

# A INFLUÊNCIA DOS *GAMES* NO COMPORTAMENTO SOCIAL DOS JOVENS

Leandro Farias<sup>1</sup>  
André Dantas<sup>2</sup>

## INTRODUÇÃO

De início, cabe dizer que o *videogame* é um brinquedo eletrônico acoplado a uma televisão ou um monitor onde o indivíduo que interage com ele, denominado jogador, através de imagens, joga usando o *joystick*, com o objetivo de vencer o determinado gênero de jogo. No Brasil, o termo é usado para nomear os chamados “consoles” ou “plataformas”, que são os responsáveis pelo processamento do jogo. Esse brinquedo se popularizou na década de 1980 e hoje é conhecido mundialmente. Tal brinquedo tornou-se uma “febre” e conquistou o coração de milhares de jovens pelo mundo, a ponto de gerar um mercado muito lucrativo.

O mercado de jogos se tornou a maior indústria de entretenimento moderno, ela movimenta aproximadamente trinta bilhões de dólares [...]. A previsão de crescimento do mercado de jogos é de 20,1% ao ano pelos próximos cinco anos. O segmento de jogos eletrônicos mundial cresceu tanto que ultrapassou o faturamento do cinema [...]. (RAHAL, 2006, p. 1).

Também por esta razão, em 28 de abril de 1999, a revista *Veja*, em sua edição 1595, publicou uma matéria sobre o massacre ocorrido

---

<sup>1</sup>Ex-aluno do Curso de Ensino Médio Integrado à Educação Profissional, com habilitação em Laboratório de Biotecnologia em Saúde (2005-2008). Atualmente exerce atividades profissionais como técnico em análises clínicas e cursa Farmácia na Unigranrio. Contato: leandronfarias@yahoo.com.br.

<sup>2</sup>Assessor da Vice-Direção de Pesquisa e Desenvolvimento Tecnológico da EPSJV. Doutorando em Serviço Social pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Contato: andredantas@epsjv.fiocruz.br.



numa escola do Colorado, nos EUA, onde dois estudantes entraram atirando, assassinaram 13 pessoas e depois cometeram suicídio. Uma das características da dupla, mencionada pela revista, era o fanatismo por games<sup>3</sup> “ultraviolentos”. Neste mesmo ano, no mês de junho, a revista *Superinteressante*, em sua edição 141, publicou a seguinte matéria de capa: “A ameaça dos videogames violentos”. Nela, afirmava que os jogos eletrônicos violentos faziam mal às crianças e aos adolescentes e que, segundo estudos científicos já realizados, contribuem para a banalização da violência, estimulam a indiferença pelos outros e viciam.

Os games se tornaram parte da vida de muitos jovens. Nos últimos anos, a mídia tem trazido ao conhecimento público alguns casos de manifestações agressivas e violentas envolvendo jovens e relacionando-as com a prática de determinados jogos, oferecendo uma espécie de explicação para essas ações violentas. Foi assim, por exemplo, com o caso do estudante Mateus Meira que, em novembro de 1999, invadiu uma sala de cinema de São Paulo e disparou diversos tiros contra a plateia, matando três pessoas. Segundo relatos de jornais e revistas, o estudante era fã do game *Duke Nukem*<sup>4</sup>, que contém justamente uma cena em que o personagem entra em uma sala de cinema e atira contra “monstros” sentados nas cadeiras. O estudante teria então repetido a cena do jogo. Mesmo sendo um caso isolado, o destaque dado pela mídia ao episódio sugeriu a existência de uma relação direta entre o jogo e o fato ocorrido.

Nos Estados Unidos, casos como o citado ocorrem com alguma frequência, envolvendo jovens que têm no videogame uma forma de diversão – embora a relação que estejamos agora estabelecendo aqui diga respeito ao fato de *ser jovem e jogar videogame*, e não de *jogar videogame e praticar atos violentos*. A partir de então veio à tona uma

---

<sup>3</sup>No nosso entender, a tradução da palavra “game” para o português não atenderia à designação que queremos, porque amplia muito a abrangência do sentido do termo estrangeiro. Por isso, não utilizaremos a palavra “jogo”.

<sup>4</sup> Jogo criado pelo norte-americano George Broussard, em 1991, e produzido pela empresa Apogee, do mesmo país.

espécie de “bombardeio” em cima dos *videogames*, em que o senso comum, endossado por parte da mídia, vem criando uma imagem negativa e responsabilizando os *games* pelos atos de violência praticados pelos jovens. Cabe lembrar, no entanto, que qualquer associação neste sentido não deveria deixar de considerar muitos outros aspectos, dentre os quais o fato de que os Estados Unidos são uma nação onde a venda de armas é liberada. E nada nos garante que a imprensa sensacionalista de lá, bem como a daqui ou de qualquer parte, tenha embasado as suas conclusões em uma investigação criteriosa, científica, das possíveis relações entre os jogos e os atos violentos praticados por jovens.

Há outros “senso comuns” a respeito dessa relação jovem-*videogame*. É comum ouvirmos dizer que este jogo é um brinquedo para “nerd”<sup>5</sup>, por exemplo. Já presenciei pastores evangélicos pregando que o *videogame* é “coisa do demônio”. Pelo lado da ciência, há especulações que apontam prejuízos à saúde em função de longas horas de jogo em frente a uma tela e outros ainda que afirmam que o *videogame* atrapalha os estudos e o desenvolvimento social do jovem. Numa busca na “internet”<sup>6</sup>, destacamos alguns dos supostos “males” que seriam causados pelos *videogames*:

- desestímulo do convívio social e do contato humano;
- dificuldades de aprendizagem, transtornos de leitura e de atenção;
- estímulo a comportamentos agressivos;
- vício;
- desagregação familiar;
- banalização da violência.

