo entrevistado.	58
Figura 35 – Gráfico referente à avaliação dos jogos de tiro (shooter) pelo entrevistado.	58
Figura 38 – Gráfico referente à avaliação dos jogos de ação pelo entrevistado.	59
Figura 37 – Gráfico referente à avaliação dos jogos de esporte pelo entrevistado.....	59
Figura 40 – Gráfico referente à avaliação dos jogos de erotismo pelo entrevistado.	59
Figura 39 – Gráfico referente à avaliação dos jogos de estratégia pelo entrevistado.	59
Figura 42 – Gráfico referente à avaliação dos jogos de quebra-cabeça pelo entrevistado.	59
Figura 41 – Gráfico referente à avaliação dos jogos de tabuleiro pelo entrevistado.	59
Figura 43 – Gráfico referente ao tipo de plataforma utilizada pelo entrevistado	60

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

Abragames – Associação Brasileira de Desenvolvedores de Games

CBM - Corpo de Bombeiro

DEAP - Departamento Estadual de Administração Prisional

ESRB - Entertainment Software Rating Board

GM - Guarda Municipal

IGP - Instituto Geral de Pericias

NES - Nintendo Entertainment System

PC - Policia Civil

PM - Policia Militar

PRF - Policia Rodoviária Federal

RPG - Role-Playng Game

SNES - Nintendo Entertainment System

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
1.1	OBJETIVOS	14
1.2	OBJETIVO GERAL.....	14
1.3	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	14
1.4	PROBLEMÁTICA	15
1.5	JUSTIFICATIVA.....	15
1.6	METODOLOGIA	15
1.7	ORGANIZAÇÃO DO DOCUMENTO.....	16
2	JOGOS DIGITAIS	17
3	JOGOS DIGITAIS E A INFLUÊNCIA NA VIOLÊNCIA	23
3.1	CARACTERÍSTICAS DOS JOGOS VIOLENTOS	32
3.2	COMPARAÇÕES DOS JOGOS	42
4	PESQUISA COM PROFISSIONAIS DA AREA DE SEGURANÇA PÚBLICA	45
4.1	GRÁFICOS.....	45
4.2	RESULTADOS.....	60
4.3	ANALISE TÉCNICA.....	61
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS E PROPOSTA DE TRABALHOS FUTUROS	65
	REFERÊNCIAS	67
	ANEXO I.....	71

1 INTRODUÇÃO

Atualmente o “mundo” dos jogos digitais vem crescendo de maneira desacelerada, segundo a Associação Brasileira das Empresas Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos – ABragames, citado por Lima (2015), “o Brasil é o quarto maior consumidor de jogos eletrônicos do mundo, com 61 milhões de usuários”, crescendo tanto no número de adeptos, quanto na qualidade de produção. Cada vez mais os fabricantes se superam nos seus adventos, parecendo, às vezes, dar vida aos personagens dos jogos, e atraindo os olhares de diversos públicos. Dentre estes jogos digitais ressaltam-se os jogos de ação, os quais, na maioria das vezes, trazem cenas fortes de violência, refletindo a questão de adequação destes jogos a uma população que por décadas vem crescendo em número de atos de violência. Segundo Freitas (2016), “algumas cidades do país apresentam um percentual de mortalidade proveniente de atos de violência que equivalem aos do Iraque, país em guerra”.

De um lado a violência aumenta constantemente, e de outro tem entretenimentos baseado também em violência. E assim surge a questão, será que isto é correto? Será que tais entretenimentos levam a instigar ainda mais essa violência? Seria seguro uma criança estar exposta a essas cenas?

Alguns estudiosos do assunto afirmam que os adeptos dos jogos de ação quando estão jogando extravasam aquilo que não poderiam fazer no mundo real, e que para estes ficaria bem claro que tudo não passa de uma ficção, e toda ação não sairia de dentro dos jogos. Segundo Vicária (2005), “A pesquisa apresentada pelo maior laboratório de estudos de jogos eletrônicos do mundo, localizado na IT University, da Dinamarca, revela um desejo sem precedentes dos jovens de classe média de encarnar papéis de fora da lei no ambiente virtual”. Porém entra a questão das crianças e adolescentes, os quais estão em processo de formação de sua personalidade.

Saupe (2016) explica sobre o processo da personalidade,

“No entanto, ela é fruto de uma organização progressiva do ser humano e não apenas entendida como um fenômeno em si. Ela evolui de acordo com a organização interna do indivíduo. A psicanálise afirma que a estrutura da personalidade já está formada aos quatro ou cinco anos de idade, enquanto que, para Piaget, ela começa a se formar entre os oito e doze anos.

A psicanálise afirma que a personalidade de um indivíduo estaria formada aos quatro ou

cinco anos de idade, entretanto para Piaget (epistemólogo suíço, considerado um dos mais importantes pensadores do século XX), a personalidade começa a se formar entre os oito e doze anos. Seguindo a teoria de Piaget, será que indivíduos desta faixa etária submetidos a jogos intitulados de ação não estariam absorvendo estímulos contrários para a formação de sua personalidade? Os jogos com conteúdo mais pesado tende a ter especificação para a faixa etária adequada, porém tais orientações, na maioria das vezes, não são observadas, quer seja pelos vendedores, quer seja pelos pais.

O fato é que até nos dias atuais não se foi comprovado cientificamente se a exposição ao entretenimento com conteúdo violento pode incentivar ou estimular a violência no mundo real.

1.1 OBJETIVOS

Nesta seção, são apresentados os objetivos do trabalho, dividindo-os em geral e específicos.

1.1.1 OBJETIVO GERAL

O objetivo do trabalho é analisar e discutir, como os jogos digitais influencia na questão da violência.

1.1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Realizar um estudo sobre os jogos digitais e a sua influência na violência;
- Analisar publicações, depoimentos e entrevistas de pessoas de diversas áreas que relatam e opinam o assunto;
- Elaborar um levantamento com profissionais da área de segurança pública sobre violência e jogos;
- Escrever a discussão e resultados obtidos nas pesquisas deste trabalho;

1.2 PROBLEMÁTICA

Problemática 1: As práticas de jogos violentos influenciam no aumento da estatística de violência?

Problemática 2: Quais as características destes jogos que estimulam a violência?

Problemática 3: Existe uma idade apropriada para utilizar jogos com estas características?

1.3 JUSTIFICATIVA

Vivenciamos em nosso país uma série de descaso com a integridade física alheia, e até mesmo com a vida, e isto aparentando ser algo normal. Pessoas que cometem delitos, e que para tal colocam em risco a outrem, e isto com muita frieza, não medindo as consequências para realizar seus atos. Sendo que em alguns casos a intenção inicial é a violência, pessoas que sentem prazer nessa prática. Por certo basta ler um jornal ou ver um noticiário em um televisor, para perceber a ligação entre o crime e as classes mais carentes, sendo estas apontadas como autores dos mais diversos atos delituosos. Porém nota-se que os atos de violência não estão intrínsecos em classes baixas, mas em todas as classes, e em diversas situações, como pais contra filhos, filhos contra pais, cônjuge contra cônjuge, mostrando um esfriamento entre as relações.

Nesta perspectiva destacam-se sobre o uso de jogos violentos pela sociedade, se tal prática acarreta em um prejuízo nos índices de criminalidade, e se as crianças e adolescentes podem ser afetados negativamente no uso deste tipo de jogos.

1.4 METODOLOGIA

Para alcançar objetivos propostos, utilizou-se como metodologia uma pesquisa qualitativa, tendo como objetivo o aprofundamento do assunto exposto. Fazendo assim a explanação do assunto jogos digitais e seus impactos quanto a violência na sociedade. Foi realizada assim uma pesquisa bibliográfica com diversos autores que opinam sobre o assunto.

Também foi realizada uma pesquisa de campo com profissionais da área da Segurança Pública, sendo esta analisada por uma profissional da área da Psicologia.

1.5 ORGANIZAÇÃO DO DOCUMENTO

Este trabalho divide-se em cinco capítulos. O capítulo 1 é referente à introdução, onde é feita uma explanação inicial acerca do tema proposto, dando uma visão geral do mesmo, incluindo a problemática, sua justificativa, seus objetivos e metodologia. No capítulo 2 é feita uma abordagem sobre jogos digitais, trazendo conceitos e evolução deste assunto. No capítulo 3 apresenta-se um paralelo sobre jogos digitais e a sua influência na violência, analisando assim as características de jogos violentos e realizando comparações entre jogos deste tipo. O capítulo 4 traz uma pesquisa de campo com profissionais da área de Segurança Pública, tendo ainda uma análise técnica por um profissional da área da Psicologia. Concluindo este trabalho, o capítulo 5 apresenta as considerações finais com relação ao tema até aqui desenvolvido.

2 JOGOS DIGITAIS

O avanço tecnológico em nossa era é notável. atualmente a tecnologia vem facilitando nossas atividades constantemente, sendo que com essas facilidades atraem as pessoas ao uso constante dos meios tecnológicos. Por certo, é difícil ouvir falar que alguém passe um dia sem usar um item tecnológico, logo, podemos compreender que esses aparelhos fazem parte das nossas vidas, de forma que não saberíamos realizar certas atividades sem o auxílio destes. De acordo com Lemos (2011, p.17), “A ascensão tecnológica vem sendo delineada há décadas, perpassando pelos modelos primitivos de inteligência artificial até os recentes programas computacionais, televisores com conexão à internet e celulares.”. É constante a evolução tecnológica, sendo que esta tecnologia é utilizada em todas as áreas possíveis, dentre essas a de entretenimento, com a televisão, aparelho de DVD e CD, computador, jogos digitais, entre outros. Dentre estas tecnologias que fascinam o usuário estão os jogos digitais, e segundo Lemos (2011), este fascínio que os jogos digitais trazem consigo pode ser quase hipnótico.

Segundo Lemos (2011, p. 17)

“Um ponto a ser pensado é: de que maneira, então, esses utensílios cibernéticos interferem em nossas vidas? Ou melhor: de que modo eles influenciam na forma do homem construir a sociedade e de vivenciá-la? Mudanças estão ocorrendo a todo o momento e torna-se fundamental conhecer o sentido que a sociedade dá a essas alterações e como ela absorve e constrói sua história diante de tantos conteúdos, que não possuem limites, tendo em vista que sua variedade pode ser considerada como hipnótica.”

A tecnologia em questão é algo que está tão presente no cotidiano de uma boa parte da população em geral, por isso é de fundamental importância verificar do que se trata essa tecnologia, e se essa pode causar alguma interferência em nossas vidas, tanto positiva quanto negativa.

Criados em meio à guerra fria os jogos digitais vem evoluindo constantemente e se adequando as tecnologias mais atuais do mercado. Iniciando com jogos simples, e reformulando com os mais diversos tipos de jogos, incluindo gráficos e áudios inovadores que prendem a atenção de seus adeptos, e os fazem viajar no mundo virtual. Segundo a analista de mercado NewZoo (2015), citada por Teixeira (2015), “O faturamento do setor de jogos no Brasil é o 11º maior do mundo, somando US\$ 1.2 bilhão em 2014”.

Segundo Reis (2005), os historiadores entram em um consenso de que o primeiro jogo conhecido foi criado pelo físico Willy Higinbotham em 1958, era um simples jogo de tênis, que batizado com o nome de “Tennis Programming”, também conhecido como “Tênis for Two”. De acordo com Reis (2005), em 1962 foi criado o jogo Spacewar, programado por Stephen Russel, Peter Samson, Dan Edwards, MartinGraetz, Alan Kotok, Steve Piner e Robert A. Saunders. Em 1966 Ralph Baer, conhecido mundialmente como o pai dos videogames, pela Sander Associates, criou uma máquina que rodava jogos eletrônicos por meio do aparelho de TV, e no ano de 1967, Ralph Baer criou o primeiro protótipo de um jogo rudimentar, uma espécie de “ping pong”, com o nome de “chasing game”. Reis (2005) relata que a empresa Magnavox (Philips Holandesa) lançou o invento de Ralph Baer em 1972 no mercado, sendo o primeiro videogame da história, conhecido como Odyssey 100, que teve um início de venda satisfatória, porém foi decaindo por falta de interesse do público. Em 1971 Nolan Bushnell, um jovem estudante de engenharia eletrônica da universidade de Utah, desenvolveu uma versão “arcade” de Spacewar, chamada de Computer Space. No ano de 1972 Nolan Bushnell e Ted Dabney, fundaram a empresa Atari, específica para desenvolver jogos eletrônicos, e criou um jogo chamado Pong lançado em 1972, sendo este um sucesso.

Figura 1– Imagem jogo Spacewar.



Fonte: Portal Terra.

Em 1974 foi criado pela empresa Atari um sistema caseiro chamado “Home Pong”.

De acordo com Reis (2005, p. 49 e 50)

“[...]o novo console de Nolan Bushnell foi um grande sucesso, dando início ao mercado bilionário de consoles caseiros e jogos eletrônicos. A novidade causou tanto impacto, que surgiram no mercado dezenas de consoles e versões modificadas do Pong por todo o mundo, produzidos por diversos fabricantes entre 1975 e 1979, mas foi Nolan Bushnell que iniciou a grande indústria do entretenimento eletrônico. Os consoles que apareceram foram o Binatone TV Master MK4, Bingo TVG-203, BST, Intel Universal Teleplay, Continental Edison Jv 2701, Markint 4a , SOE Occitel 5000, Magnavox Odyssey 2000, Radiola JET T02M, Radofin Tele-Sports, Scomark 8 Sport Tele, Hanimex TVG8610, Univox e finalmente, o SEB Telescore 750-00.”

Segundo Reis (2005), em 1976, com o crescente mercado de entretenimento, a Warner Communication comprou a Atari, e no final de 1977 lançou o Atari VCS (Video Computer System), posteriormente mudando o nome do console para Atari 2600. Em 1978 a Magnavox lançou a segunda geração do Odyssey, com o nome de Odyssey 2, feito para competir com a Atari, porém continuava inferior a ela. Mesmo com o aparecimento de vários concorrentes a Atari continua absoluta, até a chegada da Nintendo Famicom, que introduz em 1985 seu console no mercado americano, com um novo design, chamado de Nintendo Entertainment System (NES), fazendo assim aos poucos a Atari, que estava com seu console intitulado Atari 7800, perder sua posição, até realizar algumas tentativas posteriores de lançar novos consoles, sem êxito. A Sega em 1986 lança o Master System, porém não consegue tirar a posição da Nintendo, que permaneceu absoluta. Em 1989 a Sega lança o Mega Drive, que ficou conhecido com o nome de Gênesis, chegando à liderança do mercado nos anos 90, superando o NES da Nintendo. Em 1990 a Nintendo lança o Super Famicom, conhecido no ocidente com o nome de Super Nintendo Entertainment System (SNES), que foi um grande sucesso.

