



Fernando Silvio Cavalcante Pimentel



Universidade Federal de Alagoas (UFAL)

prof.fernandoscpc@gmail.com

SOBRE JOGOS DIGITAIS E VIOLÊNCIA, O QUE PENSAM OS ADOLESCENTES?

RESUMO

Tendo como objetivo identificar qual a opinião dos adolescentes sobre a violência dos jogos digitais, essa investigação analisa como os adolescentes se relacionam com esses artefatos, inclusive quando identificam que alguns são violentos. Trata-se de uma pesquisa quanti-qualitativa, numa abordagem de Estudo de Caso. Para a coleta de dados foi elaborado um questionário online, tabulados a partir das aplicações do Formulário Google, transformados em frequências, percentuais e gráficos, também sendo utilizado o Wordle.net na geração de nuvens de palavras. Os resultados apresentam que os adolescentes têm uma visão simplista e ingênua sobre a violência, e na opinião sobre a influência dos jogos digitais, há uma polarização dos resultados. A maioria afirma que continua a jogar, mesmo quando identifica que ele é violento ou quando apresenta elementos de violência.

Palavras-chave: Adolescência. Jogos Digitais. Videogames. Violência.

ABOUT DIGITAL GAMES AND VIOLENCE, WHAT DO TEENAGERS THINK?

ABSTRACT

With the objective of identifying the opinion of adolescents about the violence of digital games, this investigation analyzes how adolescents relate to these artifacts, even when they identify that some are violent. This is a quantitative and qualitative research, in a Case Study approach. For data collection, an online questionnaire was elaborated, tabulated from the Google Form applications, transformed into frequencies, percentages and graphs and Wordle.net was also used to generate word clouds. The results show that adolescents have a simplistic and naïve view about violence, and in the opinion about the influence of digital games, there is a polarization of the results. Most say that they continue to play, even when they identify it is violent or when it has elements of violence.

Keywords: Adolescence. Digital Games. Violence.

Submetido em: 05/11/2019

Aceito em: 06/02/2020

Publicado em: 22/06/2020



<http://dx.doi.org/10.28998/2175-6600.2020v12n27p547-561>



I INTRODUÇÃO

Apesar de não termos um conceito único sobre Cultura Digital, o que a define perpassa por questões de ordem econômica, política, social, como também entende-se que estamos vivendo nesse contexto em que a digitalização da tecnologia, resultado de avanços da própria sociedade ao criar novos artefatos em ambiente digitalizados (PIMENTEL, 2016). Um dos elementos que se apresentam como destaque para a compreensão do contexto da Cultura Digital, encontra-se nas relações das crianças, adolescentes, jovens e adultos que são usuários ou desenvolvedores de jogos digitais. Essas relações são, inclusive, características próprias de uma geração que nasce na época do digital (PRENSKY, 2012) e apresentam subsídios significativos para a investigação de várias questões, inclusive a própria situação das possíveis dicotomias maniqueístas (bem/mal; violento/calmo; claro/escuro), como veremos a seguir.

A despeito da questão apresentada acima, um dos fenômenos recorrentes na literatura sobre o tema dos jogos digitais relaciona-se às evidentes divergências sobre a violência que pode ou não ocorrer por meio da exposição exacerbada ou uso de jogos digitais caracterizados como violentos. Se por um lado autores indicam que é possível o jogador desenvolver comportamentos violentos ou impulsivos, principalmente pela alienação ou derivado de inúmeras horas diante de um jogo digital (LEMOS; SANTANA, 2012; KIM, 2008), por outro lado autores defendem que a violência é fenômeno inerente à condição humana, sendo constitutiva do desenvolvimento afetivo e cognitivo, mas que no meio educativo esses jogos podem ser instrumentos educativos e de engajamento (STRASBURGER, 1999; RIBEIRO et al, 2011; ALVES, 2003a).

Diante desse fato, essa investigação teve como objetivo identificar qual a opinião dos adolescentes sobre os jogos digitais categorizados como violentos, buscando responder a seguinte questão problematizadora: qual a opinião dos adolescentes sobre a violência dos jogos digitais e como eles se relacionam com esses jogos, inclusive quando identificam que alguns são violentos?

Para a compreensão desse fenômeno, buscou-se analisar a realidade do contexto dos adolescentes no mundo dos jogos digitais, como também as postulações sobre jogos digitais e violência. Por fim, apresenta-se a metodologia da investigação, os dados coletados e sua análise, a partir das proposições teóricas. Os resultados indicam que os adolescentes não estão preocupados com o que se diz sobre jogos digitais e violência.