---

<sup>5</sup> Adjetivo utilizado para caracterizar aquele indivíduo estudioso e com dificuldades de se relacionar com os grupos de que participa.

<sup>6</sup> Utilizamos o site de busca do “Google” e partimos das seguintes entradas: “adolescentes e videogame”, “influência dos games nos jovens”.



Este artigo se propõe a analisar se os *games* exercem de fato uma influência significativa sobre os jovens e seus comportamentos sociais. Queremos investigar se existe uma relação entre *games* violentos e comportamentos agressivos. Estabeleceremos um foco maior sobre os jovens da classe média, devido ao fato de esses grupos obterem maior acesso a esse tipo de tecnologia em relação a classes baixas. Para tanto, buscamos informações através de levantamento bibliográfico impresso, artigos disponíveis em meio eletrônico, *sites* de notícias e fóruns de jogadores, para tentar compreender a relação entre o jovem e o *videogame*, e ainda as causas da reprodução e da “venda” da violência na sociedade capitalista e o papel dos *games* nesse cenário.

Assim, dividimos o trabalho em três seções. A primeira analisa o surgimento do “apelo” tecnológico e da internet a partir da Revolução Técnico-Científica ou Terceira Revolução Industrial, no segundo pós-Guerra. Explica ainda como foram os anos de 1970 nos Estados Unidos, com o surgimento do *videogame*, e tenta compreendê-lo como parte de um complexo, e não isoladamente. Na segunda seção, discutimos a relação entre os jovens e seus *videogames*. O que lhes agrada tanto nesses jogos? O que dizem os especialistas sobre os efeitos dessa prática? Por fim, na última parte, procuramos entender a causa e a reprodução da violência (principalmente através da sua mercantilização) na sociedade capitalista (o fetiche, a “espetacularização” da violência) e o papel dos *games* nesse cenário sobre os jovens.

## **HISTÓRIA DO VIDEOGAME E CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA**

### **Start**

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



Este processo esteve (e ainda está) na base das transformações que o modo de produção capitalista vem sofrendo desde o segundo pós-Guerra. O toyotismo, por exemplo, é um exemplo. Criado no Japão, por Taiichi Ohno, este modelo de produção industrial, que veio ocupar o lugar do fordismo<sup>7</sup>, promoveu a economia de tempo e dinheiro, devido ao fato de empregar menos funcionários e mais máquinas, mão de obra qualificada e automatizada. Ao aplicar o conceito de *Just in time*, que está relacionado ao de *produção por demanda*, onde primeiramente vende-se o produto para depois comprar a matéria-prima e posteriormente fabricá-lo ou montá-lo, o toyotismo pretende evitar a saturação do mercado. Mantém pouco estoque e cria multinacionais em “condomínios industriais”, que são galpões dotados de completa infraestrutura, abrigando diversas empresas em um mesmo parque, para haver rapidamente uma reposição do produto na loja, economizando transporte, além do aproveitamento da mão de obra barata do local. Cria-se a terceirização, que são as pequenas e médias empresas subcontratadas responsáveis por atividades que antes pertenciam às grandes empresas, como alimentação, limpeza, segurança, concepção de produtos etc. – e com isso se diminuem as despesas.

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

Em 1958, o físico Willy Higinbotham<sup>8</sup> criou o primeiro jogo para computador<sup>9</sup>, chamado *Tennis for Two*, com o objetivo de atrair visi-

---

<sup>7</sup> Idealizado pelo empresário estadunidense Henry Ford (1863-1947), fundador da Ford Motor Company, o Fordismo é um modelo de Produção em massa e padronizado que revolucionou a indústria automobilística na primeira metade do século XX.

<sup>8</sup> Físico americano nascido em 25 de outubro de 1910, obteve licenciatura no Williams College em 1932 e trabalhou no Laboratório Nacional de Los Alamos. Faleceu em 10 de novembro de 1994.

<sup>9</sup> Resultado da 2ª Guerra Mundial, o computador Z3, construído pelos alemães em 1941, tinha como principal função a codificação de mensagens. Assim como os alemães, os ingleses também foram em busca de tecnologias para decifrar códigos secretos, construindo então o Colossus (Serviço de Inteligência Britânico), em 1943.



tantes ao Brookhaven National Laboratories, no estado de Nova Iorque (EUA). O jogo era mostrado num osciloscópio<sup>10</sup> e processado por um computador analógico, e tratava-se de uma simulação de uma partida de tênis, onde cada jogador controlava uma barra vertical localizada nos extremos da tela, que tinha por objetivo rebater a bola.

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

## Fase 1

A produção e comercialização de jogos de computador ou *videogames* tiveram início, efetivamente, no ano de 1972, nos Estados Unidos, quando Nolan Bushnell, aos 28 anos, fundou a primeira companhia, de nome *Atari*. O primeiro engenheiro de computação da Atari foi Al Alcorn, que a mando de Nolan criou um “primeiro” jogo para a empresa, denominado *Pong*, que se resumia a duas raquetes batendo em uma bola. Para saber se o jogo agradaria ao público, Alcorn instalou o protótipo acoplado a uma lata de moedas (como um “flipperama”) em um bar próximo à sua oficina e, para sua surpresa, foi um sucesso, pois não cabiam mais moedas na lata. Em 1975,

---

<sup>10</sup> Instrumento de medida, eletrônico, que cria um gráfico bidimensional visível de uma ou mais diferenças de potencial.