De acordo com Reis (2005, p. 73)

“O SNES é um sucesso de público e crítica, já vendeu mais de 50 milhões de unidades por todo o mundo, considerado por muitos o melhor console da história, pela alta qualidade dos jogos desenvolvidos para ele. No Brasil, o SNES começou a ser comercializado em 1993 pela Playtronic e até hoje é produzido e vendido pela Gradiente.”

Conforme Reis (2005), em 1994 a Sony lança o Playstation, este já tinha os seus jogos no formato de CDs, sendo que em 1996 já conquista a liderança no mercado. Em 1996 a Nintendo lança o Nintendo 64, na tentativa de voltar ao topo, porém continua no modelo antigo com cartuchos, e baixo armazenamento de informações, diferente do console da Sony. A Sega

por sua vez lança o Dreamcast em 1998, que tinha um modem de 56K embutido para acessar a internet e jogar games online, item que não existia nos demais. Sem o suporte devido das produtoras de jogos, as quais centralizam no Playstation, e entre outros, a Sega encerra a fabricação do console em 2001. A Microsoft em 2001 lança o Xbox, que até então produzia Computadores, sendo que segundo Reis (2005), havia um pensamento em que o videogame seria absorvido pelo computador, porém acontece o contrário, o videogame conquista o seu lugar dentro da nossa cultura.

De acordo com Lemos (2011, p. 21)

“As novas tecnologias configuram-se, então, como uma grande indústria que não considera barreiras para seu desenvolvimento, principalmente no sentido de conquistar o público jovem. Atualmente, há aparelhos que simulam odores, uso do corpo humano como um todo para poder jogar, além de imagens que dão a impressão de sair da tela do aparelho. Além disso, a violência em tais artefatos, antes vista com cores exageradas e longe da realidade humana, agora possuem imagens idênticas a de produções de filmes de guerra ou de terror. Toda essa evolução tecnológica, como se vê, visa proporcionar novas experiências perceptivas e sensitivas aos jogadores, o que tem sido motivo de preocupação de pais, educadores e governantes sobre sua influência na formação de crianças e adolescentes.”

Os jogos são divididos por gêneros, para assim trazer certa facilidade ao público, visto que são dos mais variados estilos e idade. Os gêneros mais comuns, de acordo com Costa (2014) são:

Ação - São caracterizados, principalmente, por requererem do jogador elevada habilidade de reflexo devido ao número exorbitante de informações e movimentos na tela, na maioria das vezes dão ênfase ao combate. O gênero de ação possui vários subgêneros:

- Aventura de ação: Jogo baseado em uma história longa tendo que solucionar quebra-cabeças. Tendo o jogador que colecionar itens e os utilizar para conseguir avançar nas fases;
- Ação arcade: Apresenta características dos primeiros jogos de arcade com pontuação, tempos curtos em cada fase e com game play de reflexos;
- Plataforma: Apresenta um ambiente de “plataformas”, com um personagem mascote pulando ou Roland, podendo ainda atirar ou lutar de alguma forma;
- Ação furtiva: Tem por objetivo ao invés de lutar com os inimigos, evitá-los;

- Luta: Caracteriza-se por dois ou mais personagens que se enfrentam com golpes e poderes especiais em um ambiente de arena;
- Beat' em up/hack' n'slash: Tem por objetivo enfrentar vários inimigos tendo a dificuldade gradualmente aumentada.

Shooter - São caracterizados, principalmente, por apresentarem maior quantidade de ação. Define-se, basicamente, por atirar projéteis em inimigos. Possui alguns subgêneros que se diferenciam pela visão e posicionamento da câmera:

- First person shooter: São jogos em que a visão do jogador é a mesma do personagem controlado, o usuário observa apenas a arma que possui em suas mãos e o ambiente ao seu redor junto aos inimigos com os quais irá se defrontar;
- Shot'em ups: São em estilo arcade com combates de tiro contra uma grande quantidade de inimigos com vários obstáculos, normalmente os personagens são veículos como naves espaciais;
- Third person shoter (TPS): Tendo as mesmas características do First person shooter, porem são jogos com a câmera posicionada atrás do personagem permitindo que o jogador o veja de forma total ou parcial o cenário.

Aventura - São caracterizados por não requerer tanto o uso de reflexo do usuário, mas sim desenvolver formas de desvendar enigmas. Normalmente com conteúdo baixo/moderado uso da violência. Neste há uma história com começo, meio e fim, diálogos, uso da estratégia e, em alguns casos, humor. Possui alguns subgêneros:

- Adventure gráfico: Caracterizado pela interação dos jogadores com o ambiente utilizando o mouse ou um cursor para revelar pistas e navegar pelo cenário;
- Role-Playng Game (RPG): São caracterizados pela liberdade em que o usuário tem sobre o enredo do jogo. Sendo que em alguns casos, há a possibilidade de finais diferentes. Neste gênero é possível na medida em que o jogador vai avançando no jogo, vencendo batalhas tornar o personagem mais forte e habilidoso;

- Massively multiplayer online role-playing game (MMORPG): Com as características do Role-Playing Game, porém com vários jogadores no mesmo ambiente, tendo lutas com jogador versus jogador;
- Sobrevivência/terror: Jogo característico de sobrevivência em um cenário de terror, tendo que gerenciar os seus recursos limitados.

Estratégia - São caracterizados por requer movimentos cuidadosos do jogador, o qual planeja o que será feito em certa situação. Neste gênero a intensidade de violência pode ir do baixo ou alto nível. Alguns subgêneros são:

- Real Time Strategy (RTS): Tem por característica ser um jogo de ritmo acelerado e tem por objetivo expandir, explorar, extrair e exterminar;
- Baseado em turnos: Tende a ser um jogo com o ritmo mais lento, o que permite seus jogadores ter mais tempo para pensar nas estratégias;
- Defesa de torre: Tem como objetivo principal criar “torres”, sendo que estas ficam atirando automaticamente, fazendo assim com que seus inimigos não se aproximem.

Segundo Costa (2014), existem, além dos citados, diversos gêneros de jogos, dentre eles os de construção/gerenciamento, simulação de vida, música/ritmo, festa, quebra-cabeças, esportes, simulação de veículo, dentre outros.

3 JOGOS DIGITAIS E A INFLUÊNCIA NA VIOLÊNCIA

A violência por décadas vem sofrendo um aumento grotesco, segundo Izique (2013), “A taxa de homicídios por 100 mil brasileiros passou de 11,7 em 1980 para 26,2 em 2010.”. Não podemos deixar de falar que um dos fatores, e talvez o maior, de motivação destes índices são os problemas sociais, onde pessoas desestruturadas acabam cometendo atos ilícitos por conta de sua situação financeira, ou pelo ambiente a qual estão inseridos e crescem aprendendo que a “via de regra” de se viver seria a forma assim intitulada “ilícita”. Segundo Camargo (2016), “As causas da violência são associadas, em parte, a problemas sociais como miséria, fome, desemprego. Mas nem todos os tipos de criminalidade derivam das condições econômicas”. Como citado, o problema social não é o único fator de aumento de índice de violência, existem outros fatores. Nesta perspectiva, em que este índice cresce constantemente, devemos combater qualquer fator que possa de alguma forma incentivar a violência em geral.

Em um País em que a violência atinge índices consideráveis, observamos que em paralelo, o aumento de fontes de entretenimento que veiculam violência explícita, vem se propagando constantemente. Segundo Calado Neto (2011), “Estima-se que até chegar à idade de 18 anos, um adolescente médio terá sido exposto a nada menos que 200 mil atos de violência exibidos pela televisão”. Podemos perceber que existem esforços por parte da segurança pública e dos governantes para tentarem controlar os índices de violência, porem verificou-se nos dados acima que os meios de entretenimento não se atentam para estes esforços, pois veiculam conteúdo de violência para atrair a atenção de seus usuários, e isto sem se atentar para esta questão social que vem crescendo constantemente.

Uma fonte de entretenimento utilizada há décadas na nossa sociedade são os jogos digitais, sendo que dentre os gêneros de jogos que esta mídia oferece estão os com características de violência em seus conteúdos, e estas características não são recentes.

Segundo o estudo realizado por Smith, Lachlan e Tamborini (2003), citado por Lemos (2011, p.32)

“[...] dos 20 títulos mais vendidos em 1999, 68% dos jogos continha pelo menos um ato violento, violência essa considerada como sendo uma manifestação de atos agressivos objetivando a destruição do adversário. Um total de 57% dos jogos classificados para crianças ou para o público em geral continha violência e 41% dos jogos retratavam a violência em um contexto envolvendo o humor.”

Este entretenimento vem crescendo constantemente nos últimos anos em nosso País, dentre os usuários deste segmento encontramos usuários de toda faixa etária, o que faz com que os tipos de jogos encontrados no mercado sejam dos mais variados temas, a fim de agradar a toda gama de usuários. Para Oliveira Neto (2014), os jogos eletrônicos, no seu início, requisitavam de seus usuários habilidades respectivas ao manuseio do controle do jogo. Porém, de acordo com o autor, com a evolução do setor foi se adaptando aos jogos, enredos em que o usuário precisa entender todo contexto histórico que está inserido o personagem, fazendo com que o jogador entre no mundo virtual, deixando de ser um mero jogador, e passa agora a ser um “avatar”, sendo possível descrever o jogador, não somente como uma representação de um personagem, mas como uma “incorporação” deste.

Ramos (2010, p. 5), citado por Oliveira Neto (2014, p. 42) explica que:

“Assumir o papel da personagem, desempenhar ações, participar do desenvolvimento do enredo coloca o jogador em várias posições concomitantes: de jogador, de personagem e, mesmo de narrador da história. (...) Personagem e jogador e as noções de tempo e espaço entre em suspensão no momento do jogo e há um parcial desligamento desse mundo com o real. Nesse sentido, a narrativa dos jogos se distingue da narrativa literária porque nesta os eventos são relatados, enquanto que naquela os eventos são desempenhados pelo avatar. Daí chamar-se o jogador, nesta análise, de jogador-personagem-narrador.”

De acordo com o autor acima o usuário de jogos em que a liberdade de ação é mais ampla, sendo que nestes o jogador tem a possibilidade de fazer a ação que desejar e ainda seguir caminhos não delineados, chegando ao objetivo final do jogo por caminhos e atitudes diversas, assim o jogador faz roteiro do personagem. O usuário deixa de ser simplesmente um jogador, mas sim o jogador, o personagem e o narrador do jogo. Segundo Oliveira Neto (2014), o desenvolvimento dos jogos voltado à atividade de lazer deu-se a partir da ampliação de sua abertura de possibilidades. Conforme o autor os jogos que tem um desenvolvimento maior são mais procurados, pois estes apresentam uma maior possibilidade de ação para o jogador, sendo que com esta abertura de possibilidade de ação o jogador poderá reinventar o personagem do seu modo, fazendo com que o jogo se torne lúdico como se fosse uma brincadeira de criança, incorporando assim os personagens.

De acordo com Sarah Bowman (2010), citada por Oliveira Neto (2014), através da incorporação de papéis lúdicos, podem ser desenvolvidas diversas habilidades em um indivíduo. Bowman cita três funções nos jogos que facilitam com que o jogador realize a incorporação do

personagem, são elas: a criação de um sentido de grupo, de comunidade; a prática de resolução de problemas complexos; um espaço seguro para a experiência da identidade do outro. Segundo a autora com a incorporação do personagem podemos compreender o comportamento social do outro e aperfeiçoar o nosso comportamento social. De acordo com ela a incorporação de papéis é algo que aprendemos quando criança, sendo que conscientemente ou inconscientemente somos levados, em nossa fase de infância, a conhecer e controlar diferentes personagens, sendo assim incorporamos os diversos personagens que nos cercam, dentre eles nossos pais, nossos professores e nossos irmãos. Tal situação acontece, segundo Bowman, para o reconhecimento do outro, sendo que esta atitude, na medida em que crescemos, somos forçados a abandonar, e assim assumir um comportamento rígido e previsível. Esta troca de papéis, à qual experimentamos quando crianças continua sendo prazerosa e potencialmente útil a nós. Deste modo a incorporação de personagens de jogos de videogame é uma chance de reviver essa experiência que proporciona esse prazer ao indivíduo.

De acordo com Oliveira Neto (2014, p.53 e 54)

“Assim, o exercício de poder nos videogames possibilita a realização de uma experiência catártica. É a partir da luta para superação de desafios e ameaças que os jogos se apresentam como espaços onde os gamers podem ressignificar suas angústias, medos e perdas sem transpor os limites da tela. Os jogos, assim, representam um espaço para atualização de sentimentos que não poderiam ser vivenciados no contexto real. Admitindo os jogos enquanto este espaço, percebemos as especificidades oportunizadas pelo jogar de forma violenta, destrutiva.”

Para o autor dentro do jogo o usuário tende a extravasar seus sentimentos reais, uma forma talvez de aliviar a tensão, a agressividade que está contida. Sendo que desta forma o indivíduo tem no jogo sua identidade velada, sem prejuízo a sua vida real. Oliveira Neto explica que o jogo faz o jogador experimentar a sensação de ser a autoridade ou o bandido, sem que isso tenha consequências a seu cotidiano no mundo real. Oliveira Neto compara os jogadores de jogos não violentos com aquele indivíduo que vai a uma festa corriqueira, destas normais de confraternização ou de família, em que o sujeito se diverte, porém tudo dentro de um preceito de ética e moral comum da sociedade, sem extrapolar os limites. Por sua vez, segundo o autor, os jogadores de jogos violentos são como aquele indivíduo que vai a uma festa de carnaval, sendo esta conhecida pela extravagância das regras morais comuns, conhecida pelo jargão: “Relaxa, é Carnaval!”, esta analogia dada aos jogos violentos pelo autor se dá por conta de que nestes os

jogadores entram em um mundo com ações não aceitas pela sociedade, sendo que dentro da ética e legislação da sociedade, certas ações são punidas. Dentro do mundo virtual o usuário tem a liberdade de exprimir seus desejos intrínsecos sem ter represálias para tal.

De acordo com Oliveira Neto (2014, p.73)

“O fato é que além do roubo de carros pode-se agredir, torturar, atropelar, furtar, matar, etc. Geralmente, o jogador começa com missões simples: roubar uma lanchonete, pichar muros, extorquir algum personagem, etc. Conforme o enredo se desenvolve, o jogador deverá roubar bancos; matar personalidades públicas fortemente protegida por seguranças; invadir delegacias para resgatar presos e até uma base militar para roubar um projeto secreto do exército americano. Quanto maior for o crime, mais procurado pela polícia o jogador será. É nestes termos que se estabelece a tensão do jogar com o bandido.”

