JOGOS ELETRÔNICOS: A INFLUÊNCIA NO COMPORTAMENTO DAS PESSOAS

Elias Braga e Marcio SANTANA[1]; Sara Luize Oliveira DUARTE[1]; Liluyoud Cury de LACERDA[1]

1. Centro Universitário São Lucas, Porto Velho, Rondônia, Brasil.

RESUMO Os jogos eletrônicos estão em nossas casas como forma de entretenimento há mais 30 anos. Aquilo que já foi um tipo de lazer de difícil acesso no passado, hoje está presente nos mais diferentes tipos de dispositivos que nos rodeiam. Já estabelecido como um meio de entretenimento tão popular e praticado por pessoas dos mais diferentes perfis, é natural que os jogos eletrônicos estejam sempre ligados as mídias de notícias. Ao longo dos anos, a ciência, vem observando e estudando cada vez mais a influência dos jogos nas pessoas e na sociedade, isso porque, muitos destes estudos estão trazendo informações importantes sobre os efeitos deste meio de lazer quando o assunto é o consumo excessivo. O objetivo desse artigo é debater alguns pontos de vista diferentes da comunidade científica, muitos estudos apontam não só para os malefícios, mas também destacam os benefícios que este lazer pode proporcionar aos seus usuários. Este artigo também se propõe a trazer relatos de episódios que se tornaram conhecidos por terem terminados de forma trágica, sendo esses episódios, suspostamente influenciados por alguns jogos eletrônicos.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos. Comportamento. Crimes.

1 INTRODUÇÃO

Não é novidade que os jogos eletrônicos estão dentro das nossas casas em diversos formatos e plataformas. A indústria, tal qual conhecemos hoje em dia, com os famigerados consoles de mesa e seus respectivos jogos distribuídos separadamente, foram moldados no final dos anos 70 nos Estados Unidos pela empresa Atari e mais amplamente difundidos no Brasil na década seguinte. Posteriormente vieram os computadores nos quais o acesso inicialmente era mais difícil e já faz um bom tempo que os jogos eletrônicos alcançaram os dispositivos móveis nos mais variados formatos. Esses dispositivos móveis nos quais nos referimos, variam desde de dispositivos fabricados especificamente para esta finalidade, como posteriormente os jogos eletrônicos migraram também para os celulares que se tornavam a cada vez mais presentes em nosso cotidiano, sendo oferecidos como parte de suas funcionalidades muito antes da era "*smart*". Rodrigues *et al* (2016).

No Brasil o acesso à *internet* vem se expandindo e tem sido acompanhado pela maior disponibilidade de recursos tecnológicos como computadores, *tablets* e celulares.

Dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE (2012) apontam que em 2012 houve um avanço de 6,8% no uso de *internet* em relação ao ano anterior (5,3 milhões de novos internautas no intervalo de um ano), sendo mapeado um aumento progressivo ao acesso à rede nos últimos anos. Dentre os grupos etários analisados, a faixa de

15 a 17 anos apresentou maior percentual de pessoas que acessaram a rede (76,7%). Pesquisa recente apontada por Oliveira (2017) classificou o país como digitalmente maduro, uma vez que 63% dos seus 84 milhões de usuários de *internet* afirmam praticar pelo menos onze usos distintos da rede.

Oliveira (2017) relata em sua pesquisa realizada com estudantes universitários em São Paulo que é maior a porcentagem de estudantes que entram na *internet* todos os dias do que a porcentagem dos que assistem televisão diariamente, sendo que uma parcela significativa joga videogames com frequência elevada. A pesquisa alerta para a necessidade de mais estudos sobre prática excessiva de vídeo game em população estudantil.

O videogame é definitivamente um dos meios de entretenimento mais utilizado pelos jovens e está diretamente relacionado com o meio de diversão escolhido para as horas de lazer. Segundo Gogoni (2015), uma pesquisa divulgada pela *NDP Group*, em outubro de 2015, constatou que 82% dos brasileiros com idade entre 13 a 59 anos faziam uso de jogos eletrônicos nas mais diversas plataformas existentes. Além disso, a pesquisa também destaca que estamos gastando um bom tempo diante do televisor, computador ou até mesmo com os mais já não tão recentes dispositivos móveis. Conforme aponta os dados da pesquisa, os brasileiros estão dedicando cerca de 15 horas semanais em média com este meio de lazer.

Uma das questões que este artigo traz, é entender até que ponto a exposição e a frequência de uma determinada quantidade de horas por dia pode ser considerada nociva, quais seriam as consequências disso e como a Organização Mundial da Saúde (OMS) enxerga e se posiciona sobre esse suposto vício. Lembrando que no ano de 2018 a OMS, vai reconhecer pela primeira vez de forma oficial, que o vício em jogos eletrônico, pode ser considerado um distúrbio mental (WAKEFIELD, 2018).

No decorrer do artigo, serão explanados diversos casos em que pessoas comuns e sem vícios aparentes, cometeram crimes reais e acabaram posteriormente atribuindo os motivos pelo cometimento dos mesmos, a determinados jogos eletrônicos que possuem em seu teor natureza de violência. Vale ressaltar que essa é uma questão mais difícil de se compreender e de se julgar do que parece, até porque muitos estudos e pesquisas foram publicados ao longo das últimas décadas e a comunidade científica se divide em pontos de vistas bem distintos.