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

Meses depois do sucesso, Nolan foi processado por Ralph Baer, projetista de aparelhos de televisão, que alegava que Nolan teria plagiado o seu jogo em uma feira da indústria<sup>11</sup>, em 1972, na cidade de Nova Iorque. O jogo de Baer chamava-se *Ping-Pong* e, ao criá-lo, em 1968, este teria escrito um memorando, onde detalhava a sua invenção, e que teria servido, então, de base para o plágio de Nolan.

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

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

Em 1976, a Atari criou uma versão “caseira” dos fliperamas: o *videogame console, Atari 2600*. Assim, houve um aumento do mercado consumidor, porque, se a ida aos fliperamas exigia dos jovens autonomia para sair de casa, ao criar *games* acessíveis em casa, crianças de menor idade poderiam jogar. Com o imenso sucesso da iniciativa, rapidamente a empresa vendeu milhões de consoles e cartuchos de jogos.

---

<sup>11</sup> Além do *Ping-Pong*, nesta mesma feira Baer apresentou um aparelho (boxe) que continha 12 jogos diferentes, batizado de *Odyssey*.



O assédio das grandes corporações não tardou e no mesmo ano a Atari foi vendida à Warner Comitacion, por 28 milhões de dólares. Quando criou a empresa, Nolan Bushnell investiu apenas 500 dólares.

## Acumulando “bonus”

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

A Warner, em 1984, vendeu a Atari para o polonês Jack Tramiel<sup>12</sup>, que queria se dedicar à produção de computadores pessoais, e isso provocou uma brutal queda na fabricação de *videogames* nos Estados Unidos. Pouco antes, em 1982, surgiram no mercado de *games* os gêmeos britânicos Andrew e Philip Oliver, que começaram a desenvolver profissionalmente *games* de computador a partir dos 13 anos de idade. Depois do sucesso de seus jogos, logo foram convidados pelos também irmãos Richard e David Darling para fazerem parte da Codemasters (indústria de desenvolvimento de *games*, fundada em 1985 no Reino Unido)<sup>13</sup>.

---

<sup>12</sup> Tramiel fundou, em 1954, nos EUA, uma empresa de equipamentos de informática chamada Commodore.

<sup>13</sup> Os irmãos Darling vinham desenvolvendo jogos desde seus 11 e 12 anos de idade, e, insatisfeitos com os baixos valores oferecidos por parte das companhias de jogos, fundaram sua própria companhia, cuja “sede” era um de seus quartos, e chegaram a vender um milhão de cópias de jogos.



No Japão, um dos principais responsáveis pelo pontapé inicial na indústria dos games foi o desenvolvedor Shigeru Miyamoto<sup>14</sup>. Em 1980, Miyamoto levou sua visão e imaginação para a companhia Nintendo<sup>15</sup>. A Nintendo enriqueceu rapidamente e abriu filiais em vários países, inclusive nos Estados Unidos. Em 1985, a empresa lançou o seu primeiro console, o Nintendo Entertainment System (NES), conhecido popularmente como Nintendo 8-bit. No ano de 1989, a Nintendo se tornou mais poderosa, com a invenção de um console portátil chamado Game Boy, e junto produziu um dos games mais conhecidos da história, o *Tetris*.

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

## **OS JOVENS E O VIDEOGAME**

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

---

<sup>14</sup> Nascido em Kyoto, em 16 de novembro de 1952, e criador de sucessos no mundo dos games, como: Donkey Kong (1981), Super Mario Bros (1985), The Legend of Zelda (1987), F-Zero (1990), Star Fox (1993) e muitos outros.

<sup>15</sup> Empresa fundada em Kyoto, em 1889, por Fusajiro Yamauchi, e que produzia um baralho japonês chamado Hanafuda. Já centenária e perdendo popularidade, mudou radicalmente de ramo e passou a produzir games. Transformou-se numa das principais empresas do ramo.



## **Videogame e lazer**

O videogame, hoje, talvez seja praticado com a mesma frequência que as antigas brincadeiras de rua, provavelmente porque proporciona ao jogador a sensação de autonomia, onde se faz o que bem entende, no mundo virtual, na pele de um jogador da liga de futebol americano, de um ninja capaz de voar ou de um piloto de espaçonave. E já que a maior parte de nós tenta se comportar de maneira ética e moral, seguindo e cumprindo as leis e as regras de convivência social, o videogame conseguiu atrair crianças e adultos por lhes proporcionar liberdade irrestrita, sem maiores consequências, pois no mundo virtual você é “dono do seu nariz”, você é quem dita as leis e, no momento em que estiver insatisfeito, pode simplesmente apertar o botão e desligar-se.

Segundo a Entertainment Software Association (indústria americana de *software*, fundada por Doug Lowenstein, em abril de 1994), o ato de jogar videogame tornou-se uma das poucas atividades em que há uma quebra da barreira criança/adulto; e utilizando essa ideia a empresa incentiva a compra de videogame pelos chefes de família, alegando ser uma fonte de entretenimento familiar, que reforça a ligação entre pais e filhos. Tentando comprovar essa ideia, a empresa realizou uma pesquisa nos EUA, em 2007, e descobriu que 35% dos pais jogam videogames e, destes, 80% jogam com seus filhos.

Na visão de alguns pais, os videogames seriam um sonho realizado, pois trata-se de uma fonte de entretenimento para seus filhos, com o benefício de prendê-los em casa e deixá-los longe do suposto perigo de brincar na rua – além de funcionar como uma espécie de “babá eletrônica”. Perfeito! Pode-se concluir então que o videogame é a maravilha do século? Mas o que tem de tão interessante nesse brinquedo? O que ele tem de tão divertido, ainda mais pelo fato de fazer com que os seus jogadores fiquem horas sentados em frente à TV? Será que é mais divertido jogar o videogame do que brincar na rua?