O jogo GTA, como relata o autor, é um jogo que tem por objetivo a prática de crimes dos mais diversos tipos. Conforme Oliveira Neto (2014), esta “liberdade” que o jogo fornece, faz com que o jogador se sinta investido de certo “poder”, por conta das suas ações estarem acima de qualquer lei, ou de negligenciá-las por completo, poder este que torna o jogo mais prazeroso e assim a incorporação do usuário ao personagem. Conforme as entrevistas realizadas por Oliveira Neto com jogadores deste jogo, alguns demonstram sentimentos em relação ao enredo do jogo, sentimentos de emoção que os motivaram a ações, estas dentro do jogo, violentas, como a de vingança com outro personagem coadjuvante, como relata um dos entrevistados.

Tendo em vista as características diversificadas de conteúdos de jogos, sendo muitos destes com violência pesada, alguns com cenas eróticas, outros com palavras ofensivas, foram criadas classificações de jogos, estas feitas para preservação das crianças e adolescentes que também usam este meio de entretenimento.

De acordo com Lemos (2011, p.22)

“No Brasil, o órgão responsável pela classificação dos jogos eletrônicos é o Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação (DEJUS), que classifica os jogos como “Livre” e “Não recomendado para menores de 10, 12, 14, 16 e 18 anos”. Entretanto, a grande maioria dos títulos que chegam ao mercado é por meio de importação, carecendo de informações em português na caixa do jogo sobre classificação etária.”

Segundo Brasil (2015), citado por Maria (2015), “a classificação indicativa para jogos eletrônicos no Brasil começou em 2009 a partir de uma decisão judicial.” Como podemos observar no Brasil desde 2009 existe classificação indicativa para jogos, esta traz os mesmo

critérios dos utilizados no cinema e televisão. Toda classificação está distribuída com base no conteúdo violento e ofensivo que cada jogo traz consigo. Os jogos disponíveis no mercado em nosso país, na maioria das vezes, são classificados pela organização norte-americana denominada ESRB (Entertainment Software Rating Board), esta organização divide os jogos em:

Early Childhood (jogos para maiores de 3 anos de idade) - São títulos para o público infantil, como jogos de aprendizagem ou de desenhos.

Everyone (jogos para maiores de 6 anos de idade) - Pode conter uso suave de violência ou linguagem inapropriada, em teor menor comparado aos jogos para o público mais velho

Everyone 10+ (jogos para maiores de 10 anos de idade) - Essa categoria é próxima à anterior, contudo, o nível de violência, fantasia e temas sugestivos é um pouco mais elevado.

Teen (jogos para maiores de 13 anos de idade) - Apresenta teor de violência significativo, temas sugestivos, sangue e uso de linguagem ofensiva.

Mature (jogos para maiores de 17 anos de idade) - Conteúdos com intensa violência, sangue em excesso, conteúdo sexual e linguagem ofensiva.

Adults Only (jogos para maiores de 18 anos de idade) – Contém intensa violência e/ou gráficos com conteúdo sexual ou de nudez.

Rating Pending - jogos que foram submetidos à ESRB e aguardam classificação por faixa etária.

Observando as regras de classificação podemos ver que há uma certa proteção por parte dos órgãos regulamentadores em manter um controle na veiculação de jogos digitais. Sendo que esta veiculação deve primar pela observância das regras de classificação indicativa. Porém sabe-se que tal regra não é de conhecimento de toda população, sendo que alguns que tem conhecimento negligenciam e não observam tais observações antes de autorizar seu filho a utilizar determinado jogo. Segundo Brasil (2015), citado por Maria (2015), “Os pais devem estar atentos que os jogos não são só brincadeiras, às vezes trazem conteúdos que podem influenciar

seus filhos. Influenciar de maneira boa ou má.”.

Em uma pesquisa relacionada à classificação indicativa no Brasil, elaborada para o Ministério da Justiça e para a UNESCO, pelo Instituto Signates, relata que os pais até conhecem a respeito da classificação das mídias, porém os mesmos entendem que não é o tipo de jogo a ser utilizado que poderá influenciar em um comportamento adverso em seus filhos, mas sim o tempo que é reservado a prática. Assim estes ignoram a ideia que o conteúdo possa ser impróprio para uma determinada idade.

De acordo com Signates (2014)

“Verificou-se que os jogos eletrônicos não pautam, em primeira instância, o diálogo sobre os critérios temáticos da classificação indicativa (sexo, drogas e violência), no contexto dos pais e dos jogadores. Dentre os critérios, esteve impregnado em boa parte dos relatos e dos exemplos utilizados pelas crianças e adolescentes; o conteúdo violento.”

Podemos perceber, conforme os autores, que existe conteúdo de jogos destinados a todo nível etário, e que estes com os mais diversos tipos, sendo que dentre eles conteúdo violento e ofensivo, sendo que conteúdos inadequados à criança e adolescente chegam até os mesmos, e muitas das vezes com a convivência dos próprios pais.

Segundo Bijvank et al. (2009), citado por Lemos (2011)

“[...] a prática de jogos violentos por crianças e adolescentes e alertam que mesmo com a existência de classificações para cada idade, baseada na temática do jogo, eles podem tornar-se “frutos proibidos”, aumentando a curiosidade destes jovens e levando-os a procurar esses títulos precocemente.”

Diante dos fatos expostos queremos refletir em que esta prática pode influenciar de alguma forma na violência em geral. “Criança e adolescente podem acentuar traços de agressividades através da exposição de jogos com características violentas?”

De acordo com uma pesquisa realizada pela UNESCO (2008), citada por Calado Neto (2011)

“A população infanto-juvenil de países considerados de "alta tecnologia", que dispõe de maior acesso a meios eletrônicos de diversão (como TV e videogames e computador/Internet), tende a apreciar mais a violência, viva ela ou não em ambiente violento. No Canadá, nos EUA e na Europa, por exemplo, 18,9 por cento das crianças gostam de violência, ao passo que na África (área de "baixa tecnologia"), o índice baixa para 7,3 por cento. Os efeitos da violência na mídia, entretanto, são semelhantes em todos os países, independentemente das diferenças culturais.”

A pesquisa citada teve como material de pesquisa 23 países, incluindo o Brasil, com cinco mil estudantes de 12 anos. Retrata que, independente do ambiente e cultura que viviam os participantes da pesquisa foram afetados consideravelmente pelos efeitos da violência na mídia. Tendo uma diferença significativa entre os países de “alta tecnologia” para com os países de “baixa tecnologia”, os países onde os adolescentes eram mais expostos à tecnologia, por conta da demanda de consumo maior de tecnologia, tiveram um percentual de 11,6% a mais de adolescentes simpatizantes à violência. Podemos notar que considerando o âmbito internacional, existem alguns estudos que apontam que a violência veiculada pelos entretenimentos midiáticos, incluindo os jogos digitais, é um fator considerável na influência quanto à violência instaurada na sociedade, inclusive esta violência cresce nas estatísticas constantemente, porém isso não faz com que os desenvolvedores de jogos diminuam a dose de “caos” disseminada em seus projetos, pelo contrário, a dose é aumentada. Segundo Lemos (2011, p.33), “Partindo de um viés puramente estético dos jogos eletrônicos que circulam hoje, observa-se claramente que eles possuem uma violência muito maior em sua estrutura dramática do que os jogos de décadas atrás.”.

De acordo com Calado Neto (2011)

“Algumas organizações profissionais, como a Academia Americana de Pediatria, a Associação Médica Americana, a Associação Americana de Psiquiatria e a Associação Americana de Psicologia têm revisado a literatura científica e estão entre aquelas que foram registradas afirmando que há evidências esmagadoras de que o entretenimento violento é um fator causal na promoção de atitudes e comportamento agressivos.”

As estatísticas mostram que a influência para com a violência de um indivíduo aumenta consideravelmente a partir da exposição deste a violência na mídia, sendo que por outro lado vimos o aumento constante dos jogos digitais de conteúdo violento. Segundo Calado Neto (2011), “A propaganda desses jogos os promove tanto como mais violentos quanto como mais realistas. O objetivo final é um jogo de realidade virtual, onde a violência é indistinguível daquela da vida real.”.

A imitação do comportamento visto nos jogos é um ponto primordial deste estudo, ainda que possa ser, para alguns, difícil ocorrerem esta ação.

De acordo com Zavaschi (1998), citado por Calado Neto (2011)

“Uma vez que a principal forma de aprendizado das crianças é a observação e a imitação, não é surpreendente que as pesquisas demonstrem que os adolescentes imitam o comportamento que veem na mídia, iniciando já aos 14 meses de idade. Embora as

crianças imitem os comportamentos sociais positivos que observam na mídia, também imitam os comportamentos violentos, agressivos.”

Segundo Zavaschi a criança forma sua personalidade a partir do ambiente que está inserido, e daquilo que é exposto a ela. Ela adere como exemplo personagens que ela conhece, e isso tanto num âmbito real quanto no âmbito fictício, ou seja, personagens de televisão, jogos, ou qualquer mídia do tipo. De acordo com este pensamento, as crianças expostas a conteúdo do gênero voltado a violência correm um grande risco de aderirem características destes personagens. Ainda mais dos jogos digitais, sendo estes por sua vez controlados por seus usuários, ou seja, a violência praticada dentro do jogo é comandada pelo jogador. Sendo que muitos jogos tem por perfil chacinas sem ter um propósito convincente para tal, se é que possa ter algum propósito que justifique esta ação. Os personagens principais ou heróis dos jogos digitais cada vez mais mostram um teor de agressividade excessiva, sendo que estes são admirados pelos usuários por terem assim o papel de destaque, e por consequência são seguidos como exemplo de atitudes pelas crianças adeptas aos referidos tipos de jogos. Segundo Zavaschi (1998), citado por Calado Neto (2011), “Os adolescentes competirão e imitaram os modelos que são apresentados. Os modelos dos quais elas gostam e que são considerados atraentes são ainda mais influentes.”. Conforme o raciocínio de Zavaschi estamos criando crianças mais frias, indiferentes com o sofrimento do ser humano.

De acordo com Zavaschi (1998), citado por Calado Neto (2011)

“A violência tende a ser mais imitada se ela contiver implícita a mensagem: Está correto recorrer à violência, contanto que você acredite estar no seu direito. Qual adolescente não acredita estar com a razão em uma situação de conflito?”

Segundo Zavaschi o usuário ou espectador tende a imitar com mais facilidade o conteúdo que traz a violência justificada. Sendo que neste tipo de conteúdo é passada a mensagem que é permitido o uso de violência, desde que se esteja com a razão ou no seu direito. Estamos em tempos em que a sociedade já deveria estar bem evoluída a respeito de seus direitos e deveres, existem vários meios em que um indivíduo possa recorrer para manter seus direitos. Vivemos, em tese, em uma sociedade com legislações que nos dão certas garantias, em que não existe mais o termo “terra de ninguém”, nesta perspectiva é um ato retrógrado passar mensagens ou ideias de que se podem defender seus direitos através de atos violentos. Isso faz com que a sociedade cada vez mais regrida em suas atitudes, mantendo o caos, que já está instaurado, na

sociedade atual. Por certo, a adolescência é uma fase crítica da vida de um indivíduo, período que as ideias estão se agrupando, e de muitas transformações, período de transição da criança para o adulto, fase muitas vezes rotulada pela “fase da rebeldia”, segundo Zavaschi é um período que o adolescente tem sensação de sempre estar com a razão. O referido autor indaga que: “Qual adolescente não acredita estar com a razão em uma situação de conflito?”. Conforme o autor a fase da adolescência pode ser muito influenciada pelas atitudes veiculadas pelos referidos conteúdos dos jogos digitais. Neste sentido, tendo em vista a fase de vida delicada do adolescente, o responsável por este deve atentar-se ao conteúdo que o adolescente está sendo exposto, pois talvez a rebeldia em que é rotulada pela fase em que este se encontra, pode estar relacionado a um fator externo, podendo ser dentre estes fatores os jogos digitais com conteúdo violento.

De acordo com Zavaschi (1998), citado por Calado Neto (2011)

“Cultura do Desrespeito; talvez o efeito mais prejudicial da dieta constante de entretenimento violento voltado às crianças seja a criação e a sustentação de uma cultura do desrespeito. O comportamento violento em si mesmo é o ato máximo do desrespeito. Para cada adolescente que pega uma arma e atira em alguém, há muitos milhares de outros que não o fazem. Mas eles estão desrespeitando uns aos outros, empurrando, puxando, batendo e chutando com frequência crescente. Isso torna as linhas que separam aqueles comportamentos mais fáceis de serem cruzadas. O resultado é que nós redefinimos a forma como devemos tratar uns aos outros.”

Segundo Zavaschi com o conteúdo violento veiculado pelos entretenimentos se cria uma “cultura do desrespeito” entre a sociedade, isso gera uma falta de civilidade do indivíduo, pois nesta perspectiva a ação efetuada não é levada em conta a razão, mas sim o instinto violento que já se encontra intrínseco. Faz com que não haja respeito entre os indivíduos, pois nesta cultura preconizada, “os fins justificam os meios”, o indivíduo para alcançar seus objetivos, nesta visão, não se incomodada de ofender alguém. Descaso com o sofrimento alheio, nesta “cultura” o sofrimento é algo normal de ver, por isso não a incomodou em ver o sofrimento do outro sem se lamentar por tal. Assim como retrata o autor, é certo que nem todos os adolescentes estão com uma arma na mão, porém se tem uma cultura de desrespeito instaurada, em que atos violentos são comuns entre eles.

De acordo com Zavaschi (1998), citado por Calado Neto (2011)

“A exposição repetida a qualquer estímulo provocador de emoções sem as subseqüentes conseqüências leva à dessensibilização. A exposição constante à violência da mídia

atenua a reação a ela com o passar do tempo. Não apenas ocorre um decréscimo na reação à violência, mas também há uma falta de solidariedade para com as vítimas dos ataques.”

A exposição de crianças e adolescentes a jogos digitais ou outro entretenimento que contenham características violentas pode causar sérios problemas futuros e atuais. Sendo que em primeiro momento pode ser um fator para acarretar certa rebeldia no indivíduo ou em alguns casos um fator a contribuir para atos infracionais. Porém numa perspectiva de futuro, esta exposição exacerbada poderá acarretar sérios efeitos, sendo um destes, contribuir para uma falta de sensibilidade com a violência sofrida pelo próximo, ou em alguns casos ser um potencial fator para a falta de constrangimento de praticar atos de violência contra outros indivíduos.

3.1 CARACTERÍSTICAS DOS JOGOS VIOLENTOS

Para construção deste tópico foi utilizado à opinião de diversos autores sobre os jogos mais procurados recentemente entre os jogadores assíduos. A proposta que será apresentada terá como objetivo demonstrar os jogos com teor violento entre os jogos mais procurados nos últimos anos. Sendo que estes não estarão demonstrando que são os únicos ou principais jogos utilizados entre os jogadores, mas sim alguns entre estes. Deste modo serão apresentados os títulos dos referidos jogos com imagens e breve descrição dos mesmos.