2 OS ADOLESCENTES E A CULTURA DIGITAL

A sociedade conectada em rede, por vezes alternando sua compreensão de cultura analógica e digital, apresenta-se com uma variedade de incógnitas, descrevendo novos paradigmas relacionais, ao

mesmo tempo em que, em alguns segmentos comunitários, apresenta um “forte apego” a elementos tradicionais. Evidentemente que, para além das tentativas de definições bipolares ou antagônicas sobre a cultura ou sobre as culturas, permitimo-nos compreender a atualidade na possibilidade de um hibridismo cultural. Nas incertezas desse hibridismo, surge uma nova forma de ser, de se comunicar e se relacionar (SILVA, 2006). É possível se deparar com um novo perfil de ser humano, com uma nova postura frente à cultura, fortemente delineada pelas relações das crianças e adolescentes com o mundo, mas quem são essas crianças e esses adolescentes? Elas/eles são e estão na sociedade atual, vivendo na dualidade do real e do virtual, inclusive sem fazer distinção entre estes dois “mundos”, conforme nos apresenta Mattar (2010).

Enquanto para Schwartz (2014), as crianças são inseridas no mundo das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), e, nesse sentido dos jogos digitais, antes mesmo de entrar na idade escolar, no contexto escolar, as práticas esportivas, os jogos analógicos e a brincadeira ficaram condenados aos intervalos ou a um momento da Educação Física enquanto componente curricular. Essa situação cria uma brecha nessa relação e conduz ao entendimento de que entretenimento e aprendizagem são situações antagônicas. Para Prensky (2012) a “geração dos jogos” está altamente conectada, capaz de realizar um processamento paralelo, muitas atividades ao mesmo tempo, além de preferir a linguagem iconográfica. Essa visão também é apoiada por Mattar (2010), mas não observamos oportuno fazer essas diferenciações geracionais, tendo em vista que toda generalização pode conduzir a pensamentos equivocados.

Com o intuito de se esboçar um perfil de como as crianças e adolescentes da atualidade agem, em contraposição às crianças de 30 anos atrás, é oportuno observar a análise social apresentada por Castells (2007) que, ao descrever as mudanças paradigmáticas dos últimos anos, alerta para o fato de que as crianças e adolescentes de hoje já nascem imersas num emaranhado de tecnologias que faz parte de suas vidas, mas que não faziam parte da vida das crianças e adolescentes das gerações anteriores. Nesse sentido, percebe-se necessário um olhar criterioso sobre as implicações do uso das TDIC por crianças e adolescentes, seja na escola ou em outros espaços.

São crianças e adolescentes da cultura digital? Ou são crianças e adolescentes da atual sociedade inseridos no universo da cultura digital? Ou de um hibridismo cultural? O fato de ter nascido numa era digital não garante que esteja incorporada a essa realidade. As características apresentadas para crianças e adolescentes na cultura digital costumam ser evidentes em contextos em que têm acesso as TDIC e que normalmente pertencem a uma situação social mais privilegiada. Por outro lado, há crianças e adolescentes que nasceram na denominada era digital, mas que ainda não estão inseridos nesse contexto por questões econômicas ou sociais, implicando uma limitação de acesso as TDIC, inclusive nas escolas. Elas podem ser

reconhecidas como excluídas digitalmente, mesmo pertencendo à geração da cultura digital (PIMENTEL, 2016; PIMENTEL; COSTA, 2018).

Para existir no contexto da sociedade, interagir com os outros e com o mundo crianças e adolescentes na cultura digital fazem uso de várias TDIC, normalmente de forma concomitante. Entre as principais tecnologias utilizadas estão os videogames, internet, telefone celular, mp3, iPod e mais recentemente laptops, tablets e smartphones, processando uma gama de informações que lhes são apresentadas por variados meios tecnológicos, substituindo papel e lápis, nas tarefas cotidianas.

No contexto desse estudo, assumimos o entendimento de Alves (2003a, p. 7) ao definir a adolescência:

[...] em uma perspectiva psicanalítica, como um processo social e cultural que objetiva fundamentalmente a integração do indivíduo na sociedade dos adultos, caracterizando-se como uma crise psíquica que emerge a partir da necessidade de adotar um novo papel, imposto pelo Outro e pelo social. Assumindo, assim, novos encargos, uma responsabilidade que não é apenas legal, mas evidentemente psíquica. Portanto, a adolescência deixa de ser pensada como uma etapa cronológica, para ser vista como uma instituição histórico cultural.

Essa compreensão é fundamental, quando se busca perceber as relações desses adolescentes com a cultura que os envolve. Para Prensky (2012, p. 83) a forma de interagir com a informação da “geração dos jogos” muda em relação a épocas anteriores (Quadro 1).

Quadro 1 - Interação com a informação

Geração anterior as TDIC	Geração dos Jogos (digitais)
Velocidade convencional de aprendizagem	Velocidade <i>twitch</i> ou alta velocidade
Processamento linear	Processamento paralelo (possibilidade de realizar atividades sem estrutura linear. Lógica das redes)
Primeiro o texto	Primeiro os gráficos
Passo a passo	Acesso aleatório
Autônomo	Conectado
Passivo	Ativo
Trabalhar	Brincar
Paciência	Recompensa
Tecnologia como inimiga	Tecnologia como amiga

Fonte: Prensky (2012).