Há muitas dúvidas sobre o *videogame* e temos de avaliar com o que estamos lidando, principalmente pelo fato de estarmos colocando-o em casa, sob o alcance das crianças. Terá no *videogame* algo para nos preocupar? Trata-se do melhor amigo de nossos filhos? Ou nem uma coisa nem outra? Esses são exemplos de questionamentos que podemos fazer e que também passam na mente de alguns pais.

### **E o que diz o jovem?**

O ato de jogar *videogame* é quando o sujeito utiliza o seu tempo livre e foca-se inteiramente naquilo, excluindo tudo o que não faça parte da atividade exercida. O que de certa forma é característica das práticas de lazer de um modo geral, pois o entretenimento é muito importante na vida de qualquer pessoa. Vejamos o depoimento de Tatiene, 21 anos, citada em estudo de Daniele Martins (2007):

[...] Então o *videogame* tem aquela coisa da fantasia, [...] você pode fugir dele, você pode pular essa fase, você pode deixar para jogar amanhã. Na vida, infelizmente, não tem isso. E no *videogame* você pode simplesmente apagar e começar tudo de novo, na vida não rola. [...] no *videogame* você tem milhões de vidas, ainda pode tirar um card e começar tudo de novo, do zero, com 99 vidas. Ainda tem gente que tem jeito de golpear ali e ter mais 99 vidas. Na vida real infelizmente não dá para fazer isso. Esse é o fascínio do *videogame*. (MARTINS, 2007, p. 4).

Existem eventos denominados “Animencontros”, que reúnem fãs de animes (desenhos animados produzidos no Japão), mangás (história em quadrinhos produzida no Japão) e *games*, sejam crianças, jovens ou adultos, porém os jovens dominam esse universo. Esse tipo de evento é propício à interação, pois reúnem grupos de indivíduos em que se compartilham gostos e ideias. Iremos tomar como exemplo o depoimento de Rodnei, 17 anos, jogador de *videogame* e que frequenta esses eventos:



As pessoas que geralmente eu não convivo e que não gostam de jogar videogame são pessoas que gostam de mangá e de rock... ou seja, se eu estou conversando sobre videogame e a pessoa não gosta, converso sobre uma outra coisa que a gente gosta em comum. (Ibidem, p. 3).

Em 2005, nos Estados Unidos, foi criado pelo maestro Jack Wall e pelo compositor Tommy Tallarico o Video Games Live. É um show onde uma orquestra sinfônica e um coral se apresentam acompanhados de um telão, onde são exibidos trechos de games, além de jogo de luzes e lasers, e todos em perfeito sincronismo, executando músicas dos mais populares games. A ideia dos organizadores é reunir nesse evento fãs dos games, música pop e clássica.

## **E o que diz a Ciência (bom ou ruim – conflito de opiniões)?**

Cientistas alemães, do Instituto de Medicina Psicológica da Universidade Charité, em Berlim, apresentaram, em julho de 2006, na cidade de Viena, durante o V Foro Europeu de Pesquisadores de Neurociência, os resultados de um estudo que tenta mostrar que os videogames viciam e atuam no cérebro da mesma maneira que outras substâncias que criam dependência, como a maconha e o álcool (O GLOBO, 2006). Segundo os pesquisadores, “as reações cerebrais das pessoas que jogam videogames em excesso são similares às dos alcoólatras e dos viciados em maconha”. A pesquisa defende que, se os jogadores de videogames submeterem o cérebro continuamente a certos estímulos de recompensa que causam a liberação de quantidades crescentes de dopamina – um neurotransmissor que causa sensação de bem-estar –, é criada uma “memória do vício” que tem efeito na atividade cerebral. Em testes realizados com mais de sete mil pessoas, os pesquisadores descobriram que mais de 10% tinham essa “memória do vício” gravada no cérebro. Os cientistas alemães asseguram, no entanto, que, ao contrário do álcool e da maconha, os videogames não criam dependência física<sup>16</sup>.

---

<sup>16</sup> Estado de adaptação do corpo, manifestado por distúrbios físicos quando o uso de uma droga é interrompido. Na dependência física, a droga é necessária para que o corpo funcione normalmente. (Instituto de Medicina Social e de Criminologia de São Paulo – site: <http://www.imesc.sp.gov.br/in-fodrogas/DepeFisi.htm>).

Existem clínicas para tratar do vício dos games, como, por exemplo, a de Smith and Jones, em Amsterdam, na Holanda, que atende cerca de 12 pacientes por mês. Em entrevista à BBC News, Keith Bakker, diretor da clínica, explicou que chegam jovens de 15 anos com o comportamento semelhante a de homens de 50, viciados em jogatina. A clínica adota como tratamento sessões de terapia, medicamentos, acupuntura e práticas de esportes, para facilitar a volta dos pacientes para uma vida “normal”(G1, 2008).

Esse possível vício também atingiu uma parte da população mexicana e, segundo o comunicado número 27 do Instituto Mexicano Del Seguro Social (IMSS), de 21 de janeiro de 2008, existem 15 milhões de usuários de *videogame* no país, dentre os quais cerca de um milhão têm problemas de saúde nas articulações das mãos. Segundo o diretor da Unidade de Medicina Física e Reabilitação do Instituto Comando Norte, Dr. Inácio Devesa Gutierrez, por ano, a procura de cuidados é superior a 3.432 pacientes, que corresponde a 3,8% do total de consultas realizadas na unidade médica. Tais lesões, conhecidas como tendinite, são causadas devido a esforços repetitivos.