Call of Duty: Black Ops 3 – Jogo lançado em 06/11/2015, produzido pela empresa Treyarch e distribuído pela empresa Activision Blizzard, disponível para PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360 e Computadores. É um jogo de 1º pessoa, de gênero Shooter (First person shooter), classificado para maiores de 18 anos. Envolvendo robôs e outras diversas possíveis ameaças, o jogo acontece em um planeta afetado drasticamente com os efeitos do aquecimento global e assim escassez de recursos primários, somado a isso políticas econômicas agressivas e políticas militares em constante conflito. A ciência e a tecnologia alteram tudo desde a paisagem até a espécie humana. A tecnologia militar tem a robótica como principal recurso e desenvolve “Super Soldados” para lutar no campo de batalha. O jogo retrata a história de uma equipe de soldados de operação especiais, com capacidades de “Super Soldados”, em uma guerra futurística com cenas pesadas de violência, tendo em seu início uma cena em que o protagonista é

esquartejado, e em todo jogo com vários tipos de combates contra robôs e humanos, usando armamento de guerra de alta tecnologia, com gráficos realistas e ações detalhadas.

Figura 2 – Imagem jogo Call of Duty: Black Ops 3.



Fonte: Página oficial Call of Duty.

Dying Light – Jogo lançado em 27/01/2015, produzido pela empresa Techland e distribuído pela empresa Warner Bros, disponível para Computadores, PS4 e Xbox One. É um jogo de 1º pessoa, de gênero Shooter (First person shooter) /Aventura (Sobrevivência/terror), classificado para maiores de 17 anos. O cenário do jogo passa em uma cidade infestada por uma epidemia que transforma as pessoas infectadas em zumbis. Nesta perspectiva o protagonista do jogo deve sobreviver em meio a essa cidade, podendo usar das mais diversas armas, como um cutelo, um martelo ou um pedaço de madeira, e implementar essa arma, como envolver um martelo com arame farpado eletrificado ou ainda colocar pregos a madeira. Tudo isso para causar mais danos ao oponente, tendo como padrão o combate corpo-a-corpo, gráficos realistas e muito sangue na tela. O jogo traz uma mistura de terror com violência, restando um jogo assustador e violento.

Figura 3 – Imagem jogo Dying Light.



Fonte: Portal techtudo.

Mortal Kombat X – Jogo lançado em 14/04/2015, produzido pela empresa Netherrealm Studios e distribuído pela empresa Warner Bros, disponível para Computadores, PS4 e Xbox One. É um jogo de 3ª pessoa, de gênero Ação (Luta), classificado para maiores de 18 anos. O objetivo do jogo é vencer uma disputa sangrenta entre os personagens do jogo, em cenários sombrios. O jogo faz parte de uma franquia que já é um clássico, sendo esta uma versão aprimorada com cenários mais detalhados e golpes brutais com muito sangue jorrando na tela. Tendo como um dos atrativos um movimento chamado “X-Ray” (Raios X), este mostra mandíbulas, costelas e vários outros ossos do oponente despedaçados após golpes devastadores, fora os golpes de “misericórdia” que são aplicados no final da luta, neste se vê cabeças sendo cortadas, órgãos internos sendo esmagados, entre outros. Muita luta, sangue jorrando e ossos trincando.

Figura 4 – Imagem jogo Mortal Kombat X.



Fonte: Portal Terra.

Resident Evil 6 – Jogo lançado em 02/10/2012, produzido e distribuído pela empresa Capcom, disponível para PS3 e Xbox 360, em 22/03/2013 para PC, e em 29/03/2016 para PS4 e Xbox One. . É um jogo de 3º pessoa, de gênero Shooter (Third person shooter (TPS))/Aventura (Sobrevivência/terror), classificado para maiores de 17 anos. É um jogo que mistura bastante ação e terror, com zumbis por todo lado, os personagens tentam cumprir sua missão, porém com obstáculo de várias ameaças. Tendo como cenário um lugar acometido por experimentos genéticos, que tinham como promessa atribuir habilidades especiais aos que seriam submetidos à substância, porém transformam estes em zumbis, que segundo enredo é uma anomalia que afeta os infectados que por sua vez passam a comer carne humana, esta situação vira uma epidemia, e os personagens precisam completar objetivos dentro do jogo, e claro, sobreviver à ameaça sem serem infectados.

Figura 5 – Imagem jogo Resident Evil 6.



Fonte: Metro.

Fallout 3 - Jogo lançado em 28/10/2008, produzido e distribuído pela empresa Bethesda Softworks, disponível para PS3, Xbox 360 e Computadores. É um jogo de 1º pessoa, de gênero Aventura (Role-Playng Game (RPG)), classificado para maiores de 18 anos. O jogo acontece em um cenário dramático onde após a um ataque nuclear a população restante se agrupam, como podem, em complexos subterrâneos, fora dos abrigos criaturas mutantes matam todos os humanos que veem. O protagonista é um morador de um desses complexos subterrâneos e precisa encontrar o seu Pai, que saiu de lá sem dar notícias. Então o mesmo deve sair do abrigo ao encontro de seu pai e sobreviver na devastada cidade. O jogo permite que o jogador execute ataques brutais ou simplesmente neutralize os inimigos para economizar energia. É um jogo movido a pânico e terror, com bastante violência, pessoas aparecem dilaceradas sob o fogo de metralhadoras de grosso calibre.

Figura 6 – Imagem jogo Fallout 3.



Fonte: Top 10+.

Dead Island – Jogo lançado em 06/09/2011, produzido pela empresa Techland e distribuído pela empresa Square Enix, disponível para PS3, Xbox 360 e Computadores. É um jogo de 1º pessoa, de gênero Aventura (Role-Playng Game (RPG)/Sobrevivência/terror)/Shooter (First person shooter), classificado para maiores de 18 anos. O cenário do jogo em uma ilha infestada por zumbis, o protagonista deve investigar um jeito de escapar e descobrir os motivos que levaram o surto na ilha. Tendo uma variedade de armas encontradas no jogo, podendo ser utilizado desde um simples pedaço de madeira até uma arma de fogo, como pistolas e metralhadora. Tudo ocorre em uma carnificina, com membros sendo arrancados e zumbis andando com órgãos internos aparecendo. É um jogo com conteúdo de muita violência na tela, cenas brutais, podendo o personagem com um machado esquartejar um zumbi com movimentos muito realista.

Figura 7 – Imagem jogo Dead Island.



Fonte: Top 10+.

Grand Theft Auto V – Jogo lançado em 17/09/2013, produzido pela empresa Rockstar North e distribuído pela empresa Rockstar Games, disponível para PS3 e Xbox 360, em 18/11/2014 para PS4 e Xbox One, e em 14/04/2015 para Computadores. É um jogo de 3ª pessoa, de gênero Aventura (Role-Playing Game (RPG))/Shooter (Third person shooter (TPS)), classificado para maiores de 17 anos. Apresenta um mundo aberto, onde o jogador pode escolher em realizar os objetivos do jogo, ou se divertir com outras atividades, que podem ser desde roubar carros até agredir ou matar pessoas inocentes. O jogador controla três personagens que têm as histórias interligadas, um ex-assaltante de bancos, um psicopata traficante de drogas e um jovem integrante de uma gangue. Um ponto que chama a atenção neste jogo são os roubos a bancos e lojas, estes precisam ser projetados com antecedência. Podendo recrutar comparsas e escolher diversas estratégias. É um jogo de extrema violência, o personagem pode bater nas pessoas com o carro e atirar em civis aleatórios, com possibilidade de torturar um inimigo, usando técnicas variadas para extrair a informação que se deseja.

Figura 8 – Imagem jogo Grand Theft Auto V.



Fonte: Top 10+.

NeverDead – Jogo lançado em 31/01/2011, produzido pela empresa Rebellion e distribuído pela empresa Konami Productions, disponível para PS3 e Xbox 360. É um jogo de 3ª pessoa, de gênero Ação (Beat' em up/hack' n'slash), classificado para maiores de 17 anos. Retrata a história de um caçador de criaturas que foi amaldiçoado, sendo que estas o tornou imortal. Assim o caçador segue o jogo em busca de vingança e dinheiro. É um jogo com bastante ação, o personagem protagonista caça demônios, e durante o jogo os inimigos podem arrancar partes do corpo do personagem central, sem que este morra. Jogo com bastante violência com requintes de humor.

Figura 9 – Imagem jogo NeverDead.



Fonte: Top 10+.

Dead Space 3 – Jogo lançado em 05/02/2013, produzido pela empresa Visceral Games e distribuído pela empresa Electronic Arts, disponível para PS3, Xbox 360 e Computadores. É um jogo de 3° pessoa, de gênero Ação (Beat' em up/hack' n'slash)/Aventura (Sobrevivência/terror), classificado para maiores de 17 anos. Procurando respostas sobre certa epidemia, após um pouso conturbado no planeta Tau Volantis, o protagonista segue lutando por sua sobrevivência com as mais diversas criaturas que dominam o local e alcançar seu objetivo. Com um cenário assustador, Dead Space é um jogo de terror com muita ação e ficção científica.

Figura 10 – Imagem jogo Dead Space 3.



Fonte: Game Pressure.

Dead Rising 3 – Jogo lançado em 22/11/2013, produzido pela empresa Capcom Vancouver e distribuído pela empresa Capcom, disponível para Xbox One, e em 05/09/2014 para Computadores. É um jogo de 3º pessoa, de gênero Ação (Beat' em up/hack' n'slash)/Aventura (Sobrevivência/terror), classificado para maiores de 17 anos. O cenário do jogo acontece em uma cidade infestada por um surto de zumbi. O protagonista, junto de um grupo de aliados, precisa sobreviver as ameaças desta cidade. Que não são somente os zumbis, mas também gangues, que tem o objetivo de dominar o local. É um jogo a princípio de zumbis, o personagem consegue usar diversos itens para matar os inimigos. Segundo Lucas (2015), este jogo até 2015 poderia ser visto como o jogo mais violento de todos os tempos. Este diferente da maioria aposta no bom humor, mesmo tendo suas cenas violentas quanto qualquer outro título do gênero.

Figura 11 – Imagem jogo Dead Rising 3.

Fonte: Aguinerd.

3.2 COMPARAÇÕES DOS JOGOS

Abaixo foi realizada uma comparação entre os jogos citados, tendo como objetivo buscar se há semelhança entre eles.

Tabela 1 – Comparações dos jogo.

TITULO DO JOGO	EMPRESA PRODUTORA	JOGABILIDADE	GÊNERO
Call of Duty: Black Ops 3	Treyarch	1° pessoa	Shooter
Dying Light	Techland	1° pessoa	Shooter/Aventura
Mortal Kombat X	Netherrealm Studios	3° pessoa	Ação
Resident Evil 6	Capcom	3° pessoa	Shooter/Aventura
Fallout 3	Bethesda Softworks	1° pessoa	Aventura
Dead Island	Techland	1° pessoa	Aventura/Shooter
Grand Theft Auto V	Rockstar North	3° pessoa	Aventura/Shooter
NeverDead	Rebellion	3° pessoa	Ação
Dead Space 3	Visceral Games	3° pessoa	Ação/Aventura
Dead Rising 3	Capcom	3° pessoa	Ação/Aventura

Tabela 2 – Comparações dos jogos.

TITULO DO JOGO	CLASSIFICAÇÃO ETÁRIA	TIPO ENREDO	TIPO AMEAÇAS
Call of Duty: Black Ops 3	18 anos	Guerra futurística	Robôs e civis
Dying Light	17 anos	Infestação de zumbi	Zumbis
Mortal Kombat X	18 anos	Luta	Todos os tipos de oponente
Resident Evil 6	17 anos	Infestação de zumbi	Zumbis
Fallout 3	18 anos	Guerra futurística	Zumbis
Dead Island	18 anos	Infestação de zumbi	Zumbis
Grand Theft Auto V	17 anos	ação	Civis
NeverDead	17 anos	ação	Monstros
Dead Space 3	17 anos	Infestação de zumbi	Zumbis
Dead Rising 3	17 anos	Infestação de zumbi	Zumbis e civis

Podemos observar que mesmo existindo um variado número de empresas produtoras, o gênero predominante entre os títulos é de ameaças de zumbi, ou seja, Aventura (Sobrevivência/terror), gênero este que tem por característica o requinte de terror. Sendo que a Techland e a Capcom são as produtoras com mais títulos do gênero, referente aos jogos escolhidos, cada uma preenchendo dois títulos entre os descritos. Tendo ainda as produtora Bethesda Softworks com o game Fallout 3 que é considerado pelos especialistas mais um RPG, pelo jogo aberto que esse oferece, porém com as mesmas ameaças de zumbis das produtoras citadas anteriormente. Outra produtora com esta temática é a Visceral Games com o título Dead Space 3, ao todo entre os dez títulos escolhidos dentre os usuários, seis títulos são voltados à ameaça com zumbis. Com esta característica os títulos são assustadores, e empolgante, sendo que estes trazem o suspense de um legitimo filme de terror. Na grande maioria estes temas trazem o enredo quase que idêntico, com uma ameaça nuclear ou teste científico que acaba trazendo uma infestação de zumbi pelas pessoas infectadas.

A lista segue com outros seguimentos tipo Grand Theft Auto V (GTA) que é um RPG, assim um jogo com variadas opções e os “oponentes” deste são civis. A maioria dos jogos citados

também pertence ao gênero Shooter, que se refere à ação de tiro. Podemos notar que os demais possuem enredos diferentes, como o NeverDead que é a história de um caçador de monstros, ou Mortal Kombat X que se trata de um torneio de luta.

Todos estes jogos possuem a classificação etária entre 17 e 18 anos, por conter cenas e ações inapropriadas para idades inferiores. Todos estes contêm muita ação, que atraem de fato o público alvo, muitos destes são apontados por alguns sites e blogs especializados no assunto, como os jogos mais violentos de todos os tempos.

4 PESQUISA COM PROFISSIONAIS DA AREA DE SEGURANÇA PÚBLICA

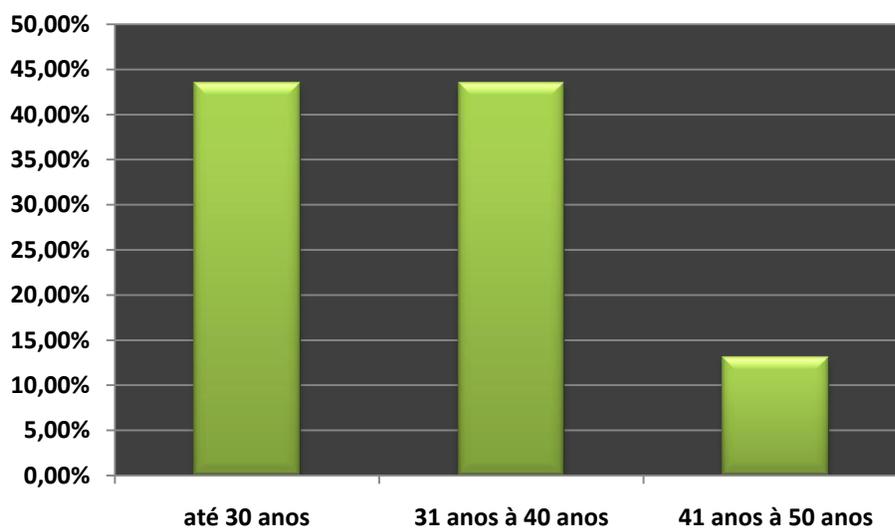
O questionário aplicado está no apêndice 1. Sendo que este foi respondido por 23 (vinte e três) profissionais da área de segurança pública. Este tem por objetivo verificar a opinião dos entrevistados acerca dos jogos eletrônicos.