2 USO EXCESSIVO DOS JOGOS ELETRÔNICOS SEGUNDO A ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE

Um fato inédito e polêmico está acontecendo neste ano de 2018 que envolve a indústria de jogos eletrônicos como um todo. É a primeira vez, após muitos anos de acompanhamento e estudos por parte da entidade, que o vício em jogos eletrônicos está sendo oficialmente reconhecido pela OMS como uma doença real, mais especificamente como um possível distúrbio mental que pode estar afetando usuários que fazem uso em excesso de jogos eletrônicos em todo o mundo.

É importante ressaltar que este novo diagnóstico começa a fazer parte oficialmente do conhecido CID (Classificação Internacional de Doenças), que é uma espécie de lista internacional das doenças e é reconhecida e usada em mais de 100 países, incluindo o Brasil. Um fato curioso e que não passa despercebido, é que, segundo o porta voz da OMS, Gregory Hartl, apesar da entidade passar a reconhecer o vício em jogos eletrônicos como um possível distúrbio mental, não são apresentadas até o presente momento nenhum tipo de material ou estudo de como podemos prevenir este tipo de distúrbio.

A OMS aponta em seu estudo sintomas que podem alertá-lo de que seu comportamento diante desta situação pode estar sendo nocivo e que você pode estar sendo enquadrado neste recém concebido diagnóstico. A primeira delas, é de que a pessoa em questão não tem mais controle sobre seu próprio comportamento diante de, por exemplo, o tempo em que você está “dedicando” aos jogos. Esse comportamento ou dedicação de tempo, pode ser a respeito além da quantidade de horas, como também a frequência com que você tem dedicado seu tempo nos diversos períodos do dia, como manhãs, tardes, noites e madrugadas a dentro.

Uma segunda situação importante que está sendo analisada são de usuários que, segundo o estudo, são passivos de estarem enquadrados neste diagnóstico, são aqueles usuários que passam a não ter vontade de realizar quaisquer atividades além de ficarem entretidas neste universo eletrônico, sejam essas atividades escolares, afazeres domésticos ou quaisquer outras atividades de lazer que não estejam diretamente relacionadas aos jogos eletrônicos. Basicamente a pessoa passa a não ter mais interesse em nada além de estar atrelada ao vício de jogar.

Um terceiro e último ponto, já de entendimento e com a aplicação em diversas outras situações que podemos classificar como uma espécie de doença ou dependência, faz

referência a situação de que a pessoa em questão, apesar de estar claramente já sofrendo os sintomas negativos do vício, continua deliberadamente achando que não há absolutamente nada de errado naquele comportamento, que tudo está “normal” (BANDEIRA, 2017).

3 A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Ao longo de sua história, os jogos eletrônicos acabaram por evoluir rapidamente como qualquer outro tipo de tecnologia que temos ao nosso redor. Tudo aquilo que de início não passavam de pixels estranhos e que na maioria das vezes precisávamos fazer uso da imaginação para dar vida ao que víamos na tela, os jogos passaram a se tornar cada vez mais realistas no que diz respeito aos gráficos[1] que vemos na tela da televisão, computador ou dispositivos móveis em geral.

Dentre os mais variados aspectos que compõem um jogo eletrônico em seu estado final, devemos citar um importante aliado aos pais ou responsáveis e que merece muita atenção, a classificação indicativa daquele produto em questão, ou seja, para qual faixa etária aquele determinado produto foi indicado. Dentro do Ministério da Justiça, existe um setor específico chamado Departamento de Classificação Indicativa. Este departamento que atua com base em um manual elaborado em 2006 pelo Conselho Nacional de Psiquiatria, emissoras de televisão e outras instituições, tem como simples objetivo avaliar o conteúdo daquele material e estipular através de um consenso a faixa etária recomendada para aquele tipo de conteúdo.

A classificação indicativa (ClassInd), nada mais é do que uma espécie de um alerta aos pais e responsáveis que indica informações sobre o teor daquela obra audiovisual. O próprio Ministério da Justiça/ClassInd, alerta que a classificação indicativa em hipótese alguma deve substituir o cuidado dos pais ou responsáveis em relação a extensão dos assuntos abordados naquele produto em questão. A ClassInd é apenas uma ferramenta de informação e os pais ou responsáveis ainda necessitam por obrigação observar e conversar com seus filhos a respeito do conteúdo no qual aquela mídia diz respeito.

É importante ressaltarmos neste tópico sobre classificação indicativa, que todo o trabalho desenvolvido pelo Ministério da Justiça no sentido de classificação desses conteúdos em geral, está totalmente amparado pela nossa legislação máxima, a Constituição Federal. A

[1] Gráfico é o termo utilizado no universo dos jogos eletrônicos para definir a qualidade das imagens dos jogos de modo geral.

atividade de Classificação Indicativa é exercida pelo Ministério da Justiça com fundamento na Constituição Federal de 1988 e no Estatuto da Criança e do Adolescente, a Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Atualmente, a Portaria MJ nº 368 de 2014 reúne todas as instruções atuais sobre a Classificação Indicativa (MINISTÉRIO DA JUSTIÇA, 2018).

3.1 Parâmetros Utilizados Para Determinar a Classificação Indicativa.

A classificação indicativa sobre o conteúdo da obra audiovisual vai determinar para que tipo de faixa etária aquele produto é indicado. Este processo consiste basicamente na avaliação direta por uma equipe de profissionais do próprio Ministério da Justiça, por meio do setor do Departamento de Classificação Indicativa.