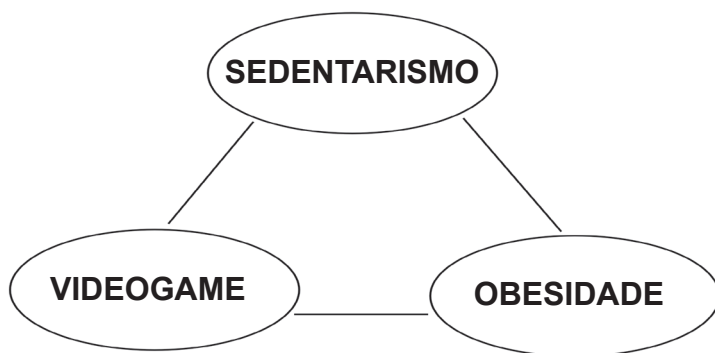
O *game*, junto com a preocupação do vício, pode trazer também a preocupação com a obesidade, ao dificultar a prática de atividades físicas, pois ao apertar um simples “botão” se inicia a “diversão”, e a partir deste momento passa-se grande parte do tempo sentado, e ao se tornar uma atividade regular de horas de duração pode contribuir para o sedentarismo, que por sua vez pode levar à obesidade, se aliado a uma dieta “industrial” calcada em gorduras hidrogenadas, como biscoitos, doces etc. Ao jogar o *videogame* durante horas, diariamente, não se está favorecendo a prática de exercícios físicos, e com uma dieta rica em açúcares e gordura, cada vez mais padronizada mundo afora, pode haver prejuízos à saúde física e mental do jovem, como a hipertensão, o colesterol alto, problemas cardíacos<sup>17</sup>, entre outros.

---

<sup>17</sup> Segundo o Doutor Jimenez Hilario Orozco, médico-cardiologista, a inatividade física na infância tende a gerar problemas cardiovasculares, podendo causar ataques cardíacos precoces.



É importante levar-se em consideração que isto não se trata de uma regra, mas de uma conjunção possível de fatores. E com a evolução da obesidade pode ocorrer uma marginalização por grupos de outras pessoas consideradas “normais” em relação ao peso do indivíduo, por não haver uma aceitação por parte desses grupos, por considerá-lo fora do padrão. Esta situação pode levar a pessoa obesa a ter uma baixa autoestima e, como consequência, o isolamento social e, portanto, mais *videogame*, com o que se fecha o ciclo vicioso.



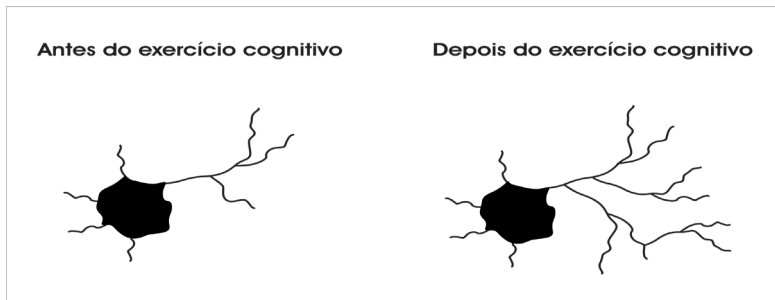
Em dezembro de 2007, no Japão, a empresa Nintendo lançou o *game* *Wii fit*, visando à prática familiar de exercícios físicos. (Será a solução para o fato descrito acima?) O jogo é um investimento pesado em um produto que, ao contrário da longa tradição de *games*, se distancia do sedentarismo e da preguiça, segundo seus produtores. Basta que o jogador suba na *Balance Board*, a balança sem fio, e escolha uma entre as quatro categorias oferecidas (*yoga, força muscular, aeróbica e equilíbrio*) para que um *personal trainer* ou mesmo um adversário surja na tela. Ambos estimulam tal dedicação aos exercícios, tanto um lhe ensinando quanto outro competindo, como por exemplo irmãos, primos etc. Assim, cada movimento executado no mundo real é reproduzido fielmente no virtual, levando o usuário a intensos alongamentos, partidas disputadas de tênis ou relaxantes aulas de *yoga*.

Segundo a professora auxiliar de Metodologia da Pesquisa do Departamento de Ginástica da Escola de Educação Física e Desportos da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Ana Cristina Barreto, o game Wii fit acarreta a melhoria no condicionamento cardiorrespiratório e a lubrificação das articulações que, por sua vez, previnem doenças como artrose e artrite, bons resultados sobre o lado emocional ou psicológico do indivíduo, com a diminuição do stress (OLHAR VITAL, 2008).

O videogame, de um modo geral, tem a capacidade de desenvolver áreas do cérebro e, segundo o médico Marco Oliveira Py, do Instituto de Neurologia Deolindo Couto (INDC) e vice-presidente da Associação de Neurologia do Estado do Rio de Janeiro (ANERJ), quando se realiza atividade motora, uma área do córtex cerebral chamada *motora primária* é ativada. Desse local, partem os impulsos nervosos, que seguem seu trajeto comum pelos axônios até os músculos e efetuam o movimento. Próxima a essa área motora primária existe a área motora suplementar, que funciona com o planejamento do movimento. Qualquer movimento voluntário, por mais rápido que seja, precisa desse planejamento, desde o simples apertar de um botão até os complexos movimentos da ginástica artística, em que atletas executam atividades motoras extremamente complexas, como as piruetas.