4.1 GRÁFICOS

A primeira questão está representada pela figura 12, nela é possível observar a faixa etária dos entrevistados.

1. Idade:

Figura 12 – Gráfico referente à idade do entrevistado.

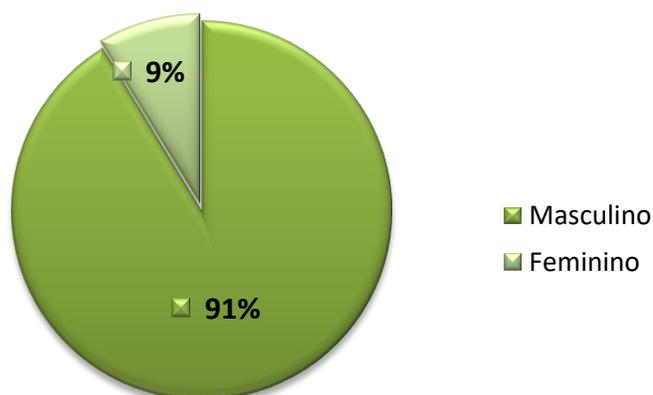


Entre os entrevistados podemos perceber que a faixa de idade mais representada foi até 40 anos, sendo que cerca de 88% dos entrevistados estão nesta faixa. A idade dos entrevistados varia entre 23 anos a 50 anos.

A segunda questão está representada na figura 13, sendo que ela mostra em porcentagem os gêneros dos entrevistados.

2. Sexo:

Figura 13 – Gráfico referente ao sexo do entrevistado.

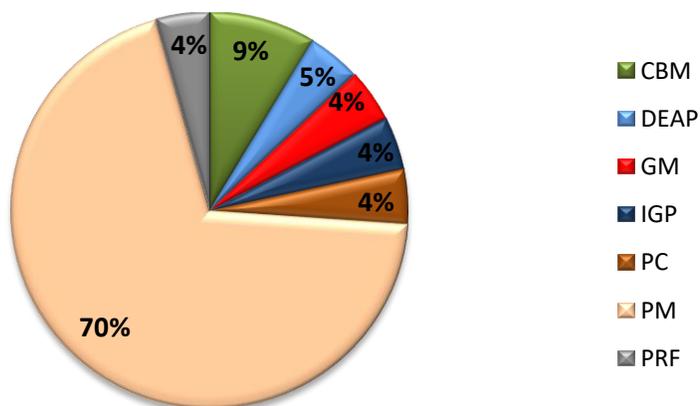


Entre os entrevistados cerca de 91% são do gênero masculino e 9% são do gênero feminino.

A terceira questão esta representada na figura 14, sendo que está se refere à entidade de segurança pública que pertence o entrevistado.

3. Trabalha em que Entidade?

Figura 144 – Gráfico referente à entidade em que trabalha o entrevistado.

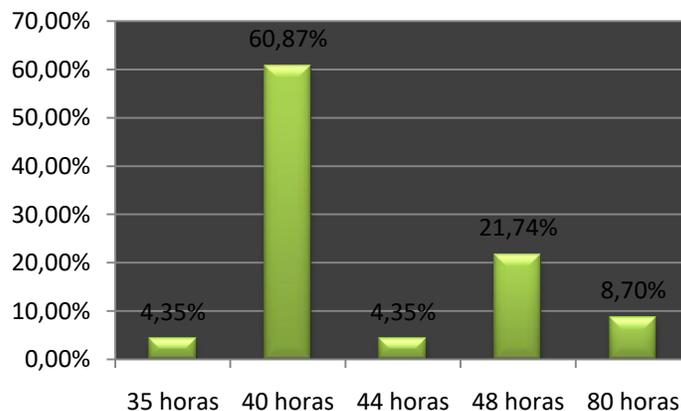


Entre os entrevistados a grande maioria pertence a Polícia Militar (PM), sendo que cerca de 70% dos entrevistados pertencem a esta instituição. Os entrevistados são de diversas instituições de segurança pública, sendo elas Corpo de Bombeiro Militar (CBM), Departamento Estadual de Administração Prisional (DEAP), Guarda Municipal (GM), Instituto Geral de Perícias (IGP), Polícia Civil (PC), Polícia Militar (PM) e Polícia Rodoviária Federal (PRF).

A quarta questão está representada pela figura 15, que retrata a carga horária semanal dos entrevistados.

4. Qual sua carga horária semanal?

Figura 155 – Gráfico referente à carga horária semanal do entrevistado.



Podemos observar que a maioria dos entrevistados, cerca de 60%, realizam 40 horas semanais de suas atividades profissionais. Sendo que alguns ainda fazem 35 horas semanais e outros até 80 horas semanais.

A quinta questão está representada nas figuras 16 e 17, sendo que esta tem o objetivo de saber se o entrevistado pratica alguma atividade física.

5. Você pratica alguma atividade física? Qual?

Figura 16 – Gráfico referente a pratica de atividade física do entrevistado.

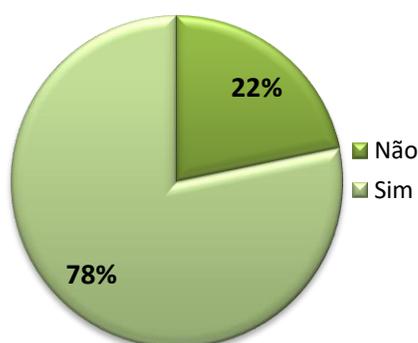
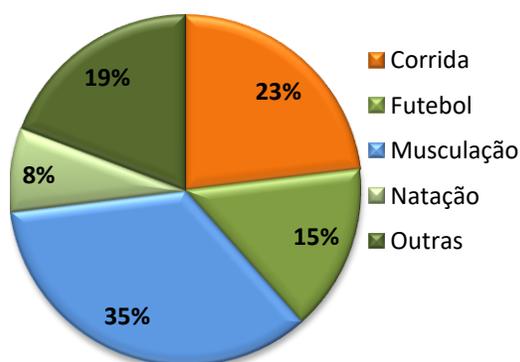


Figura 17 – Gráfico referente ao tipo de atividade física praticada pelo entrevistado.



Notamos que cerca de 78% dos entrevistados praticam alguma atividade física, sendo que 22%, não. A grande maioria que pratica atividade física adere a musculação, tendo esta, cerca de 35% de entrevistados praticantes, entre as atividades mencionadas estão a corrida, o futebol, a musculação, a natação, e outras atividades com menos procura entre os entrevistados, sendo que um entrevistado por atividade aderiu essas outras.

A sexta questão está representada pelas figuras 18 e 19, se refere aos filhos dos entrevistados, se esses possuem, quantos são e qual idade.

6. Você tem filhos? Quantos e de que idade:

Figura 188 - Gráfico referente aos filhos do entrevistado (se possui e a idade).

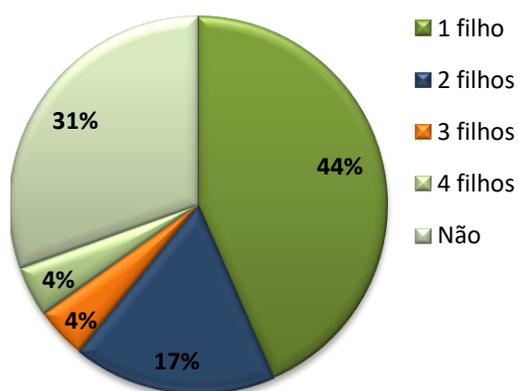
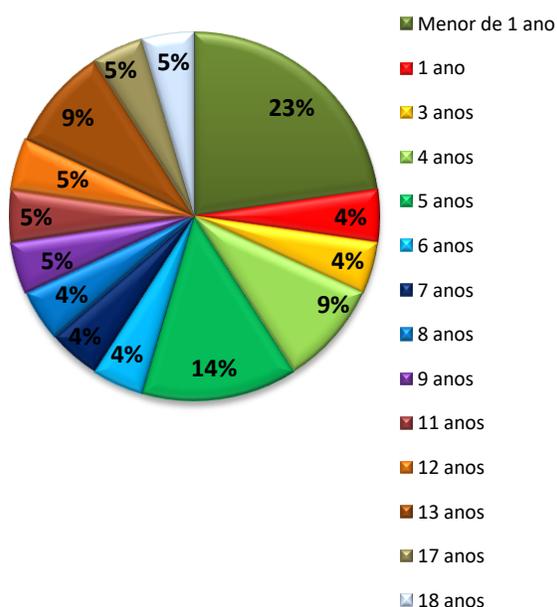


Figura 19 - Gráfico referente à idade dos filhos do entrevistado.



Podemos perceber que cerca de 31% dos entrevistado não possuem filhos, sendo que os demais possuem de 1 a 4 filhos cada. Que a idade varia de abaixo de 1 ano de idade até 18 anos de idade, sendo que a maioria destes está na faixa de menos de 1 ano de idade, tendo um percentual de 23%.

A sétima questão está representada pelas figuras 20 e 21, refere-se ao questionamento ao entrevistado se este possui em sua família alguém com os problemas especificados, sendo eles ansiedade, depressão, fobia e transtorno de déficit de atenção.

7. Você tem alguém na família com algum destes problemas? Quais?

(Ansiedade, depressão, fobia, transtorno de déficit de atenção)

Figura 21 – Gráfico referente à presença de doenças de origem psicológicas na família do entrevistado.

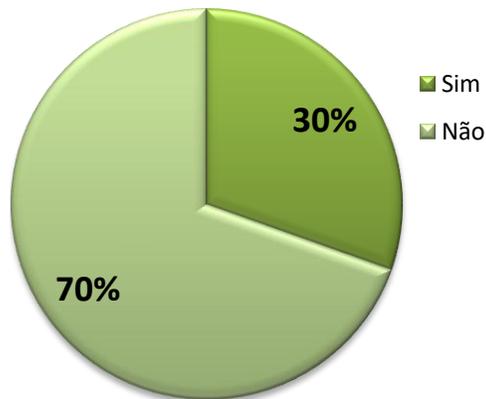
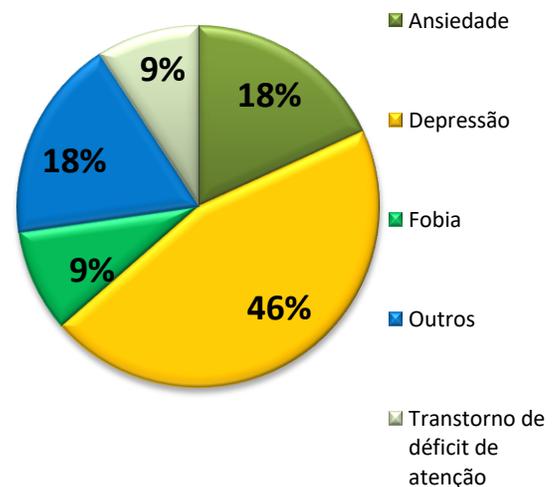


Figura 20 – Gráfico referente às doenças de origem psicológicas presentes na família do entrevistado.

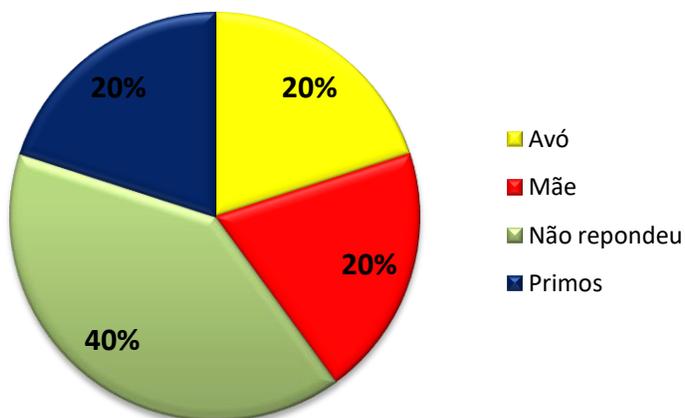


Entre os entrevistados cerca de 30% possui algum dos problemas citados em suas famílias, sendo que 70% não. Dentre estes 30% podemos observar que cerca de 46% possuem depressão entre seus familiares, sendo que todas os demais problemas são presentes, e cerca de 18% possui outros problemas.

A oitava questão, representada pela figura 22, refere-se a um complemento da questão anterior, sendo que nesta é pedido ao entrevistado citar o familiar que possui o problema descrito.

8. Quem da sua família tem este problema?

Figura 222 – Gráfico referente ao integrante da família do entrevistado portador da doença psicológica.

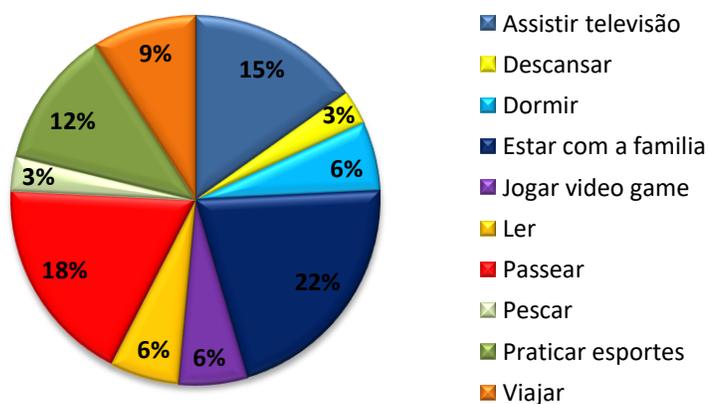


Podemos notar que cerca de 40% dos entrevistados que mencionaram ter algum dos problemas citados não quis responder. Entre os familiares descritos foram mencionados Avó, mãe e primos.

A nona questão representada pela figura 23, esta se refere à preferência de atividade do entrevistado na hora de lazer.

9. O que prefere fazer em horas de lazer?

Figura 233 – Gráfico referente à atividade de preferência do entrevistado em horas de lazer.