Vale ressaltar que todas as obras audiovisuais que serão de alcance de nossa população, independentemente da mídia em que ela estará sendo distribuída, seja como um DVD para uso doméstico, filmes exibidos no cinema, programas exibidos na televisão tanto pagas como abertas, são avaliados e recebem suas respectivas classificações indicativas e então passam a estar aptos a serem veiculados ou comercializados e consequentemente consumidos de forma adequada por nós perante a legislação.

Após a obra em questão estar devidamente classificada e de acordo com regras pré-existentes, o produto recebe um “símbolo”, um indicador que descreve visualmente a qual faixa etária aquele determinado produto foi indicado. Este símbolo sempre deve estar visível e muito provavelmente você já tenha se deparado com vários deles em um dado momento e talvez nem mesmo tenha percebido. Em DVDs estes símbolos sempre estão impressos em suas capas, em cartazes de cinema estes símbolos estão também impressos no próprio cartaz de publicidade. Em jogos eletrônicos, que é o foco deste artigo, acontece o mesmo, não é diferente. O símbolo de classificação indicativa deve estar exposto de forma impressa nas capas de todos estes produtos.

Estes símbolos são representados por formas geométricas, com uma cor de fundo específica para cada uma das faixas etárias pré-estabelecidas. Estes indicadores são, o símbolo de classificação livre, indicado com a letra L que aponta para um conteúdo livre para todas as idades e possui um fundo verde. O símbolo de não indicado para menores de dez anos possuí o número 10 e é de cor azul. A indicação de não recomendado para menores de doze anos contém o número 12 e é de cor amarela. A indicação de não recomendado para menores quatorze anos contém o número 14 é indicado pela cor laranja. Já a indicação de não

recomendado para menores dezesseis anos contém o número 16 e possui a cor vermelho. Por fim, o indicador de não recomendado para menores de dezoito anos é representado pelo número 18 e indicado pela cor **preta**, conforme imagem ilustrativa que se segue abaixo (Figura-1).

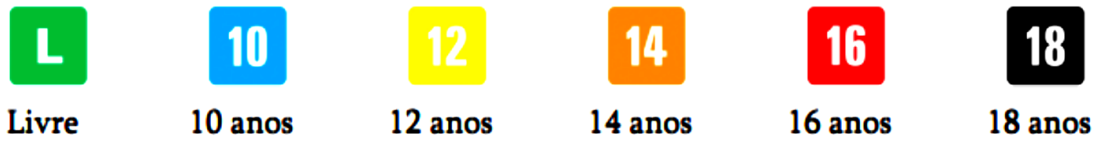

Figura-1 – Classificação dos indicadores de liberação de faixa etária
Fonte: Ministério da Justiça (2018).

Lembrando que todas estas informações, todos os detalhes técnicos, critério e regras que são aplicadas durante o processo de classificação indicativa, estão disponibilizados num guia prático para consultas e esclarecimentos. O material está acessível através do site do Ministério da Justiça na seção de classificação indicativa em formato PDF para qualquer pessoa interessada (MINISTÉRIO DA JUSTIÇA, 2018).

4 JOGOS ELETRÔNICOS E A INFLUÊNCIA NEGATIVA NO COMPORTAMENTO DOS USUÁRIOS

Ao lado de outras formas de entretenimento como filmes e programas de televisão, os jogos eletrônicos ocupam um patamar alto no que corresponde a veículos de representatividade da violência. Tais jogos, atualmente estão sendo consumidos principalmente por crianças e adolescentes em um processo importante de desenvolvimento que é o desenvolvimento cognitivo (ALVES, 2013).

Para Alves (2013), a presença dos mais variados tipos de tecnologias em especial, dos jogos eletrônicos, tem sim potencial suficiente representar algum tipo de risco, dos quais principalmente os jogos eletrônicos que abordem algum tipo de temática sobre o viés da violência e estando associados a outras condições que venham a desencadear mudanças no comportamento social e/ou afetiva dos sujeitos que interagem com esses tipos de jogos.

Quando um simples jogo de entretenimento se torna um vício, ele pode causar vários problemas em seus jogadores. Um exemplo disso é a anorexia, na qual ocorre a perda total ou parcial do apetite. Pode ocorrer também o aumento da pressão arterial, pois quanto maior é a

violência do jogo, maior é o aumento da pressão arterial, influenciando diretamente a atividade cardiovascular (ONG, 2003)

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).

Casos graves, relatado pelos próprios usuários, envolvendo a saúde dos mesmos tem sido relatado no mundo todo. A quantidade média de horas disponibilizadas pelos jogadores em algumas situações é tão extrema, que necessidades básicas como: Ingerir líquidos e/ou se alimentar são deixadas em segundo plano. Como o exemplo abaixo citado por Moreira (2007).

> Um casal da cidade de Reno, no estado americano de Nevada, pode passar até 12 anos atrás das grades. Viciados em internet e jogos on-line, eles deixaram os filhos em estado de inanição e com outros problemas de saúde. As crianças de 2 anos e 11 meses foram levadas por agentes de segurança e assistentes sociais a um hospital, de onde sairão para um abrigo do estado. Eles tinham comida, mas simplesmente não a deram às crianças porque estavam muito distraídos jogando vídeo games. Fonte: disponível em: <https://blogs.oglobo.globo.com/pagenotfound/post/viciado-em-internet-casal-deixa-filhas-em-estado-de-inanicao-65967.html.>

O cansaço visual também pode ser encontrado, quando os olhos ficam fixos muito tempo no mesmo lugar sem piscar, eles podem se tornam ardidos e ressecados, pois quando o jogador se concentra, ele pisca três vezes menos, fazendo com que os músculos do globo ocular relaxem ou atrofiem devido à diminuição da solicitação de movimentos. A radiação causada pelo monitor também pode afetar aos olhos. Além disso, as variações luminosas intermitentes, a alteração de luz na tela do computador, podem estimular a epilepsia fotossensível, além do jogador desenvolver problemas posturais, tais como cifose e escoliose, além de poder apresentar a cefaleia e a indisposição física e mental (ONG, 2003).