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





Muitos jogos estão sendo utilizados para tratamento de fumantes e obesos, como, por exemplo, os games *Easyway to Stop Smoking* e *Fatworld*. O primeiro foi criado pelo inglês Allen Carr e produzido pela empresa francesa Ubisoft, onde se utiliza um método interativo que conduz o jogador para deixar o vício do cigarro, mostrando seus males. O jogador cria seu perfil, inserindo informações como o número de cigarros que fuma por dia etc. O game calcula seu gasto com cigarros em um ano e pede para que escolha um item de luxo que você poderia ter comprado se não tivesse fumando. E o personagem ao longo do jogo vai apresentando problemas de saúde (TERRA GAMES, 2008). O segundo foi criado pelo americano Jen Kaczor e produzido pela desenvolvedora de jogos americana Persuasive Games. O jogo mostra um personagem que, ao se alimentar de forma incorreta, engorda, passando a movimentar-se custosamente e, eventualmente, observa doenças e até a morte se aproximando (FOLHA DE SÃO PAULO, 2008).

Existe uma organização americana sem fins lucrativos, chamada HopeLab, que realiza pesquisas e desenvolve produtos baseados na tecnologia para melhorar a saúde e a qualidade de vida dos jovens com doenças crônicas e criou o game "Re-Mission", em que os jogadores controlam um pequeno robô chamado Roxxi, que se movimenta em um ambiente tridimensional representando o interior do corpo de um jovem paciente com câncer. Roxxi detona células cancerosas e controla os efeitos colaterais, e para vencer o jogo é necessário que os remédios de quimioterapia e antibióticos sejam "tomados" corretamente. Em um hospital da Holanda, o University Medical Center Utrecht, utilizou-se o





game para estudar se o seu uso ajudaria no tratamento. Aleatoriamente, os pesquisadores escolheram 375 pacientes, entre homens e mulheres entre 13 e 29 anos, em tratamento em hospitais nos Estados Unidos, Canadá e Austrália. O acompanhamento eletrônico demonstrou que no grupo dos jogadores houve melhora de 16% no uso dos antibióticos, com os pacientes usando 62,3% do total de remédios prescritos, ante 52,5% no grupo controle. A adesão à quimioterapia padrão também foi maior no grupo dos jogadores. O *game* pode não obter uma relação direta com a evolução de pacientes, mas funciona como um estímulo qualquer que foge da monotonia habitual de um hospital (UOL NOTÍCIAS, 2008).

## **GAMES E VIOLÊNCIA**

### **Fight**

A violência urbana é parte do nosso cotidiano. Violência tratada pela classe média como a violência do “pobre” e que pode ser explicada pela desigualdade social imposta pelo sistema capitalista<sup>18</sup>. A mídia, por sua vez, transforma essa violência em espetáculo e ganha muito dinheiro com isso. O cinema também tem seu papel em relação à violência, ao estimular a solução dos problemas na base da “pancadaria ou do tiro”. Personagens foram criados e idolatrados, devido às emocionantes cenas em que o “herói” salva a “mocinha” e a “cidade”, depois de ter vencido o “bandido” na briga ou no intenso tiroteio. Criam-se filmes que expõem as *violências ideológicas*, que não respeitam cor ou religião, onde apenas uma nação é a certa – em geral os Estados Unidos, que não por coincidência detêm também a indústria cinematográfica mais poderosa do mundo.

---

<sup>25</sup> Não custa lembrar que a violência no Brasil não é somente praticada pela classe baixa. Este estudo se baseia, inclusive, em casos que aconteceram envolvendo jovens de classe média, em maior medida jogadores de videogame.



Existem pesquisas que defendem a ideia de que a violência urbana estimula que crianças substituam as ruas pelo “conforto” e “segurança” de suas residências, como ambiente de diversão, havendo, assim, um decréscimo no número de crianças brincando nas ruas. Os videogames entram justamente nessa brecha, unindo o fetiche tecnológico com o medo crescente do espaço urbano. Uma pesquisa feita pelo curso de Relações Públicas da Universidade Federal de Goiás (UFG), em 2008, confirma esta tese. Foram ouvidos mais de 2.000 jovens, todos alunos de escolas públicas e particulares da cidade de Goiânia. Observem as tabelas:

Qual é o seu sexo?

A) Masculino	1054	51,7%
b) Feminino	985	48,3%
Total	2039	100,0%

Qual a sua idade?

Média = 10,96 Desvio-padrão = 0,99

Repartição de 4 categorias da mesma amplitude

Menos de 10	243	11,9%
10	690	33,8%
11	660	32,4%
12 e mais	446	21,9%
Total	2039	100,0%

Fora da escola o que você mais gosta de fazer?

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

Não resposta	40	2,0%
A) Passear	741	36,3%
B) Ver TV	1046	51,3%
C) Video Game	717	35,2%
D) Computador	1270	62,3%
E) Estudar	602	29,5%
F) Brincar com os amigos	1114	54,26%
Total	2039	

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

Soma dos percentuais diferentes de 100 em função das respostas múltiplas:

Não resposta	20	1,0%
A) Computador	1385	67,9%
B) TV	1502	73,7%
C) som MP3	745	36,5%
D) Video Game	872	62,3%
E) Celular	808	39,6%
Total	2039	

o que gostaria de ganhar no dia das crianças? até 3.

percentuais diferentes de 100 de respostas múltiplas:

do	22	1,1%
do	770	37,8%
do	720	35,3%
do	559	27,4%
do	200	9,8%
	1285	63,0%
MP3.	1433	70,2%

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

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

Não resposta	105	5,1%
A) Asfalto	156	7,7%
B) Segurança	800	39,2%
C) Iluminação	263	12,9%
D) Lazer	664	32,6%
E) Escola	219	10,7%
F) Transporte	203	10,0%
G) Não sei	779	38,2%
Total	2039	

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

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

Ainda segundo esta pesquisa, um dos motivos mais citados para que as crianças brincassem mais no interior das suas residências era o fato de os pais não permitirem a brincadeira na rua. Um dos principais motivos para que as crianças de condomínio fechado brinquem mais nas partes comuns, internas, fora de casa, mas dentro do condomínio, é a “segurança” que este proporciona. Assim, podemos concluir que a segurança é um fator de peso nessa relação. Os dados da tabela a seguir são bastante úteis para compreendermos os fatores que podem ter contribuído para que o *videogame* tenha se tornado uma das principais opções de divertimento dos jovens.