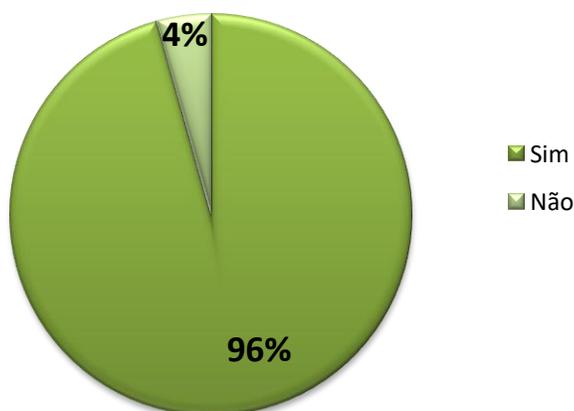


Entre os entrevistados cerca de 22% preferem estar com a família na hora de lazer, cerca de 6% preferem jogar vídeo game, o que equivale a 1 entrevistado, os demais escolheram diversas opções sendo elas assistir televisão, descansar, dormir, ler, passear, pescar, praticar esportes e viajar.

A décima questão está representada pela figura 24, tem o objetivo de saber se o entrevistado joga ou já jogou jogos eletrônicos.

10. Você joga ou já jogou jogos eletrônicos?

Figura 244 – Gráfico referente ao contato do entrevistado com jogos eletrônicos.

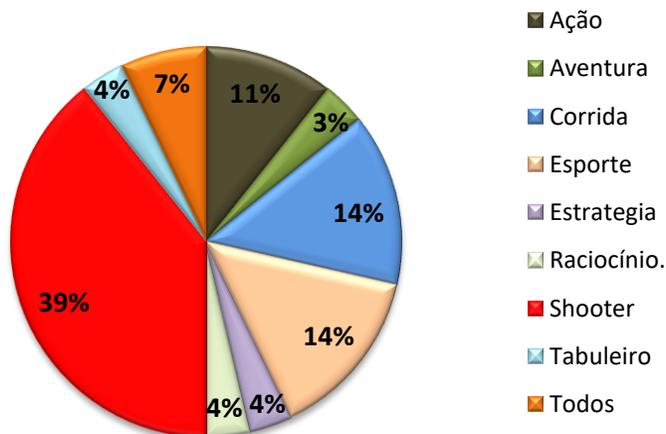


Notamos que entre os entrevistados cerca de 96% joga ou já jogou jogos eletrônicos, sendo que apenas cerca de 4% não.

A décima primeira questão está representada pela figura 25, se refere ao tipo de jogo que o entrevistado prefere.

11. Que tipo de jogo você prefere jogar?

Figura 255 – Gráfico referente ao tipo de jogos de preferência do entrevistado.

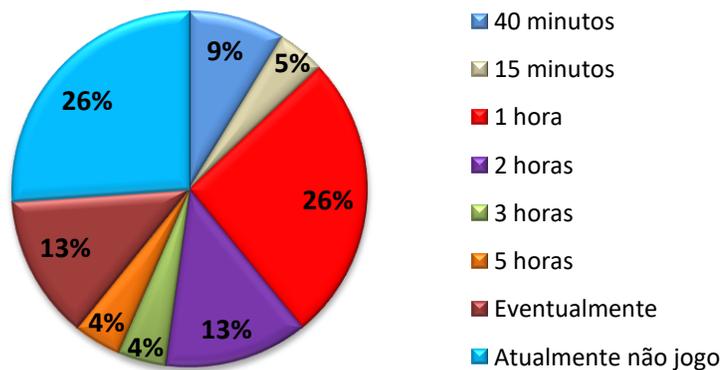


Podemos perceber que cerca de 39% dos entrevistados preferem o gênero shooter, sendo esta proporção a maioria.

A décima segunda questão está representada pela figura 26, tem o objetivo de saber quantas horas por dia os entrevistados jogam jogos eletrônicos.

12. Quantas horas por dia você joga?

Figura 26 – Gráfico referente à quantidade de horas por dia que o entrevistado utiliza para jogar.



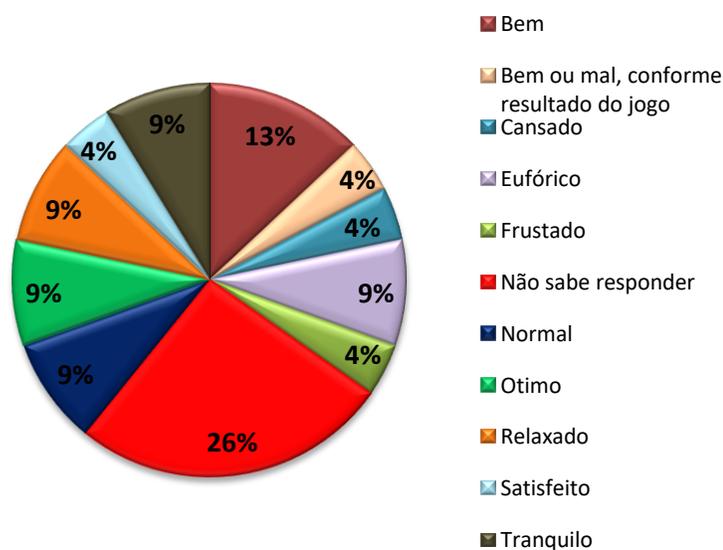
Notamos uma boa parte dos entrevistados, cerca de 26%, jogam por volta de 1 hora por dia, sendo que os demais jogam por volta de 15 minutos à 5 horas por dia, sendo ainda que alguns

fazem o uso desta atividade eventualmente (cerca de 13%). Alguns entrevistados não jogam atualmente, sendo que estes são cerca de 26% dos entrevistados.

A décima terceira questão, representada pela figura 27, refere-se a como o entrevistado se sente antes e depois jogar.

13. Como você se sente antes e depois de jogar?

Figura 27 – Gráfico referente à sensação do entrevistado antes e depois de jogar.

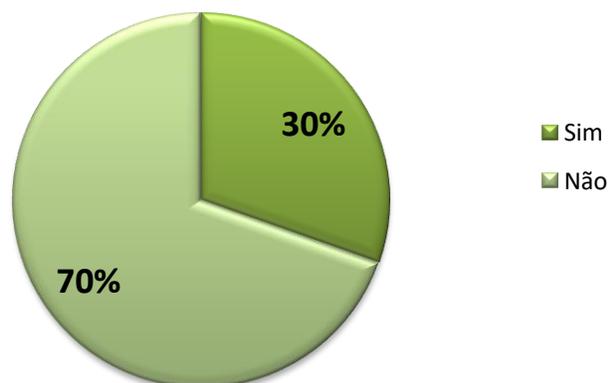


Entre os entrevistados foram encontradas diversas sensações que os jogos eletrônicos causam, sendo que cerca de 26% não sabe responder. Estas sensações vão desde ótimo até a situação de frustrado ou ainda cansado.

A décima quarta questão está representada na figura 28, esta tem o objetivo de saber se os jogos eletrônicos já influenciaram de alguma forma os entrevistados na área do estudo ou trabalho.

14. O jogo já influenciou de alguma forma no trabalho e/ou estudos?

Figura 28 – Gráfico referente à influência dos jogos no trabalho e/ou estudos do entrevistado.

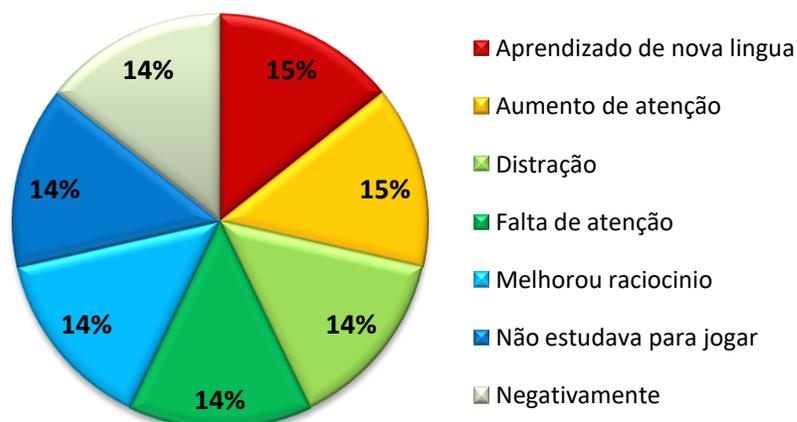


Podemos perceber que cerca de 70% dos entrevistados acreditam que os jogos eletrônicos nunca lhes influenciaram nas referidas áreas, sendo que cerca de 30% acreditam que sim.

A décima quinta questão está representada na figura 29, esta é um complemento da questão anterior, sendo que questiona como ocorreu esta influência ao entrevistado.

15. Como?

Figura 29 – Gráfico referente à forma em que ocorreu a influência no trabalho e/ou estudo do entrevistado.



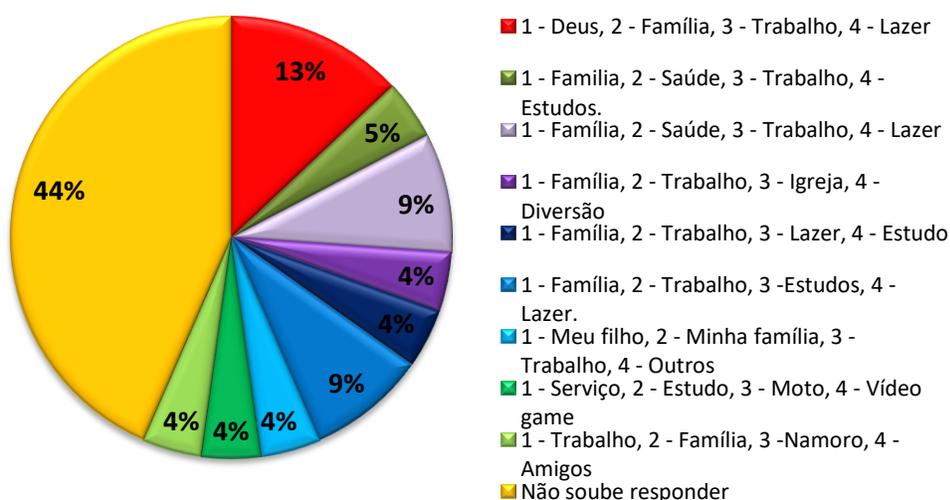
Percebemos que as opiniões dos entrevistados para esta questão foi bem variada, sendo que para alguns esta influência foi positiva pois lhes ajudaram em alguma dificuldade, como

melhor raciocínio ou até o aprendizado de uma nova língua, sendo para outros uma influência negativa, pois tirava sua atenção e prejudicava os estudos.

A décima sexta questão está representada pela figura 30, refere-se a uma classificação do entrevistado para as prioridades em sua vida, sendo esta classificada de 1 (um) à 4 (quatro).

16. Classifique por ordem suas prioridades. De 1 a 4:

Figura 260 – Gráfico referente à classificação das prioridades do entrevistado.

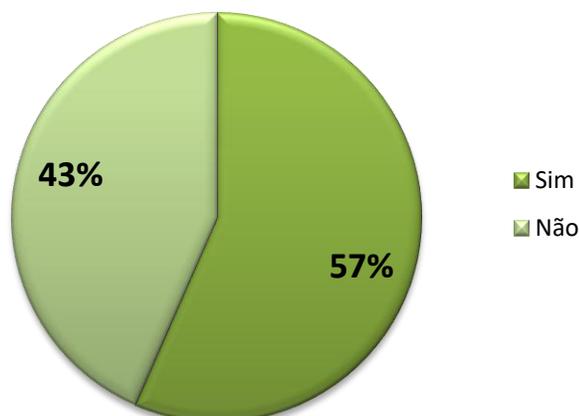


Podemos perceber uma quantidade variada de respostas nesta questão, sendo que cerca de 44% dos entrevistados não souberam responder esta questão. A maioria dos entrevistados que responderam, cerca de 13% classificaram suas prioridades como: Deus, Família, Trabalho e Lazer.

A décima sétima questão está representada pela figura 31, se refere a opinião do usuário a respeito da influência dos jogos digitais.

17. Você acredita que os jogos eletrônicos influenciam?

Figura 271 – Gráfico referente à opinião do entrevistado a respeito da influencia dos jogos eletrônicos.

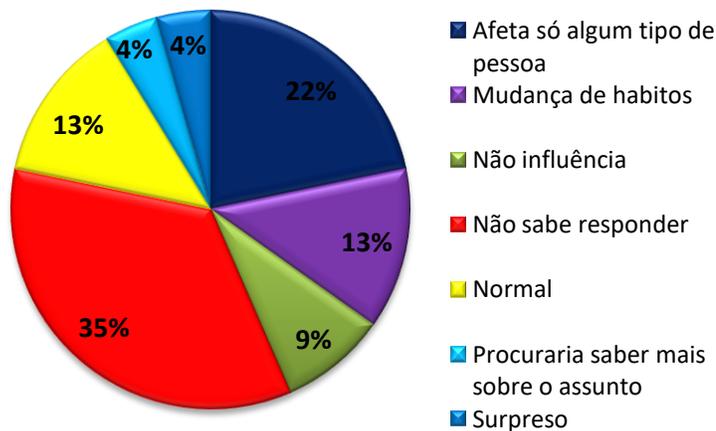


Podemos perceber que a maioria dos entrevistados, cerca de 57%, acreditam que os jogos eletrônicos possuem algum tipo de influencia, sendo que cerca 43% acreditam que não.

A décima oitava questão está representada na figura 32, tem o objetivo de saber qual atitude que o entrevistado teria se por acaso fosse confirmado que os jogos eletrônicos realmente influenciam.

18. Se afirmássemos que os jogos eletrônicos realmente influenciam, de que forma você perceberia isso?

Figura 282 – Gráfico referente à reação do entrevistado em uma situação hipotética de confirmação de influencia dos jogos eletrônicos.



Entre os entrevistados cerca de 35% não sabe responder qual seria sua percepção acerca disso, para alguns, cerca de 22%, acreditam que, mesmo com a suposta afirmação, está influência só afetaria algum tipo de pessoa, sendo que apenas cerca de 13% teria uma mudança de hábitos.

A décima nona questão representada pelas figuras 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41 e 42, tem o objetivo de saber sobre o gênero de jogo que mais se identifica com os entrevistados.

19. Aponte os gêneros de jogos eletrônicos que você mais se identifica:

Figura 29 – Gráfico referente à avaliação dos jogos de plataforma pelo entrevistado.

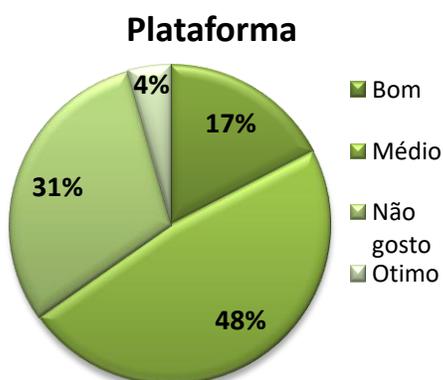


Figura 34 – Gráfico referente à avaliação dos jogos de corrida pelo entrevistado.