Outro efeito negativo é o cansaço físico e mental, devido à diminuição ou falta do sono noturno, interferindo na produtividade intelectual, dificuldades de memorização, atenção e aprendizado (MENA, 2003).

Os pais/responsáveis por usuários menores de idade, que dedicam horas do seu tempo a jogos eletrônicos, devem ficar atentos, monitorando as dosagens e sabendo diferenciar o que são apenas horas dedicadas ao lazer ou se tais horas já se tornaram vícios que afetam de forma direta ou indiretamente estes usuários. Um estudo realizado e divulgado no ano 2015 pela Associação Americana de Psicologia (APA), aponta que a exposição demasiada a jogos com teor violento, pode acabar por estimular consideravelmente um comportamento infantil considerado agressivo por parte dos especialistas.

O estudo publicado pela APA é resultado de um esforço e de uma análise de matérias e estudos publicados entre os anos de 2005 até o ano de 2013. Estes estudos previamente publicados e monitorados já apontavam que uma exposição demasiada a estes periféricos podia desencadear este um comportamento infantil mais agressivo, portanto, este mais recente estudo publicado vem para reforçar ainda mais esta ideia da qual já se tinha um bom embasamento científico. Mark Applebaum (2013), um dos responsáveis pelo estudo afirma:

> Sabemos que existem diversos fatores de risco que levam a um comportamento agressivo. O que os pesquisadores precisam fazer agora é conduzir estudos que observem os efeitos dos videogames nas pessoas que já apresentam propensão a um comportamento agressivo ou violento devido a uma combinação de determinados riscos e fatores presentes no seu dia a dia. Fonte: disponível em: <https://oglobo.globo.com/sociedade/tecnologia/jogos-de-videogame-violentos-provocam-agressividade-diz-estudo-17209989".>

Vale ressaltar que o estudo publicado pela APA, corrobora que mesmo que jogos eletrônicos não estejam relacionados diretamente à violência criminal ou mesmo que de alguma forma não possam causar qualquer alteração neurológica nos usuários expostos a eles, os conteúdos poderão além de estimular um comportamento destoante do normal, poderá estimular também pensamentos considerados pelos estudiosos como agressivos. Frisa-se também que o estudo aponta para uma diminuição do comportamento pró-social, ou no sentimento que denominamos como empatia, que nada mais é que a condição de nos colocarmos no lugar do próximo, o seja, sugerindo uma diminuição na sensibilidade afetiva destes usuários para com as outras pessoas de um modo geral.

Um outro ponto interessante desta questão, é abordado na Revista Crescer por Saleh (2015), que é justamente a opinião da especialista em temas a respeito do comportamento humano, a psicanalista Cristiane M. Maluf Martin. Segundo ela, uma das questões que podem contribuir para desencadear um comportamento mais agressivo nas crianças que estão expostas a jogos eletrônicos mais violentos, é justamente o fato de terem controle total sobre

as ações dentro destes jogos e poderem tomar decisões em universo onde não há necessariamente limites, regras e imposições que afrontariam esse comportamento como na nossa na vida real, o seja, atitudes em que nosso mundo não seria tolerado, lá podem parecer muito tentadoras e divertidas e serem experimentadas a todo instante.

Na opinião do neuropediatra do Hospital Pequeno Príncipe do Estado do Paraná, Antônio Carlos Farias (2015), é prejudicial a exposição excessiva das crianças aos jogos eletrônicos com conteúdo de violência. O especialista afirma que o problema não se trata apenas do conteúdo dos jogos eletrônicos, ou seja, do tipo de violência contido nestes materiais, mas existe também um agravante que é a frequência do tempo em que estas crianças estão sendo expostas a esse tipo de material.

Por meio da Revista Crescer, Saleh (2015) traz uma entrevista com o neuropediatra Antônio Carlos Farias, onde o mesmo enfatiza que:

> Estudos anteriores monitoraram a frequência cardíaca, o pulso e a dilatação pupilar de pessoas expostas a situações de violências por meio de games. No começo, o coração acelera, a pupila dilata, há uma reação autonômica do sistema nervoso. Fonte disponível em: <https://revistacrescer.globo.com/Criancas/Comportamento/noticia/2015/09/videogames-violentos-podem-estimular-comportamento-agressivo-nas-criancas.html.>

O neuropediatra acrescenta que esse tempo de exposição acaba fazendo com que a criança passe a achar aquele tipo de conteúdo a qual está exposto, cada vez mais normal, ou seja, aquele tipo de teor de violência passa a não despertar mais nenhum tipo de reação na pessoa em questão. Essas respostas do corpo humano citadas acima, que de início são bastante perceptíveis, com o tempo vão diminuindo a intensidade e a frequência com as quais acontecem, resumindo, a violência passa a não chocar mais, tudo tende a ser perfeitamente normal (SALEH, 2015).

O pesquisador enfatiza ainda que a pesquisa demonstra uma relação consistente entre o uso de jogos de videogames violentos com o aumento de comportamentos e cognição agressivos, além de uma diminuição de comportamentos sociáveis, empatia e sensibilidade a agressões, afirma o estudo, que ressalta ainda que nenhuma influência sozinha levou alguém a se tornar mais violento, mas sim uma acumulação de fatores de risco.