Evidentemente que o autor faz um paralelo generalista, mas é oportuno destacar que o quadro faz referência às atitudes de duas gerações diante do fenômeno comunicacional, quando em contato com a informação. Quando Prensky (2012) afirma que as crianças das gerações anteriores às TDIC eram passivas e que as atuais são ativas, ele o afirma em relação a como era a relação com a informação. Entretanto, é bom se perceber que fatores pessoais e socioculturais podem alterar esta dinâmica. Há uma tendência das

gerações que têm acesso aos jogos digitais pensarem e agirem de forma diferente, mas (inclusive no contexto educacional) o que vai fazer a diferença é como a proposta é elaborada e como o contato com tais artefatos ocorre.

Essas características apresentadas por Prensky (2012) atualizam a compreensão das peculiaridades da geração dos jogos (digitais) e exigem uma nova postura educacional, pois demonstram que há uma necessidade de revisão da função social da escola, com a compreensão da emergência de uma alfabetização midiática, do letramento e formação para as novas competências digitais entre as gerações mais jovens, objetivando atender a essas especificidades.

Complementando a ideia acima apresentada, Tayie, Pathak-Shelat e Hirsjarvi (2012) apresentam outra característica dessa geração, indicando que os jovens usam as mídias na busca de informação, ao tempo em que se alfabetizam por meio da própria mídia. Para esses autores, um hábito dos jovens é usar as tecnologias para a comunicação/interação em busca de informações de que necessitam no dia-a-dia. Eles não fazem apenas pesquisas acadêmicas ou escolares, mas buscam cotidianamente informações que lhes sejam relevantes para a realização de tarefas diárias. Esses autores concordam com Prensky (2012b), quando apresentam que essa geração usa os símbolos para a efetivação da comunicação, e estes símbolos normalmente são desconhecidos das pessoas adultas.

Segundo Pimentel (2016), a forma de se comunicar, interagindo por meio das TDIC, parece ser a característica mais evidente dessa geração, além da relação diferenciada com os artefatos digitais. Enquanto as pessoas que não vivem a cultura digital buscam a leitura de manuais, para poder operar as novas tecnologias, as crianças e os adolescentes na cultura digital primeiro usam e, somente depois e se encontram alguma dificuldade, buscam a solução junto a outras crianças ou em sites especializados. A leitura dos manuais, quando a fazem, fica para um segundo plano. O mais comum é o uso das redes sociais digitais como fonte de informação para a solução dos problemas ou das questões a serem resolvidas.

O que se percebe, em relação à geração dos jogos digitais, é que há a constituição de uma ecologia que envolve esses jogadores (*gamers*) e que propiciam a criação de ambientes analógicos e digitais para a disseminação, o fortalecimento e a sobrevivência dessa cultura (SCOLARI *et. al.*, 2018). A exemplo disso, destacam-se os fóruns online, normalmente constituídos em torno de um jogo digital e formando uma verdadeira comunidade de discussão e colaboração de estratégias de ação diante dos desafios apresentados pelo jogo. Outro elemento, apresentado na Figura 1, é a exposição de Jogos digitais em feiras e shoppings, que visa apresentar jogos digitais antigos e novos, ou a realização de competições ou apresentação de *gamers* famosos.

Figura 1 - Exposição de jogos digitais: cultura dos gamers



Fonte: Dados da pesquisa (2017).

No destaque da Figura 1, numa exposição de jogos digitais ocorrida num shopping da capital alagoana, observa-se a ausência de jogadores do sexo feminino. Evidencia-se um universo quase que masculino, numa relação de gênero, que vem sendo investigada, a exemplo dos estudos de Cota, Vieira Junior e Ishitani (2014), Goulart e Nardi (2017), e Rodrigues (2017). Considera-se que a questão de gênero no uso de jogos digitais é pertinente, no entanto seria preciso recorrer a estudos de gênero (identificando papéis sociais atribuídos a homens e mulheres em nossa sociedade) para propriamente analisá-la, mas que não foi o foco dessa investigação.

3 JOGOS DIGITAIS E VIOLÊNCIA

A discussão sobre a relação entre jogos digitais e violência tem se tornado um campo fértil para a produção de várias investigações, com metodologias diferentes. Se de um lado, os estudos de pesquisadores como Anderson, Gentile e Buckley (2007) apontam para o entendimento de que os jogos digitais são produtores de violência. Para os autores a alta exposição de violência para as crianças e adolescentes é fator de risco, e a sociedade precisa de um debate coerente e responsável, inclusive pelo fato de que até o governo dos Estados Unidos disponibiliza um jogo digital que, na visão dos autores, é de exposição à violência.