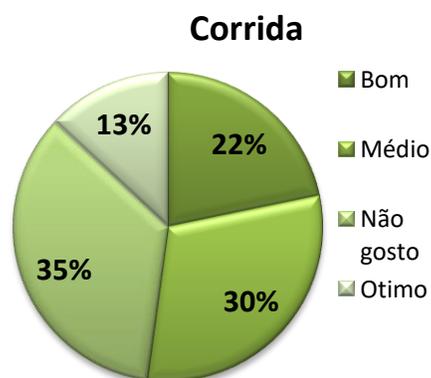


Figura 31 – Gráfico referente à avaliação dos jogos de tiro (shooter) pelo entrevistado.

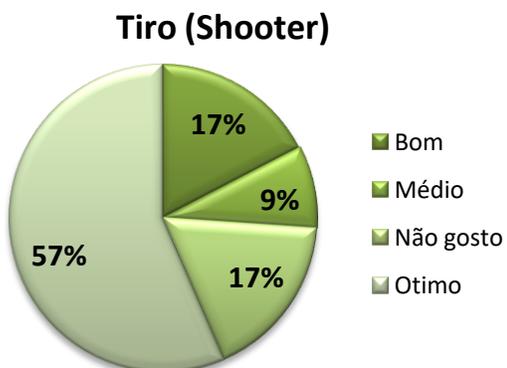


Figura 30 – Gráfico referente à avaliação dos jogos de luta pelo entrevistado.

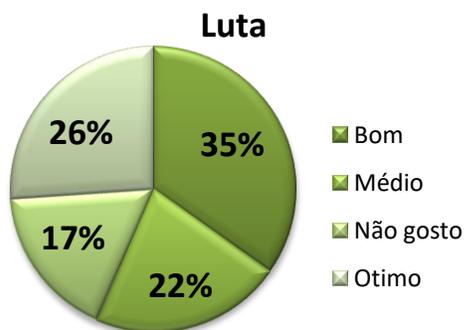


Figura 33 – Gráfico referente à avaliação dos jogos de esporte pelo entrevistado.

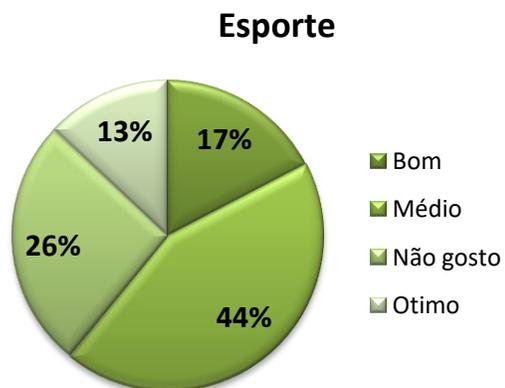


Figura 32 – Gráfico referente à avaliação dos jogos de ação pelo entrevistado.

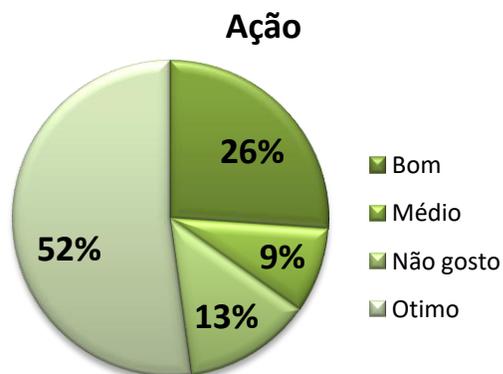


Figura 35 – Gráfico referente à avaliação dos jogos de estratégia pelo entrevistado.

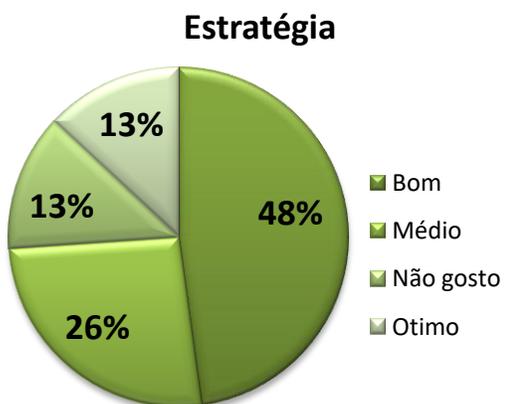


Figura 34 – Gráfico referente à avaliação dos jogos de erótismo pelo entrevistado.

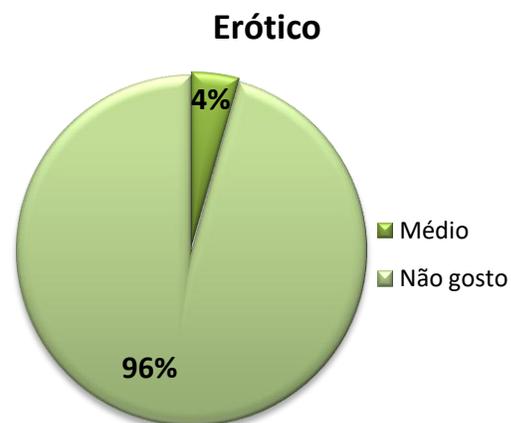


Figura 37 – Gráfico referente à avaliação dos jogos de tabuleiro pelo entrevistado.

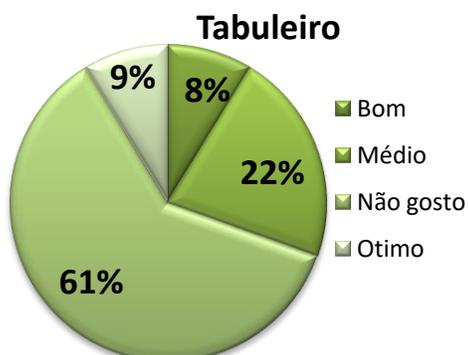
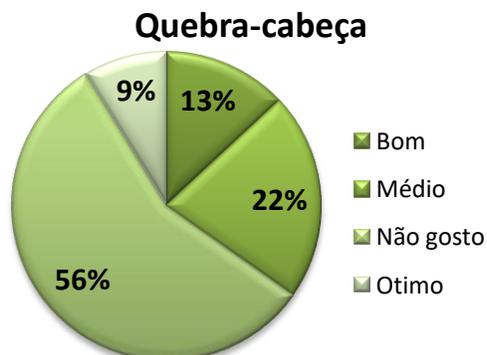


Figura 36 – Gráfico referente à avaliação dos jogos de quebra-cabeça pelo entrevistado.

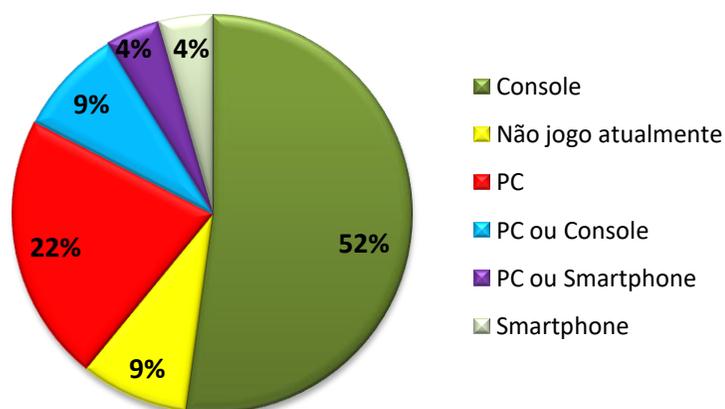


Podemos verificar que a maioria dos entrevistados tem a preferência entre jogos de tiro (shooter) e ação, sendo estes apontados como ótimo por cerca de 57% e 52% respectivamente pelos entrevistados, sendo que o jogo menos desejado são os jogos eróticos e de tabuleiros, sendo estes apontados como não gosto por cerca de 96% e 61% respectivamente pelos entrevistados.

A vigésima questão está representada na figura 43, se refere ao tipo de plataforma utilizada pelo entrevistado.

20. Qual o tipo de plataforma que você utiliza para jogar?

Figura 383 – Gráfico referente ao tipo de plataforma utilizada pelo entrevistado



Percebemos que a grande maioria dos entrevistados utilizam consoles para jogar, sendo estes cerca de 52% dos entrevistados. Cerca de 22% utilizam computadores (PC), 9% utilizam computadores e consoles, 4% utilizam smartphones, e outros 4% utilizam computadores e smartphones.

4.2 RESULTADOS

Pode-se perceber que um grande número dos entrevistados já tiveram contato com jogos digitais, sendo estes 96%. Pode-se evidenciar que a maioria são jogadores efetivos, sendo que 52% são usuários de console, ou seja, não são jogadores casuais. O

interesse por jogos com características violentas é evidente, sendo os jogos de tema Shooter (tiro) e Ação os preferidos, tendo ambos mais de 50% dos entrevistados classificando-os como ótimo. Foi constatada uma grande rejeição para descrever o relacionamento entre entrevistados e jogos, sendo que foi até negligenciado em algumas respostas o uso, exemplo disso quando foi questionada a atividade de lazer, poucos responderam que jogavam (cerca de 6%), porém quando se questiona quantas horas jogavam por dia a grande maioria dos que jogam atualmente responderam entre 1 e 2 horas ao dia, estes somaram quase 40% dos entrevistados. Foi verificado que quase 60% dos entrevistados, acreditam que os jogos digitais influenciam de alguma forma no comportamento de um indivíduo, sendo que 30% destes já foram de alguma forma, influenciados por jogos digitais.

Pode-se concluir que a maioria dos entrevistados tem preferência por jogos dos gêneros com características agressivas e acreditam que os jogos digitais podem ter algum tipo de influencia em suas vidas.

4.3 ANÁLISE TÉCNICA

Foi realizada uma análise da pesquisa em questão pela Psicóloga Adelaide Colodel, sendo a mesma quem elaborou o questionário. Segue o resultado da análise:

Foi possível observar algumas contrariedades quanto às questões de respostas. Isso indica que existe uma necessidade de alterar a resposta por conta de não querer se expor. Observa-se que a pergunta que questiona quem da família possui problemas de saúde, a maioria não respondeu ou foi apontado que parentes possuem esses problemas, como depressão. Mas ao serem questionados sobre como se sentem antes e depois de jogarem, a maioria das respostas indica liberação de adrenalina e ansiedade entre outros, o que aponta que alguns deles também já tiveram ou tem esses problemas.

A descarga de adrenalina ou crise adrenérgica ocorre quando as glândulas adrenais, em resposta ao estresse ou à ansiedade, introduzem uma quantidade excessiva de adrenalina no organismo, o que leva o paciente a vivenciar diversos sintomas similares aos de um ataque de pânico, como aceleração do pulso ou dos batimentos cardíacos, respiração curta e tontura.

Na pesquisa foi também observado que nos momentos de lazer eles preferem a família, mas ao mesmo tempo é o tempo que eles usam para jogar, ir à academia, ler, pescar, sobrando na verdade pouco tempo com os familiares. Refiro isso, devido à jornada de trabalho que eles cumprem.

Observa-se que os jogos que preferem jogar e as atividades físicas que praticam, mostram uma busca de liberação de estresse. Sabe-se que existe um grande índice de depressão, ansiedade e até suicídio e tentativa de suicídio do pessoal que trabalha no setor de segurança. A tensão psicológica é semelhante a um estado de estresse, embora as pessoas que são submetidas à tensão tendem a descrever os sentimentos de pressão, ansiedade extrema e incerteza sobre tudo. A tensão pode ser um fenômeno individual, como quando uma pessoa está tão sobrecarregada no trabalho ou nos últimos anos da faculdade.

Embora a tensão psicológica seja frequentemente caracterizada por psicólogos como um estado cerebral que não tem relação com o corpo, a tensão emocional pode levar à tensão física. Pessoas sob estresse frequentemente relatam sintomas físicos, como um buraco no estômago, músculos rígidos, ou dores nas articulações. A tensão em sua forma crônica ainda pode diminuir a função imunológica do paciente, levando a uma série de problemas de saúde.

Quando você se envolve com um jogo e os níveis de engajamento e motivação estão no ápice, diversos processos começam a ocorrer. Parece que o mundo externo adquire pouca relevância, a fome passa, até as necessidades fisiológicas são seguradas e busca-se os objetivos do jogo (As missões, ou os itens, ou as conquistas, sejam elas quais forem) de forma muito instintual. Pode-se observar alguns estágios:

Estágio 01 – Refinamento da percepção sensorial: Durante uma sessão de jogo uma série de habilidades mentais, as chamadas funções cognitivas, são recrutadas para lidar com as situações flutuantes dos jogos. As características multissensoriais dos games (sons, imagens e espacialidade) exigem um refinamento na capacidade de integrar esses estímulos para poder ter uma compreensão ampla do desafio que está sendo colocado.

Estágio 02 – Velocidade de reação e coordenação viso motora: Imagine jogar Mortal Kombat lá na década de 90 ou 2000. Agora se lembre de você, ou seus sobrinhos,

filhos e afilhados jogando hoje em dia Minecraft, que é um jogo de criação de objetos e cenários. A velocidade de reação nesses dois jogos define a qualidade do seu desempenho. Como na década de 90, quem era mais rápido, acertava os golpes melhores do Liu-Kang, hoje em dia, quem consegue construir as casas, cavar as minas e atacar mais rápido os esqueletos, sobrevive melhor no Minecraft.

Diversos estudos de autores reconhecidos buscam há décadas compreender esse fenômeno que envolve não apenas a velocidade de reação, mas também a coordenação viso motora. Um dos primeiros trabalhos de Griffth et al (1983) mostrou que jogadores de vídeo game apresentam um desempenho muito melhor do que não jogadores em atividades que envolvem coordenação e velocidade viso motora.

Os videogames trazem vários benefícios para as pessoas. Surgiram também estudos em universidades americanas e japonesas, apontando que estes tipos de jogos “ajudariam a treinar agilidade no raciocínio e nos reflexos” (KENSKI, 2000). “Estudos feitos com as modernas técnicas de tomografia mostram que o videogame ativa e exercita mais áreas do cérebro do que as outras atividades de lazer.” (SOUZA, 2006).

A frequência inadequada do uso de jogos pode causar problemas de saúde, tanto físicos quanto emocionais. Podendo-se configurar como um vício como outro qualquer. O jogador começa a apresentar uma compulsão por jogos, podendo mais tarde, se transformar em doença, em que o prazer em jogar se torna tensão (MENA, 2003). Isso faz com que o jogador apresente sintomas como insônia, baixo rendimento escolar, isolamento do convívio social e do contato humano e falta de paciência para resolver exercícios que necessitem de uma elaboração mental mais complexa (MENA, 2003).

Na pesquisa a psicóloga observou resistência e medo. Observou que no decorrer das perguntas existe uma necessidade de aprovação, sendo necessário “esconder” supostas fraquezas. Isso devido à forma como se veem e como imaginam que os vejam.

Concluindo, foi possível verificar que existe uma autodefesa das pessoas que responderam o questionário para com as outras pessoas, como uma forma de “sobrevivência”. A maneira rígida de lidar com as questões emocionais fazem um suporte

para manterem-se numa condição de “poder”. Refere-se em poder devido à onipotência observada na pesquisa, característica vista em muitos que trabalham nestes setores.