Por fim, o especialista completa afirmando em sua entrevista que: “por isso dizemos que jogos violentos causam certo embotamento afetivo nas crianças: a violência já não causa mais espanto”.

4.1 Jogos Eletrônicos Violentos e a Relação Com a Maturidade Dos Jovens.

A rede de notícias BBC BRASIL (2014), traz as conclusões de um estudo publicado em meados de 2013 pela cientista e pesquisadora da Universidade de Brock, no Canadá, Mirjana Bajovic, reforçam ainda mais algumas ideias já citadas anteriormente neste artigo. Estar exposto de forma demasiada, ou a superexposição, como prefere citar a cientista, pode influenciar de forma negativa em alguns aspectos do comportamento dos jovens.

A pesquisadora promoveu um longo estudo que envolveu mais de 100 jovens de idades que variavam de 13 e 14 anos. Dentre estes jovens acompanhados durante o estudo, além dos jogos eletrônicos serem a principal forma de entretenimento, mais da metade deles fazia uso dos jogos eletrônicos como forma de lazer todos os dias, além de terem a preferência por esses materiais com conteúdo violentos.

Um dos objetivos que a pesquisadora tinha em mente era compreender de forma mais abrangente os tipos de jogos preferidos por esses jovens, qual era o período em média que estes adolescentes estavam dedicando a este lazer e quais seriam as possíveis influências dessa combinação no comportamento deles de uma forma direta. Uma das conclusões que o estudo da pesquisadora aponta, é de que os jovens estariam se distanciando da relação entre o que nós consideramos como "certo ou errado". Os problemas se mostraram mais evidentes naqueles adolescentes que têm por hábito dedicarem pelo menos três ou mais horas diárias a esses jogos eletrônicos violentos. O que ressalta ainda mais a credibilidade no trabalho da pesquisadora, é que os mesmos sintomas percebidos nestes adolescentes expostos as condições da pesquisa, não foram detectados em jovens que não estavam fazendo uso de jogos com conteúdos violentos.

É necessário ressaltar um fato curioso, alguns resultados finais do estudo concluem que existe algum tipo de particularidade em algumas situações, ou seja, nem todo jovem que está exposto as mesmas condições que os estudados, podem vir a despertar os mesmos sintomas que alguns adolescentes envolvidos no estudo desenvolveram.

Outros resultados do estudo justificam essa questão de problemas comportamentais fazendo menção a um "atraso na evolução psicológica" dos jovens, já que os mesmos acabam ficando mais distantes de sentimentos comuns como, confiança e preocupação com o próximo. O estudo completo publicado pela cientista, Mirjana Bajovic, está disponível para *download* no site da revista *Educational Media International*.

5 BENEFÍCIOS QUE OS JOGOS ELETRÔNICOS PODEM PROPORCIONAR

Assim como podemos perceber ao longo deste artigo, diversos fatores podem contribuir negativamente tanto em questões comportamentais e até mesmo físicas quando abusamos do tempo dedicado a esta tecnologia em questão. Mas, por outro lado, é importante explanarmos que este convívio com os jogos eletrônicos, desde que, realizado de forma equilibrada, se necessário sendo policiado pelos próprios usuários, pais ou responsáveis, pode trazer alguns benefícios bem interessantes para estes usuários segundo alguns estudos já publicados.

Na entrevista concedida a Revista Crescer (2015) pelo especialista Antônio Carlos Farias, ele é bem enfático em afirmar que fazer uso constante destes jogos eletrônicos não é diferente de nenhuma outra atividade que possamos nos aprimorar, já que é realizada de forma repetida, ou seja, jogar videogame repetidamente é um constante trabalho que envolve o desenvolvimento e aperfeiçoamento de processos como a audição, visão, a agilidade e a diferenciação de formas e os mais variados tipos de sons. Outro ponto importante nos resultados dos estudos do neuropediatra, é que o especialista percebeu um melhor desempenho escolar, as crianças tiveram um aprimoramento em questões relacionadas à atenção e de memória.

Outro estudo conduzido em 2016 pelo médico especialista do serviço de radiologia, e também pesquisador do Instituto Hospital do Mar de Investigações Médicas (IMIM), e publicado na revista científica *Annals of Neurology*, Jesús Pujol, vem corroborar as teses de que algumas horas dedicadas aos jogos eletrônicos podem ser benéficas aos usuários. O estudo do especialista envolveu um montante de 2442 crianças que tinha idades que variavam entre 7 a 11 anos (NATYVOS DIGITAIS, 2017).

Na entrevista ao website *Natyvos Digitais* (2017) o médico pesquisador afirma ainda que as crianças que tem contato por algumas horas com jogos eletrônicos, definitivamente possuem melhores habilidades motoras e também apresentaram melhores desempenhos escolares, conforme já havia constatado o especialista brasileiro citado no início deste tópico. O médico pesquisador espanhol, ainda cita em seu trabalho que através das imagens de ressonância magnética analisadas destes subgrupos, que o uso moderado de jogos eletrônico, estava associado a um melhor funcionamento de circuitos cerebrais, que são importantes para

a aquisição de novas habilidades através da prática, concretamente das conexões entre os gânglios basais e os lóbulos frontais.