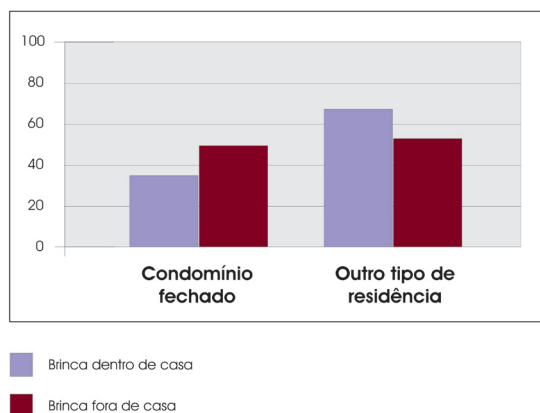


Figura 1: Relação entre tipo de residência (condomínio fechado ou outro tipo) e brinca dentro ou fora de casa.

O capitalismo investe na violência midiática e retira lucros desse investimento. Por exemplo, os noticiários que trazem informações sobre casos de violência urbana prendem a atenção do espectador e, nessa brecha, os meios de comunicação aproveitam para fazer propagandas de produtos, principalmente relacionados à segurança, como seguros, alarmes e “condomínios fechados”. Há o investimento em histórias de super-heróis, onde existe um consumo em massa de imagens violentas, e ao se tornar ídolo da sociedade gera lucros às empresas, pois passa a haver um grande consumo de produtos relacionados ao herói. O fato de a televisão ser o principal veículo cultural e de informação da população preocupa entidades como a ONU e a UNESCO, devido à quantidade de violência transmitida em seus programas (BRASIL, UNESCO, 1999).

A Universidade da Califórnia iniciou uma pesquisa no ano de 1998 sobre a violência na televisão norte-americana e como o público responde a isso<sup>19</sup>. Com base em uma análise extensa de todos os estudos, identificaram características que analisaremos a seguir.

<sup>19</sup> Estima-se que 98% dos 95 milhões de casas nos EUA têm aparelhos de TV e aproximadamente três quartos desse número possuem mais de um aparelho; 2/3 têm TV a cabo e 4/5, aparelhos de videocassete (ou DVD). A televisão fica ligada mais de sete horas por dia em uma casa norte-americana comum (Broadcasting and Cable Yearbook, 1996).

**Tabela 1:**  
**Impacto prognosticado de fatores de contexto sobre três**  
**consequências da exposição à violência da mídia**

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

△ - Provavelmente aumenta a consequência

▼ - Provavelmente diminui a consequência

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

A televisão e, mais recentemente, também a internet têm sido consideradas por especialistas como importantes fatores na formação social do indivíduo, na formação da sua opinião, do seu olhar sobre o mundo. No entanto, o *videogame* também tem sido incluído nesse debate. Tal brinquedo vem sendo citado por estudiosos e pelo senso comum presente nos veículos de comunicação de maneira negativa, o que pode gerar preocupações por parte de pais e autoridades, que, por causa desse bombardeio de informações, podem deixar de vê-lo somente como um inofensivo brinquedo.

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



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

## **Impactos da violência**

Os índices de violência envolvendo jovens vêm crescendo tanto quanto a violência praticada entre outras faixas etárias em boa parte do mundo. Nos Estados Unidos, de acordo com um relatório publicado pela Associação Psicológica Norte-Americana (1993), o uso de armas de fogo é responsável por mais de 75% dos assassinatos entre adolescentes. O número de crimes violentos relacionados com armas de fogo aumentou na década de 1990. A pesquisa indica um aumento de 75,6% nas agressões graves relacionadas com armas de fogo, de 1985 a 1994 (cf. Federal Bureau of Investigation, 1996). Os norte-americanos têm a taxa mais alta de assassinatos que qualquer outra nação do mundo. Entre os jovens entre 15 e 24 anos, o homicídio é a segunda causa de morte. Os jovens dessa faixa etária são responsáveis ainda por 24% de todos os crimes violentos que levam à prisão. Cabe aqui lembrar que boa parte desses problemas sociais tem relação direta com o sistema capitalista (como causa das desigualdades e exploração comercial da violência) e, em se tratando dos Estados Unidos, não pode ser esquecido o fato de que neste país o porte de armas é permitido ao cidadão comum, o que torna o acesso aos jovens algo muito mais facilitado, já que é comum que nas residências haja armas de fogo. O que nos interessa aqui é mostrar como o *videogame* pode contribuir, mesmo que não estruturalmente, para esse estado de coisas, promovendo a banalização da violência.

Como aponta a professora Sissela Bok, da Universidade Harvard (EUA), em entrevista para a revista *Superinteressante* (1999), as ima-

gens eletrônicas causam um impacto na formação de uma criança, e a maioria dos estudos mostra que as crianças são influenciadas pela exposição à violência na tela, e um dos efeitos é a dessensibilização e indiferença ao sofrimento alheio.