Por outro lado, as pesquisas de Alves (2003a; 2003b), Adachi e Willoughby (2011), entre outros, apresentam uma perspectiva diferente, analisando que os jogos digitais não produzem violência. Essa investigação parte exatamente do entendimento de que não são os jogos digitais que promovem a violência, mas a forma como são utilizados ou inseridos em um determinado contexto.

Independentemente de qualquer perspectiva, o que necessita ser observado é a complexidade das relações com o contexto em que as crianças e adolescentes vivem e jogam, pois são essas realidades que podem ser definidoras de uma promoção da violência (ALVES, 2003a). Nesse sentido, partimos do

pressuposto de que não é possível estabelecer uma relação de causalidade entre o uso de jogos digitais e comportamentos violentos por si só. Outros elementos devem ser levados em consideração.

Antes de fazermos considerações sobre o conceito de violência, enquanto fenômeno cultural, recordamos que, paralelo ao termo violência encontramos o termo agressividade, conceituada por Baron (1977) como qualquer forma de comportamento dirigido ao objetivo de causar injúria ou danos a outra pessoa. Há uma intencionalidade em prejudicar o outro. Normalmente a vítima de uma agressão é motivada a evitar esse tipo de tratamento. A agressividade pode ser percebida como um elemento natural dos seres vivos, inclusive em decorrência da perpetuação da espécie.

A violência é um termo complexo e de difícil definição, inclusive nas pesquisas que se relacionam com o tema. Lopes e Gasparin (2003, p. 296), observam que é necessário compreender a violência diferenciando de agressividade, quando essa é “um componente natural (biológico) no ser humano e está ligada aos instintos de sobrevivência. A violência, por sua vez, é concebida como produto da cultura” e entendida como um ato intencional e voluntário em relação ao outro. No contexto dessa pesquisa, assume-se a compressão de Maturana (2014) sobre violência, enquanto negação do outro, enquanto entendimento de que um ser pode ser maior ou melhor que o outro. Este autor faz suas considerações sobre a violência enquanto contexto social, e aqui relaciona-se também ao fenômeno dos jogos digitais, enquanto artefatos culturais. Para Maturana (2014), nossas emoções impulsionam nossas ações, que podem conduzir a comportamentos socialmente aceitos, ou definidos como impróprios. Essa percepção dos comportamentos pode divergir, a partir de cada grupo social.

Quando assumimos o pressuposto de Maturana (2014), ao definir a violência como negação do outro, estamos assumindo que a violência é decorrente de um contexto em que subjugamos o outro, ou que desejamos ser superiores, utilizando-nos de qualquer artifício para manter tal superioridade. Nos jogos digitais a violência pode se manifestar a partir dos elementos constitutivos, ou a partir de comportamentos exteriores, como apresentamos adiante.

No entendimento de Gavillon, Kroeff e Markuart (2017), a violência decorrente dos jogos digitais pode ser determinada a partir de dois fatores: (a) quando já existe predisposição do jogador/adolescente para a violência, e o jogo digital serve como um meio de colocar para fora o que já se encontra na personalidade, e (b) quando o jogo digital é elaborado para motivar competição. Há uma íntima relação entre competição e violência, ou seja, quanto maior o nível de competição, maior a predisposição para a efetivação da violência.

No sentido da competição, esses autores advertem que a competição pode estar inserida na dinâmica dos jogos digitais, mas que existem práticas de competição violentas e não violentas, devendo ser um elemento de reflexão, analisando também outros contextos sociais que, em interação com a competição de um jogo digital, pode então provocar a externalização da violência.

Para uma melhor compreensão, apresentamos o quadro 2, identificando concepções sobre a violência:

Quadro 2 - Concepções de violência

Violência	Numa perspectiva ampla, fenômeno cultural, normalmente decorrente da negação do outro (MATURANA, 2014). Pode ocorrer em qualquer momento da vida e independe dos artefatos que são utilizados.
Representação da violência em jogos digitais	Fenômeno em que jogos digitais apresentam situações de violência na narrativa, ou na jogabilidade, ou nos elementos que compõem o designe do jogo.
Violência experienciada durante a jogada	Refere-se à experiência que pode ser proporcionada por um jogo digital, a exemplo de jogos de tiro, artes marciais, etc. O jogo permite que o jogador experiencie violência e a experiência pode promover maior ou menor sentimento (a depender dos efeitos que possibilita).
Comportamento violento decorrente da jogada	Refere-se ao jogador, quando por meio de ações com seu personagem (ou até mesmo com seu veículo, no caso de jogos simuladores de carros, motos, etc), promove ações de violência, mesmo que o jogo digital não seja tipificado como violento.
Percepção/compreensão da violência a partir da jogada	Refere-se à experiência de, a partir das competências cognitivas, reconhecer que as próprias atitudes ou os elementos dos jogos digitais, são propiciadores de violência.