Por fim, o especialista espanhol faz um alerta e ressalta que, embora o estudo aponte que o uso moderado de jogos eletrônicos no cotidiano destes usuários possam trazer determinados benefícios, como por exemplo, as habilidades motoras, estes benefícios ainda sim, são facilmente adquiridos através dos mais variados tipos de jogos e atividades que são realizadas ao ar livre.

No artigo de Carvalho (2012) é apontado que nem todas as pesquisas sobre os games são maléficos para a saúde e comportamento dos usuários. O artigo enaltece que de acordo com um estudo divulgado em 2010, os jogos de tiro, como *Call of Duty*, podem contribuir para o aumento da agilidade no raciocínio. A pesquisa, feita na Holanda pelo departamento de psicologia da *Leiden University*, apontou que as respostas, decisões e reflexos de quem tem o hábito de jogar foram aprimorados pelos games. Além de não fazer dos usuários pessoas violentas, os pesquisadores afirmam que esses tipos de jogo podem ser úteis para quem trabalha em ambientes de ritmo intenso. Até os mais velhos que querem resgatar a rapidez perdida com a idade podem se beneficiar, dizem os cientistas.

As crianças que jogam videogames se tornam mais criativas, segundo uma pesquisa da *Michigan State University*, nos Estados Unidos. O estudo, divulgado no final do ano passado, foi feito com 500 meninos e meninas de 12 anos de idade. Depois de passarem por testes de criatividade e responderem a uma entrevista, as crianças usuárias de videogames mostraram ser mais criativas, o que revelou uma ligação entre os jogos e essa qualidade. E, apesar de os meninos jogarem mais do que as meninas, a influência positiva dos games nesse quesito não difere entre os gêneros, nem entre raças (CARVALHO, 2012).

Ainda no artigo de Carvalho (2012), é explicitado que os pesquisadores ainda chamaram a atenção para o fato de os jogos melhorarem as habilidades de visão espacial, que pode ser uma porta para bom desempenho em áreas da ciência, tecnologia, engenharia e matemática.

Na educação os jogos eletrônicos também podem trazer benefícios ao aprendizado dos usuários se bem introduzidos na dinâmica da escola.

Como aponta Santos (2008), os jogos podem trazer, importantes contribuições ao desenvolvimento da criatividade, uma vez que pode transportar para a ficção, situações que poderiam ser vivenciadas no mundo real. Ajuda o aluno a refletir, tomar decisões, fazer

descobertas, desenvolver sua criatividade, ir ao encontro do outro e renovar sua energia. Por meio do jogo aprendesse a agir, estimulando a curiosidade, a iniciativa e a autoconfiança, ao mesmo tempo em que é proporcionado o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. Os jogos podem, portanto, desenvolver as capacidades intelectuais do jogador.

Segundo Santos (2008), os jogos eletrônicos permitem que o jogador vivencie diferentes papéis – ora do bandido, ora do policial ou do médico – o que lhe facilita colocar-se no lugar do outro e refletir sobre os diferentes papéis assumidos. Assim, podem interferir tanto positiva como negativamente na vida do aluno, alterando seu papel e seu desempenho escolar.

Segundo a pesquisadora Walker (2017) ressaltou em seu estudo, a qualidade dos jogos e o contexto familiar desempenham papéis fundamentais para os pequenos. Jogos que oferecem a oportunidade de colaboração com outras pessoas, ao mesmo tempo em que propõem a resolução de problemas (o sucesso "*Minecraft*", com mais de 100 milhões de cópias vendidas e no qual as crianças podem criar mundos e interagir com outros jogadores, foi citado como exemplo disso), podem ser benéficos para as crianças.

Mais importantes do que o jogo em si talvez sejam as interações sociais que ocorrem durante o momento da diversão. Outros estudos já haviam mostrado que quando pais ou irmãos participam dos jogos, eles frequentemente se envolvem em conversas com as crianças e negociam com elas, o que pode potencialmente contribuir para o desenvolvimento social, cognitivo e de linguagem (WALKER, 2017).

6 CRIMES COMETIDOS SOB SUPOSTA INFLUÊNCIA DE JOGOS ELETRÔNICOS.

Monteiro (2013) por meio de um artigo no site Techtudo, descreve que assim como os jogos eletrônicos podem ser apenas um *hobby*, uma diversão despretensiosa e normal como qualquer outra para a maioria esmagadora de seus usuários, de tempos em tempos algumas notícias com desfechos bem trágicos envolvendo jogos eletrônicos chegaram até o nosso conhecimento. Ao longo das poucas décadas que os jogos eletrônicos permeiam nossas rotinas, houveram inúmeras situações em que os jogos eletrônicos acabaram sendo supostamente usados como influência para crimes que foram cometidos.

Em 2003, nos Estados Unidos, um jovem chamado Dave Moore, que não possuía nenhum tipo de antecedentes criminais, foi preso pela polícia americana por suspeita de ter roubado um veículo. Como o ocorrido até o momento se tratava apenas de uma suspeita por parte das autoridades, além de Deve não ter antecedentes criminais, o jovem provavelmente seria apenas advertido e seria liberado em seguida. A situação fugiu completamente do controle quando o adolescente chegou na delegacia sob escolta dos policiais. Dave roubou a arma de um dos policiais, disparou contra dois agentes que estavam envolvidos na situação e alvejou também uma atendente do serviço de emergência (911) que estava no local. Para piorar ainda mais o ocorrido, Dave tentou fugir do local com uma das viaturas que estavam na delegacia. Durante a tentativa de fuga, o adolescente foi detido e mais tarde não se mostrou em nenhum momento arrependido, inclusive dizendo que a vida é como um videogame, e que mais cedo ou mais tarde as pessoas têm que morrer.