Esta onipotência vem em encontro com o ego. O Ego designa na teoria psicanalítica uma das três estruturas do modelo triádico do aparelho psíquico. O ego desenvolve-se a partir do Id com o objetivo de permitir que seus impulsos sejam eficientes, ou seja, levando em conta o mundo externo: é o chamado princípio da realidade. É esse princípio que introduz a razão, o planejamento e a espera no comportamento humano.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS E PROPOSTA DE TRABALHOS FUTUROS

Este trabalho teve o objetivo de verificar a influência dos jogos digitais na violência em geral, tendo como ferramentas a pesquisa bibliográfica entre diversos autores e uma pesquisa elaborada com profissionais da área de segurança pública, sendo que a pesquisa em questão foi analisada por uma psicóloga para um diagnóstico mais preciso.

O tema em discussão se refere a algo aparentemente inocente a primeiro momento, sendo que o tema pode parecer tendencioso. Porém ao adentrar-se ao assunto pode-se deparar com diversas peculiaridades, que deixa o assunto muito sério. Pode-se perceber que existe uma produção grande em cima de mídias voltadas a conteúdos de gênero com conteúdos violentos, que por certo é produzido ao público adulto, porém que chega ao público adolescente. O fato é que existe uma classificação entre gêneros, apesar de essa classificação não ser absoluta, pois com os novos títulos que chegam ao mercado cada vez mais fica difícil classificar um jogo com um único gênero, sendo que um título engloba vários ao mesmo tempo ou conforme o decorrer do jogo, sendo assim possível ao usuário adquirir o conteúdo de seu gosto. Outra questão é que todos os jogos distribuídos no Brasil são classificados por faixa etária, ou seja, se tem uma preocupação com quem pode usufruir do conteúdo, pois cada título é classificada para certa faixa de idade, sendo que este se torna inadequado a idade abaixo da especificada. Pode-se perceber que o conteúdo adulto chega constantemente ao público mais jovem, isso demonstrado na pesquisa realizada, e nota-se que um dos entrevistados teve seu primeiro jogo aos 13 anos sendo este um título para maiores de 18 anos. Isso claro, tem haver com a permissão dos responsáveis por tais adolescentes. O ponto intrigante é até onde esta situação pode ficar somente como uma inadimplência entre responsáveis e dependentes, e chegar a causar um aumento de indivíduos com personalidades violentas na sociedade.

Nota-se que a sociedade atual sofre com um surto descontrolado de aumento de índices de violência, sendo que as notícias que chegam a nossas casas através das redes sociais, jornais e redes de televisão cada vez são mais bárbaras. É fato que existe uma cultura de frieza empregada no meio dos “delinquentes”, que por certo não são geradas com o único fator das mídias aqui especificadas, sendo que para isso requer um estudo

mais amplo que abrange várias áreas. Diante destas estatísticas não se pode descartar nenhum fator que pode influenciar no aumento destes índices.

Foram verificados alguns títulos e foi possível ver claramente o desaparego pela integridade física e até mesmo pela vida de outrem, claro que tudo isso em um âmbito virtual. As dúvidas que ficam são: “Será que algum resquício deste sentimento de frieza pode ser transferido para o usuário?” E para aqueles que já possuem uma tendência a essas características, sendo essa tendência estimulada por diversos outros fatores, “Será que tais conteúdos podem servir de estímulo?”

Estudos mostram que em determinado local em que foi empregado mídias, esta de forma geral, se teve um aumento considerável na violência em um determinado período de exposição. Então a questão é, até aonde é necessário esta exposição acentuada de violência? Será que isto não estaria provocando ainda mais o aumento de índices de pessoas violentas?

É possível perceber que mesmo com todas as características aqui expostas não existe um respaldo científico sobre a questão desta influencia, sendo que os pesquisadores deste assunto são escassos, com isso pode-se perceber que este é um tema relevante, atual e muito polêmico que precisa ser ainda mais debatido para maiores conclusões.

REFERÊNCIAS

CALADO NETO, Aloisio Barbosa. **Violência na mídia: prevenção e redução**. 2011. Disponível em: <http://www.ambitojuridico.com.br/site/index.php?n_link=revista_artigos_leitura&artigo_id=10413>. Acesso em: 17 ago. 2016.

CALL OF DUTY. **Call of Duty: Black Ops III**. Disponível em: <<https://www.callofduty.com/blackops3/media/nuketown-gameplay-trailer>>. Acesso em: 26 set. 2016.

CAMARGO, Orson. **Violência no Brasil, outro olhar**. Disponível em: <<http://brasilecola.uol.com.br/sociologia/violencia-no-brasil.htm>>. Acesso em: 09 ago. 2016.

CORPBUS!NESS. **Brasil já possui 35 milhões de usuários de jogos digitais**. 2011. Disponível em: <<http://www.corpbusiness.com.br/index.php?p=noticia-interna&id=9038>>. Acesso em: 17 ago. 2016.

COSTA, Rafael. **Quais são os gêneros de jogos de vídeo game?** 2014. Disponível em: <<https://designzeroum.com.br/quais-sao-os-generos-de-jogos-de-video-game/>>. Acesso em: 21 mar. 2017.

DEMARTINI, Felipe. **Resident Evil 6**. 2012. Disponível em: <<http://games.tecmundo.com.br/resident-evil-6>>. Acesso em: 27 set. 2016.

DIAS, Guilherme. **Dying Light**. 2015. Disponível em: <<http://games.tecmundo.com.br/dying-light#more-about>>. Acesso em: 27 set. 2016.

EQUIPE BJ. **Fallout 3**. 2008. Disponível em: <<http://games.tecmundo.com.br/fallout-3>>. Acesso em: 27 set. 2016.

FREITAS, Eduardo de. **Violência urbana no Brasil**. Disponível em: <<http://mundoeducacao.bol.uol.com.br/geografia/violencia-urbana-no-brasil.htm>>. Acesso em: 25 maio 2016.

GAMECENTRAL. **Resident Evil 6 PS4 review – remaster of the dead**. 2016. Disponível em: <<http://metro.co.uk/2016/03/31/resident-evil-6-ps4-review-remaster-of-the-dead-5786973/>>. Acesso em: 26 set. 2016.

GUGELMIN, Felipe. **Dead Rising 3**. 2013. Disponível em: <<http://games.tecmundo.com.br/dead-rising-3>>. Acesso em: 28 set. 2016.

HURTADO, Andrea Thaís Xavier Rodrigues; MUNIZ, Larissa de Carvalho. **A Influência dos Jogos Eletrônicos Violentos nos Adolescentes**. 2011. Disponível em: <<https://psicologado.com/psicologia-geral/desenvolvimento-humano/a-influencia-dos-jogos-eletronicos-violentos-nos-adolescentes>>. Acesso em: 25 maio 2016.

IZIQUE, Claudia. **Crescimento da violência no país surpreende pesquisadores**. 2013. Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/brasil/noticias/violencia-democracia-e-direitos-humanos>>. Acesso em: 09 ago. 2016.

JUSTYNSKI, Artur Arxel. **Dead Space 3 Game Guide**. 2016. Disponível em: <<http://guides.gamepressure.com/deadspace3/>>. Acesso em: 18 mar. 2017.

KARASINSKI, Vinicius. **Mortal Kombat X**. 2015. Disponível em: <<http://games.tecmundo.com.br/mortal-kombat-x#more-about>>. Acesso em: 27 set. 2016.

LEMOS, Igor Lins. **REPRESENTAÇÕES SOCIAIS DA VIOLÊNCIA CONTIDA NOS JOGOS ELETRÔNICOS**. 2011. 124 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Psicologia, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2012. Disponível em: <http://repositorio.ufpe.br/bitstream/handle/123456789/8719/arquivo9002_1.pdf?sequenc e=1&isAllowed=y>. Acesso em: 10 set. 2016

LIMA, Tibergh. **Mercado de jogos digitais dribla crise econômica e promete crescimento para os próximos anos**: Cenário de Jogos. 2015. Disponível em: <<https://digitaispuccampinas.wordpress.com/2015/09/13/mercado-de-jogos-digitais-dribla-crise-economica-e-promete-crescimento-para-os-proximos-anos/>>. Acesso em: 25 maio 2016.

LUCAS, Adriano. **Top 10 jogos mais violentos de todos os tempos**. 2015. Disponível em: <<http://top10mais.org/top-10-jogos-mais-violentos-de-todos-os-tempos/>>. Acesso em: 27 set. 2016.

MARIA, Ligya. **Você sabia que jogos eletrônicos e aplicativos possuem classificação indicativa?** 2015. Disponível em: <<http://www.ebc.com.br/tecnologia/2015/04/voce-sabia-que-jogos-eletronicos-e-aplicativos-possuem-classificacao-indicativa>>. Acesso em: 29 ago. 2016.

MELLO, João Agostinho de. **História e Evolução dos Jogos Eletrônicos**. 2014. Disponível em: <<http://www.zemoleza.com.br/trabalho-academico/outras/diversos/historia-e-evolucao-dos-jogos-eletronicos/>>. Acesso em: 24 jun. 2016.

OLIVEIRA, Marcos de. **Simulador de abordagem**. 2015. Disponível em: <<http://revistapesquisa.fapesp.br/2015/03/13/simulador-de-abordagem/>>. Acesso em: 25 maio 2016.

OLIVEIRA NETO, Jair Rocha de. **FÚRIA ASSASSINA E CARNIFICINA: A EXPERIÊNCIA LÚDICA DA VIOLÊNCIA NO GRAND THEFT AUTO**. 2014. 130 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Sociologia,, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2014. Disponível em: <[http://repositorio.ufpe.br/bitstream/handle/123456789/11739/DISSERTAÇÃO Jair Rocha de Oliveira Neto.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ufpe.br/bitstream/handle/123456789/11739/DISSERTAÇÃO%20Jair%20Rocha%20de%20Oliveira%20Neto.pdf?sequence=1&isAllowed=y)>. Acesso em: 14 set. 2016.

OUTERSPACE. **A História dos Videogames**. Disponível em: <<http://www.outerspace.com.br/retrospace/materias/consoles/historiadosconsoles1.htm>>. Acesso em: 10 out. 2016.

RAMOS JUNIOR, Durval. **Grand Theft Auto V**. 2013. Disponível em: <<http://games.tecmundo.com.br/grand-theft-auto-v>>. Acesso em: 27 set. 2016.

REIS, Givaldo dos. **VIDEOGAME: história, gêneros e diálogo com o cinema**. 2005. 190 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Comunicação, Universidade de Marília, Marília, 2005. Disponível em: <<http://livros01.livrosgratis.com.br/cp021061.pdf>>. Acesso em: 20 set. 2016.

SAUPE, Ana Carolina. **Personalidade**. Disponível em: <<http://www.coladaweb.com/psicologia/personalidade>>. Acesso em: 25 maio 2016.

SIGNATES, Luiz. **A percepção de pais e de usuários adolescentes e pré-adolescentes de jogos eletrônicos sobre as categorias da classificação indicativa no Brasil**. 2014. Disponível em: <<http://pt.slideshare.net/justicagovbr/pesquisa-classificacao-indicativa-jogos-eletronicos>>. Acesso em: 29 ago. 2016.

SILVA, Nik. **Review do jogo: Dead Rising 3**. Disponível em: <<http://aguinerd.blogspot.com.br/2015/01/review-do-jogo-dead-rising-3.html>>. Acesso em: 26 set. 2016.

TADRA, Maurício M.. **Dead Island**. 2011. Disponível em: <<http://games.tecmundo.com.br/dead-island>>. Acesso em: 27 set. 2016.

TADRA, Maurício M.. **Dead Space 3**. 2013. Disponível em: <<http://games.tecmundo.com.br/dead-space-3>>. Acesso em: 28 set. 2016.

TECMUNDO. **NeverDead**. 2011. Disponível em: <<http://games.tecmundo.com.br/neverdead>>. Acesso em: 28 set. 2016.

TEIXEIRA, Marcelo. **Desenvolvimento de Jogos no Brasil**. 2015. Disponível em: <<https://techinbrazil.com.br/desenvolvimento-de-jogos-no-brasil>>. Acesso em: 28 jun. 2016.

TERRA. **Mortal Kombat X: veja lista com códigos de todos fatalities**. 2015. Disponível em: <<https://games.terra.com.br/mortal-kombat-x-veja-lista-com-codigos-para-todos-os-fatalities,654b5f34d6e78c626c5302dcf3c1b068pm0dRCRD.html>>. Acesso em: 26 set. 2016.

TEIXEIRA, Victor Alcaíde. **Confira a lista com os 10 melhores jogos do ano para o PlayStation 4**. 2015. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/listas/noticia/2015/12/confira-lista-com-os-10-melhores-jogos-do-ano-para-o-playstation-4.html>>. Acesso em: 26 set. 2016.

VICÁRIA, Luciana. **No submundo dos games**. 2005. Disponível em: <<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EMI50499-15223,00-NO+SUBMUNDO+DOS+GAMES.html>>. Acesso em: 19 set. 2016.

VIEIRA, Douglas. **Call of Duty: Black Ops 3**. 2015. Disponível em: <<http://games.tecmundo.com.br/call-of-duty-black-ops-3>>. Acesso em: 27 set. 2016.

ANEXO I**QUESTIONÁRIO****Pesquisa de Campo para elaboração de Monografia**

- 1 Idade: ()
- 2 Sexo: () Masculino
() Feminino
- 3 Trabalha em que Entidade? _____
- 4 Qual sua carga horária semanal? _____
- 5 Você pratica alguma atividade física? Qual? _____
- 6 Você tem filhos? Quantos e de que idade: _____
- 7 Você tem alguém na família com algum destes problemas? Quais?
() Depressão
() Ansiedade
() Transtorno de deficit de atenção
() Fobia
() Outros
() Não
- 8 Quem da sua família tem este problema?

- 9 O que prefere fazer em horas de lazer?

- 10 Você joga ou já jogou jogos eletrônicos?

- 11 Que tipo de jogo você prefere jogar? _____
- 12 Quantas horas por dia você joga? _____
- 13 Como você se sente antes e depois de jogar? _____
- 14 O jogo já influenciou de alguma forma no trabalho e/ou estudos?
() Sim

() Não

15 Como? _____

16 Classifique por ordem suas prioridades. De 1 a 4:

17 Você acredita que os jogos eletrônicos influenciam?

() Sim

() Não

18 Se afirmássemos que os jogos eletrônicos realmente influenciam, de que forma você perceberia isso?

19 Aponte os gêneros de jogos eletrônicos que você mais se identifica:

	Não gosto	Médio	Bom	Otimo
Plataforma				
Corrida				
Tiro (Shooter)				
Luta				
Esporte				
Ação				
Estratégia				
Erótico				
Tabuleiro				
Quebra-cabeça				

20 Qual o tipo de plataforma que você utiliza para jogar?