Fonte: o autor (2020).

Como pode ser observado no quadro 2, a violência não pode ser analisada a partir de um único olhar. Existem variantes, mas o sentido principal é perceber que sempre haverá uma intencionalidade de quem joga. É oportuno esclarecer alguns pontos apresentados no quadro. Por exemplo, quando se fala da representação da violência em jogos digitais, estamos falando quando os desenvolvedores fazem uso de elementos socialmente reconhecidos como violentos no designe do jogo. Ao tratarmos do comportamento violento decorrente da jogada, é necessário compreender que as ações violentas podem ocorrer inclusive em jogos digitais que não são explicitamente violentos. Em um jogo de carros de corridas como o *Cars* (baseado no filme da Pixar Animation Studios), o jogador pode usar de estratégias que indicarão violência ou não. Ele pode bater em outros carros, ou apenas desviar.

4 MÉTODO

4.1 Tipo, lócus e participantes

Tratando-se de uma pesquisa de natureza quanti-qualitativa, descritiva, buscando uma aproximação com a temática da violência e sua conexão com os jogos digitais, o lócus da investigação foi uma escola de educação básica da rede privada da capital alagoana, tendo como participantes os alunos matriculados nos 7^{os} e 8^{os} anos do Ensino Fundamental. Foram seguidos todos os procedimentos éticos¹

¹ Esta investigação é parte da pesquisa submetida ao Comitê de Ética da instituição, com aprovação número: CAAE: 02384918.8.0000.5013.

para a inclusão e exclusão dos sujeitos, chegando-se ao universo de 335 adolescentes participantes da pesquisa. A taxa de respostas foi de 8,7%, considerando-se uma amostra de conveniência (não probalística).

Evidentemente que essa taxa de respostas não apresenta diretamente o percentual de *gamers*, mas levanta a hipótese de que aqueles que se relacionam com os jogos digitais foram mais propícios a responderem o questionário. Os critérios de inclusão dos participantes foram: estar devidamente matriculados no 7º ou 8º ano; não estarem fora da faixa etária dessas séries; assinarem o Termo de Assentimento e terem concordância dos pais ou responsáveis, por meio da assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. O convite para a participação foi feito verbalmente, de sala em sala (num total de 10 salas), entregando a cada aluno um panfleto informativo.

4.2 Instrumentos

Seguindo os encaminhamentos de uma abordagem de Estudo de Caso (YIN, 2005), buscou-se uma análise interpretativa dos dados, na intenção de identificar a opinião dos adolescentes que jogam jogos digitais violentos. Nesse sentido, para a coleta de dados foi elaborado um questionário online, distribuído por meio de um panfleto informativo contendo o link e o código QR do formulário.

O questionário, com questões objetivas e uma questão subjetiva, estava dividido em duas etapas. Na primeira etapa, os participantes deveriam indicar a idade, série e opção sexual. Na segunda etapa encontrava-se uma questão subjetiva e duas questões objetivas.

4.3 Procedimentos

Seguindo os procedimentos éticos de pesquisas com seres humanos, os pesquisadores entraram em contato com a direção das instituições de ensino com a finalidade de solicitar permissão para aplicar os questionários. Após a aprovação, os pesquisadores entraram em contato com os sujeitos, nas salas de aula, explicando o objetivo da investigação e distribuindo um panfleto informativo contendo o link e o código QR do formulário online. Ao acessar o formulário criado no *Google Forms*, antes de responder às questões, era necessária a leitura e concordância com o Termo de Consentimento Livre Esclarecido pelos pais ou responsáveis dos estudantes. Os cuidados com a ética na pesquisa foram devidamente seguidos, visando à proteção e à integridade dos sujeitos participantes, inclusive com a codificação dos sujeitos, impedindo sua identificação.

Foi esclarecido que as respostas deveriam ser dadas de forma individual, refletindo o entendimento e a compreensão de cada participante. Também foi esclarecido o caráter voluntário da participação,

garantido o anonimato e o sigilo das respostas. O tempo previsto para responder o questionário era de aproximadamente 10 minutos.

4.4 Análise dos dados

Os dados coletados foram tabulados a partir de softwares de análise (Formulários do Google e do Wordle.net), transformados em frequências, percentuais, gráficos e nuvens de palavras. Esses dados foram analisados, a partir da definição do entendimento de Maturana (2001) sobre a violência, enquanto negação do outro, visando identificar qual a opinião dos adolescentes sobre a violência dos jogos digitais, essa investigação analisa como os adolescentes se relacionam com os jogos digitais, inclusive quando identificam que alguns são violentos.