Um outro caso que podemos citar, aconteceu no ano de 2008, na Rússia. Esse ocorrido envolveu o jogo *on-line* conhecido como, *Lineage 2*. Duas *guildas*[2] se encontraram *on-line* para discutir sobre a morte de um dos personagens que um dos times havia perdido em função das ações do outro time, resumindo, uma das *guildas* havia tido um personagem morto pela outra *guilda*. A discussão acabou se estendendo mais do que deveria e ficado muito acalorada, depois de muita tentativa frustrada de conversas pela rede, ambos os times decidiram que a melhor maneira de resolverem isso, seria decididamente se encontrarem pessoalmente para um "acerto de contas". Após uma briga violenta entre os dois grupos, um dos membros, um usuário de 33 anos chamado Albert, morreu a caminho do hospital devido aos ferimentos provenientes da briga.

Mais um jogo *on-line* foi palco para outro desfecho trágico, desta vez na China. O ocorrido se deu com o jogo *Legend of Mir 3* e aconteceu na capital chinesa, Xangai, no ano de 2004. O usuário, Qiu Chengwei, recebeu do jogo como recompensa um item valiosos que posteriormente emprestou a um amigo. Um tempo depois o dono artefato pediu de volta o item que havia emprestado para o amigo, só não contava que este amigo havia trocado o item por algumas moedas do jogo em questão. Inconformado com o fim que o amigo havia dado no item, Qiu Chengwei, chegou a procurar a polícia e relatado o ocorrido aos policiais. Como

[2] Guilda é um termo utilizado para referenciar um grupo de jogadores que formou uma espécie de clã próprio. Alguns jogos oferecem a possibilidade de formar grupos com atributos próprios como nomes, bandeiras e etc.

situações como essas não são regradas por leis nenhuma na nossa vida real, a polícia obviamente não tinha nada a fazer. Foi quando Qiu Chengwei resolveu agir por conta própria. O chinês esfaqueou e assassinou o colega e recebendo pena de morte em julgamento realizado posteriormente.

Em 2003, outro jogo muito famoso se viu envolvido em mais uma das muitas polêmicas em que seu nome já esteve envolvido, desta vez, aconteceu com o terceiro jogo da famigerada série de jogos *Grand Theft Auto* (GTA). Dois irmãos adolescentes do estado americano do Tenesse, um de 16 e outro de 14 anos, tomaram a decisão bizarra de tentar reproduzir algumas das situações que constantemente são realizadas dentro dos jogos da série GTA. Segundo eles próprios posteriormente, decidiram fazer isso pois estavam se sentindo "entediados". Os adolescentes tinhas acesso a armas de fogo em casa, muito provavelmente devido ao porte de arma ser mais acessível nos Estados Unidos como todos sabemos. Os adolescentes acabaram baleado e matando um homem chamado Aron Hamel e ferindo outras pessoas (MONTEIRO, 2013).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme pôde-se observar no decorrer da elaboração deste artigo, os jogos eletrônicos se fazem presente na vida de uma boa parcela da população mundial. É uma realidade a presença dos mais diferentes tipos de jogos eletrônicos nas mais diferentes idades e gêneros da população. O próprio Ministério da Justiça, traz alertas aos pais quanto as faixas etárias indicativas para cada obra audiovisual, lembrando que esses alertas não substitui a responsabilidade dos pais com os usuários menores de idade e tão pouco a responsabilidade dos maiores de idade com quaisquer danos a sua saúde ou a terceiros pela frequência disponibilizadas aos jogos.

É notório que os mais diferentes tipos de jogos eletrônicos, segundo as pesquisas, ao mesmo tempo que trazem benefícios aos usuários podem também ser responsáveis por malefícios aos mesmos, como qualquer outra atividade em excesso. Contudo, fica evidente que a exposição a quaisquer jogos eletrônicos, desde que seja controlado a frequência dessa exposição e utilização salutar, poderá além de proporcionar lazer e distração, poderá também complementar a educação dos usuários.

Vale ressaltar, que como se trata ainda de um assunto com estudos relativamente novos, e que ainda necessitam de mais tempo e pesquisas para que se tenha diagnósticos mais precisos sobre o assunto, é possível surgir algumas divergências sobre alguns aspectos e modos de prevenção aos excessos ou mesmo de evitar o que podemos classificar como um estado de dependência em jogos eletrônicos. A própria Organização Mundial da Saúde que vai reconhecer em 2018 o vício em jogos eletrônico como um distúrbio, ainda não oferece maneiras de oficiais para que os pais ou responsáveis possam se precaver diante do cenário como um todo.

Fica evidente com a presente pesquisa que o acompanhamento dos pais ou responsáveis se faz necessário, principalmente diante de comportamentos que extrapolam os limites aqui já apresentados. Salienta-se conveniente a concordância com o alerta dos especialistas, uma vez que o jogo eletrônico como qualquer outro lazer, deve ser policiado pelos pais ou responsáveis. Como qualquer outro tipo de lazer, se faz necessário o uso equilibrado e atenção a quaisquer alterações no comportamento dos envolvidos.

ABSTRACT: Electronic games have been in our homes as a form of entertainment for over 30 years. What has already been a type of leisure that was difficult to access in the past, today is present in the most different types of devices that surround us. Already established as a popular entertainment medium practiced by people of different profiles, it is natural that electronic games are always linked to the news media. Over the years, science has been increasingly observing and studying the influence of games on people and society, because many of these studies are bringing important information about the effects of this mode of leisure when it comes to overconsumption. The purpose of this article is to discuss some different points of view of the scientific community, many studies point not only to the harm, but also highlight the benefits that this leisure can provide its users. This article also proposes to bring reports of episodes that became known for having ended tragically, these episodes being supposedly influenced by some electronic games.

Keywords: Electronic Games. Behavior. Crimes.

REFERÊNCIAS

AlVES, Priscila Barbosa. **Perspectivas em Ciências Tecnológicas,** v. 2, n. 2, Mar. 2013, p. 39-48.

BANDEIRA, Luiza. **Por que a OMS decidiu classificar o vício em games como transtorno mental**. Disponível em: <https://www.nexojornal.com.br/expresso/2017/12/29/Por-que-a-OMS-decidiu-classificar-o-vício-em-games-como-transtorno-mental>. Acesso em: 01/05/2018.

BBC BRASIL. (2014) **Jogos violentos deixam jovens mais imaturos.** Educational Media International, 50:3, 177-191, DOI: 10.1080/09523987.2013.836367. Disponível em: http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2014/02/140216_jogos_violentos_maturidade_moral_lgb

BRASIL, Ministério da Justiça. **Classificação indicativa.** Disponível em http://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao. Acesso em: 20/04/2018.

CARVALHO, Luciana. **As vantagens e desvantagens dos videosgames para a saúde**. Revista exame (2012). DiponÍvel em: https://exame.abril.com.br/estilo-de-vida/as-vantagens-e-desvantagens-do-videogame-para-a-saude/**>.** Acesso em: 01/05/2018.

GOGONI, Ronaldo. **Meio Bit. Brasil Games: 82% dos jovens e adultos jogam videogames** (2015). Disponível em:< https://meiobit.com/328936/brasil-pesquisa-npd-82-por-cento-populacao-entre-13-59-anos-jogam-entre-pcs-consoles-mobile-e-portateis/>. Acesso em: 26/04/2018.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. (2012). **Pesquisa nacional por amostra de domicílios.** Disponível em: ftp://ftp.ibge.gov.br/Trabalho_e_Rendimento/Pesquisa_Nacional_por_Amostra_de_Domicilio sanual/2012/Sintese Indicadores/comentarios2012.pdf

MENA, F. **Estudos destacam lado bom dos games, mas alertam contra excessos**. 2003. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u13181.shtml>. Acesso em: 24/04/2018.
MONTEIRO, Rafael. **Techtudo (2013). Crimes chocantes cometidos por causa dos games.** < http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2013/01/confira-alguns-crimes-chocantes-cometidos-por-causa-dos-games.html> Acesso em: 12/05/2018.

NATYVUS DIGITAIS. **Games podem ajudar nas habilidades cognitivas e motoras das crianças.** Disponível em: <http://www.natyvosdigitais.com.br/2017/03/05/games-podem-ajudar-nas-habilidades-cognitivas-e-motoras-das-criancas/> Acesso em: 01/05/2018.

MOREIRA, Fernando. **Viciados em internet, casal deixa filhas em estado de inanição.** 2007. Disponível em: <https://blogs.oglobo.globo.com/pagenotfound/post/viciado-em-internet-casal-deixa-filhas-em-estado-de-inanicao-65967.html>.Acesso em: 20/ 04/2018.

OLIVEIRA, Maria Paula Magalhães Tavares de et al. Uso de internet e de jogos eletrônicos entre adolescentes em situação de vulnerabilidade social. **Temas psicol.**, Ribeirão Preto , v. 25, n. 3, p. 1167-1183, set. 2017 . Disponível em<http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413389X2017000300013&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 25/04/2018. http://dx.doi.org/10.9788/TP2017.3-13Pt.

ONG. As mensagens nos videogames. 2003. Disponível em: <http://www.mensagemsubliminar.com.br/conteudo.php?id=LTg1NTQuNw>. Acesso em: 24/04/2018.

RODRIGUES, Anna Carolina, FERNANDES Nathan, BIANCHIN Victor. Almanarque de games. 1ª ed- São Paulo. Panda Books. 2016. 232 pp.

SALEH, Naíma. **Jogos de videogames violentos estimulam à agressividade**. Disponível em: <https://revistacresceroglobo.globo.com/sociedade/tecnologia/jogos-de-videogame-violentos-provocam-agressividade-diz-estudo-17209989> Acesso em: 01/05/2018.

SANTOS, C.L. et al.Jogos Eletrônicos na Educação: Um Estudo da Proposta dos jogos Estratégicos. São Cristovão. 2006. Disponível em: http://www.efdeportes.com\Revista Digital; 2008. Acesso em: 01/05/2018.

WALKER, Sue, Hatzigianni, Maria, & Danby, Susan J. **Electronic gaming: Associations with self-regulation, emotional difficulties and academic performance**. In *Digital Childhoods: Technologies in Children's Everyday Lives*. Springer, 2017. Disponível em:< http://www.portalped.com.br/blog/conteudo-especial/tecnologia/estudo-uso-moderado-de-jogos-eletronicos-traz-beneficios-ao-desenvolvimento-infantil/> Acesso em: 01/05/2018.

WALKEFIELDq, Jane. BBC BRASIL. **Pela primeira vez vício em games é considerado distúrbio metal pela OMS.** (2018). Disponível em:< http://www.bbc.com/portuguese/internacional-42545208>. Acesso em: 07/04/2018.