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir dos dados coletados, identificou-se que a maioria dos respondentes tem 12 anos (48%) e 13 anos (48%), sendo que 26,9% são alunos do 7º ano e 73,1% são alunos do 8º ano do Ensino Fundamental, condizentes com o que Prensky (2012) define como geração dos jogos (digitais).

Na pesquisa realizada, os dados apresentam que 70,4% dos respondentes são do sexo masculino e 29,6% são do sexo feminino. Esses dados, no contexto do total dos respondentes, apontam para uma hipótese *ex-pos facto*, de que os meninos são mais envolvidos com os jogos digitais, e são atraídos para a violência. Evidentemente que outros estudos com um número maior de participantes poderiam confirmar tal resultado, ou apresentar outro resultado que contraste com este.

Sendo uma questão discutida nas análises sobre os Jogos digitais e a cultura que o envolve, Gee (2016, p. 1014) aponta alguns indícios que motivam o afastamento das meninas dos Jogos digitais, quando chegam à adolescência. Entre as razões apontadas estão:

[...] a necessidade de dedicarem mais tempo às relações sociais, o que sugere que as redes de pares das meninas usem menos os games como atividade focal do que os grupos de meninos.
(...) os pais tendem a restringir muito mais as atividades na internet das meninas do que as dos meninos.

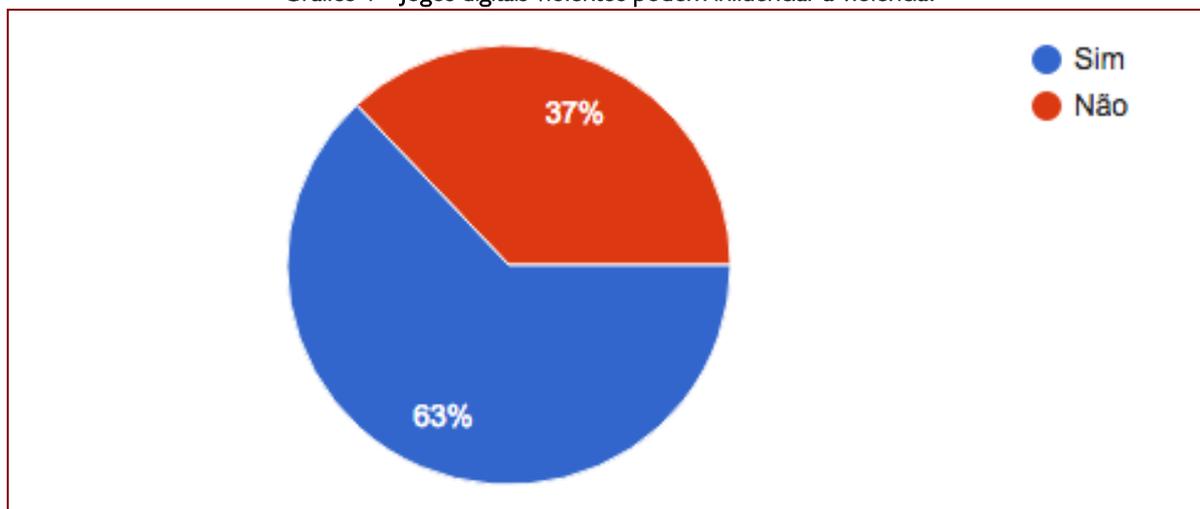
Quando questionados sobre o que entendiam como violência, muitos buscaram definições que relacionam ao “outro”, como nas seguintes respostas:

“A forma de ofender alguém fisicamente ou com xingamentos” (A5).

“[...] agredir fisicamente ou emocional, machucando outro” (A6).

“Forma verbal ou física que machuca ou rebaixa alguém” (A9).

Gráfico 1 - Jogos digitais violentos podem influenciar a violência?

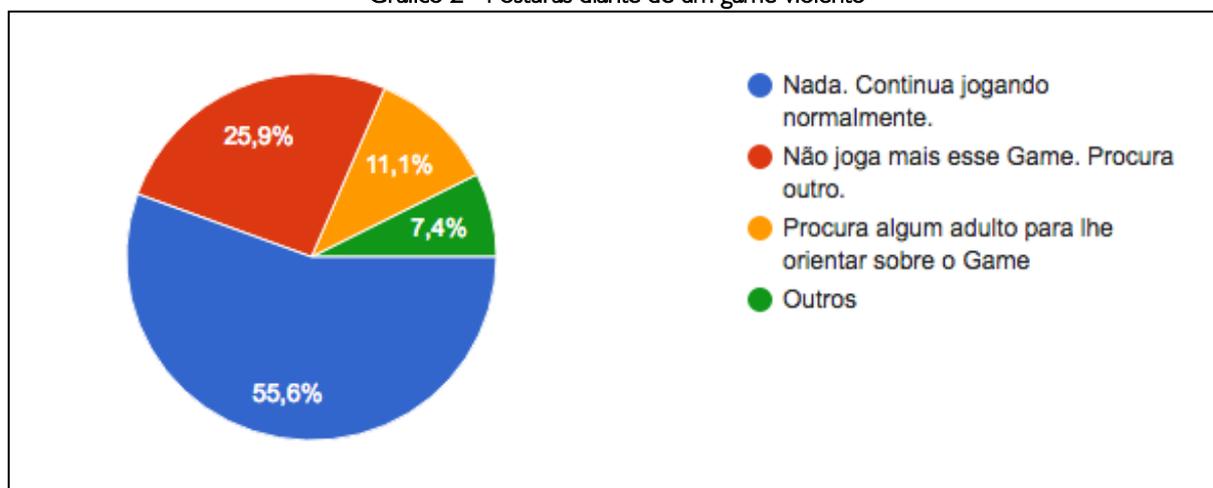


Fonte: dados da pesquisa (2017).

Quando questionados sobre que posturas adotam quando se deparam com um Game violento, 55,6% dos respondentes indicam que continuam jogando normalmente, conforme pode ser observado no Gráfico 2. Esses dados permitem evidenciar algumas hipóteses. Hipótese 1: os adolescentes, pela própria conjuntura e situação social, não se importam com as posições contrárias aos jogos digitais, normalmente definidas por seus pais ou responsáveis. Hipótese 2: os adolescentes não conseguem entender o conceito de violência e suas consequências. Hipótese 3: os adolescentes se percebem como superiores àquilo que pode ser decorrente da exposição aos jogos digitais categorizados como expositores de violência.

Essas hipóteses são relevantes para a continuidade da pesquisa, como também para o desenvolvimento de novas investigações, na percepção de novos elementos e conceitos sobre a temática.

Gráfico 2 - Posturas diante de um game violento



Fonte: dados da pesquisa (2017).

Esses dados (Gráfico 2) são relevantes e instigantes, quando confrontados com os dados do Gráfico 1, tendo em vista que a maioria dos respondentes afirma que os jogos digitais podem influenciar a violência, todavia também a maioria continua a jogar normalmente, o que encaminha para outras investigações que possam buscar respostas à seguinte questão: por qual razão adolescentes que afirmam que jogos digitais podem produzir violência continuam a jogar?

Outro dado relevante identificado nos resultados da pesquisa é o percentual daqueles que procuram um adulto para que possa orientar sobre se deve ou não continuar jogando aquele jogo digital definido como violento (11,1%). A análise preliminar dessa informação conduz ao entendimento de que há um distanciamento entre os *gamers* e seus pais, o que se apresenta como outra questão a ser investigada em estudos posteriores.

6 CONSIDERAÇÕES

Apesar de ser um tema presente na vida e na cultura dos adolescentes sujeitos da investigação, o quantitativo de participantes que responderam ao questionário foi pequena (8,7%), indicando a necessidade de outras investigações que busquem identificar e compreender: quais os motivos que distanciaram os sujeitos que foram convidados para a participação da pesquisa de responderem ao questionário.

Os dados também conduziram à formulação de outra hipótese: os jogadores do sexo masculino são mais envolvidos com os jogos digitais, e desta forma são mais atraídos para a violência que eles podem expor do que jogadoras do sexo feminino? Estudos sobre jogos digitais e gêneros já foram ou estão sendo conduzidos, mas aqui indicamos que novas investigações podem ser implementadas sobre essa situação.

Apesar de estarem corroborando os teóricos, os resultados apresentam que os adolescentes têm uma visão simplista e ingênua sobre a violência, e na opinião sobre a influência da violência dos jogos digitais, há uma polarização dos resultados, o que também indica a necessidade de um aprofundamento da investigação.

A maioria dos respondentes afirma que continuam a jogar, mesmo quando identificam que ele é violento ou quando apresenta elementos de violência, o que está de acordo com a afirmação de que violência vende (ALVES, 2003a). No entanto, esse resultado também apresenta que os adolescentes, aparentemente não conseguem identificar potenciais riscos no uso indiscriminado de alguns Jogos digitais, exigindo dos pais e educadores (professores, psicopedagogos e psicólogos educacionais) uma postura reflexiva e ativa diante do contexto dos adolescentes na Cultura Digital. Por outro lado, fica a questão: por qual razão os adolescentes que afirmam que jogos digitais podem produzir violência continuam a jogar esses jogos digitais?

Com os resultados dessa investigação buscamos contribuir para a análise do fenômeno, o desenvolvimento da educação a partir de referenciais teóricos e da análise dos dados, refletindo sobre o uso dos jogos digitais no mundo educativo. Verificando todas as possibilidades e desafios, observamos que a própria formação do professor que atuará no desenvolvimento de projetos e atividades com a inserção dos jogos digitais precisa ser investigada, buscando dados empíricos que possam sustentar o uso destes artefatos.

REFERÊNCIAS

- ADACHI, P. J. C.; WILLOUGHBY, T. The effect of video game competition and violence on aggressive behavior: which characteristic has the greatest influence? *Psychology of Violence*, 1 (4). 2011. p. 256-274.
- ALVES, L. R. G. Jogos eletrônicos e violência: desvendando o imaginário dos screenagers. *Revista da FAEEBA*, v. 11, p. 437-446, 2003a.
- ALVES, L. R. G. Matar ou morrer: desejo e agressividade na cultura dos jogos eletrônicos. In: **Congresso Brasileiro de Ciências da Computação** (Vol. 26, 1-15). Belo Horizonte, MG. 2003b.
- ANDERSON, C. A., GENTILE, D. A.; BUCKLEY, K. E. Violente video game effects on children and adolescents: theory, research, and public policy. **Oxford**, United Kingdom: Oxford University Press. 2007.
- BARON, K. *Human aggression*. New York: Plenum, 1977.
- CASTELLS, M. **A Sociedade em rede: a era da informação: economia, sociedade e cultura**. Vol 1. São Paulo: Paz e Terra. 2007.
- COTA, T.; VIEIRA JUNIOR, N.; ISHITANI, L. Impacto do gênero de jogo digital na motivação dos idosos para jogar. **Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**, v. 13, n. 2014, p. 361-368, 2014.
- KIM, E. J. et al. The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European psychiatry*, v. 23, n. 3, p. 212-218. 2008.
- GAVILLON, P.; KROEFF, R.; MARKUART, E. Relações de competição e violência nos jogos digitais. In: MARASCHIN, C.; KROEFF, R.; GAVILLON, P. **Oficinando com Jogos digitais: experiências de aprendizagem inventiva**. Curitiba: CRV, p. 177- 189. 2017
- GEE, E. O game The Sims como catalisador da aprendizagem tecnológica de meninas. *Perspectiva*, v. 33, n. 3, p. 1011-1040. 2016.
- GOULART, L.; NARDI, H. GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. *Revista Mídia e Cotidiano*, v. 11, n. 3, p. 250-268, 2017.
- LEMOS, I. L.; SANTANA, S. M. Dependência de jogos eletrônicos: a possibilidade de um novo diagnóstico psiquiátrico. *Ver. Psiq. Clín.*, v. 39, n. 1, p. 28-33, 2012.
- LOPES, C. S.; GASPARIN, J. L. Violência e conflitos na escola: desafios à prática docente. *Acta Scientiarum. Human and Social Sciences*, v. 25, n. 2, p. 295-304. 2003.

MATTAR, João. **Games em educação**: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MATURANA, H. R. **Cognição, ciência e vida cotidiana**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2001.

PIMENTEL, F. **A aprendizagem das crianças na cultura digital**. Maceió: Edufal, 2016.

PIMENTEL, F; COSTA, C. J. S. A. A cultura digital no cotidiano das crianças: apropriação, reflexos e descompassos na educação formal. **INTERFACES CIENTÍFICAS - EDUCAÇÃO**, v. 6, p. 135-146, 2018.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Senac São Paulo, 2012.

RIBEIRO M.; et al. Games e violência: A brincadeira do mundo contemporâneo. Em **SBGames - Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital**, Salvador, 2011. Disponível em: <http://migre.me/wwwV8>. Acesso: 10 fev. 2017.

RODRIGUES, L. **Questões de gênero em jogos digitais**: uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização. 2017. Dissertação de Mestrado. Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

SCOLARI, Carlos A., et al. Alfabetismo transmedia em la nueva ecología de medios. Competencias transmedia y estrategias de aprendizaje informal de los adolescentes. **El Profesional de la Información**, vol. 27, no. 4, 2018, p. 801+. Gale OneFile: Informe Académico. Disponível em: <https://go.galegroup.com/ps/anonymous?id=GALE%7CA557837000&sid=googleScholar&v=2.1&it=r&linkaccess=abs&issn=13866710&p=IFME&sw=w>. Acesso: 20 Ago. 2019.

SILVA, Marco. **Sala de aula interativa**. Rio de Janeiro: Quartet, 2006.

STRASBURGER, V. C. **Os adolescentes e a mídia**: impacto psicológico. Porto Alegre: Artmédica, 1999.

SCHWARTZ, G. **Brinco, logo aprendo**: educação, videogames e moralidades pós-modernas. São Paulo: Paulus, 2014.

TAYIE, S.; PATHAK-SHELAT, M.; HIRSJARVI, I. La interacción de los jóvenes con los medios en Egipto, India, Finlandia, Argentina y Kenia. **Comunicar**, nº 39, v. xx, p 53-63. 2012.

YIN, R. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. 3a ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.