Para o tenente-coronel reformado e ex-professor de Psicologia da Academia Militar de West Point e da Universidade de Arkansas, David Grossman, “nossos filhos estão aprendendo a matar e a gostar disso, pois *videogames* como o *Doom*<sup>20</sup> incitam à brutalidade”. Segundo ele, os instrutores americanos utilizam há 20 anos simuladores parecidos com esses *games* eletrônicos para treinar militares e policiais.

Os desenvolvedores de *games* estão cada vez mais aproximando o mundo da ficção do mundo real, melhorando a tecnologia e o *design* dos personagens. Vale citar o exemplo da série de um jogo que se tornou fenômeno mundial, chamado GTA (*Grand Theft Auto*), que em inglês significa “Grande Ladrão de Carros”. O *game* foi produzido em 1998 pela empresa americana de *softwares* Rockstar Games (fundada em 1998 pelo americano Sam Houser), cujo personagem deve realizar missões por uma cidade, podendo utilizar armas, roubar veículos e até espancar pessoas, principalmente prostitutas.

Segundo o *Guinness World Records Games 2008*, o GTA é o jogo mais vendido de toda a história, com mais de 15 milhões de cópias comercializadas pelo mundo. A versão IV do GTA, quando chegou às lojas norte-americanas, provocou filas desde a meia-noite do dia anterior ao lançamento em frente às lojas nas quais o *game* começaria a ser vendido no dia seguinte. Cerca de 2,5 milhões de cópias foram vendidas nas primeiras 24 horas de lançamento. O *game*, no Brasil, custou em torno de R\$ 250 e R\$ 300, o que, sabemos, restringe o acesso às cópias originais a parcelas significativas da população brasileira. Tal argumento reforça a ideia exposta por alguns especialistas de que *games* de conteúdo violento podem contribuir para a ocorrência de comportamentos agressivos, o que talvez seja

---

<sup>20</sup> Jogo de computador lançado em 1993 pela Id Software, pioneira do gênero câmera em primeira pessoa, onde na tela o jogador tem a visão do personagem, dando mais realismo ao jogo.



um elemento importante para entender os atos de violência realizados por jovens de classe média<sup>21</sup>.

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

Entrando na questão do comportamento do jovem, ao jogar sempre e fazer o que bem entende, há o risco de passar a achar aquilo normal. Um hábito corresponde geralmente àquilo que o sujeito aprendeu durante o seu desenvolvimento, passando a repeti-lo e levando ao costume, como o “jogar” *games* onde se espancam prostitutas. Não há uma relação direta, acreditamos, entre o que se joga e o que se faz, mas o que se joga pode contribuir para o reforço do desprezo por valores humanitários ou para o desrespeito a grupos de populações específicos, reforçando também crenças e comportamentos violentos, inclusive<sup>22</sup>.

Há casos de crimes violentos aparentemente inspirados por determinados filmes e *games*, mas nenhum consenso foi estabelecido quanto ao alcance e rigor da influência da mídia violenta sobre a agressão ou

---

<sup>21</sup> No Brasil, um exemplo de banalização da violência e ato de brutalidade foi o caso do índio Galdino Jesus dos Santos, que foi queimado vivo enquanto dormia em um ponto de ônibus em Brasília, no dia 20 de abril de 1997. Os assassinos foram os jovens de classe média Max Rogério Alves, Tomás Oliveira de Almeida, Eron Chaves de Oliveira, Antônio Novely Villanova e Gutemberg de Almeida (menor de idade), que em depoimento à Justiça alegaram que confundiram o índio com um mendigo e que foi “apenas uma brincadeira”. Creio que tal ato foi motivado pelo preconceito que existe em suas mentes, devido a sua criação familiar.

<sup>22</sup> Em junho de 2007, a empregada doméstica Sirley Dias de Carvalho Pinto, de 32 anos, teve a bolsa roubada e foi espancada por cinco jovens moradores de condomínios de classe média da Barra da Tijuca. O estudante de administração Felipe de Macedo Nery Neto, de 20 anos, o técnico de informática Leonardo Andrade, de 19, e o estudante de gastronomia Júlio Junqueira, de 21, confessaram o crime e deram como justificativa para o que fizeram “ter confundido a vítima com uma prostituta”.



comportamento violento do espectador infantil. A maioria de nós aceita a noção de que o comportamento violento é um problema complexo e com muitas causas, ligado a muitas influências. Tudo interage para afetar o comportamento antissocial e violento, em qualquer classe social e de qualquer faixa etária, inclusive, como supomos, o *videogame* sobre os jovens.

No Brasil, está em vigor a Lei nº 7.347/95, que proíbe a distribuição e comercialização dos “*games de tiro*”, como *Conter-Strike* e *Everquest*. O argumento sustenta, em síntese, que os jogos virtuais atentam contra os princípios diretivos da educação de crianças e adolescentes, vindo mesmo a causar-lhes danos à saúde física e mental, sendo fatores de estímulo à violência e deturpadores da formação psicológica e da personalidade de crianças e adolescentes. Segundo o Ministério Público Federal, que participou da discussão para a implementação da lei, os jogos “incitam à violência, propugnam pela ideia de que o mais fraco deve sucumbir ao mais forte, disseminam o prazer pela dor, pelo ódio e pela morte”.

Com base nessas discussões, a partir de 2001, o governo decidiu fazer uma classificação etária para todos os jogos eletrônicos distribuídos oficialmente no Brasil, que podem ser: livre, 12, 14, 16 ou 18 anos, de acordo com o grau de violência, sexo e drogas do conteúdo, facilitando assim a participação dos pais, intermediando o tempo que o jovem vai passar no *videogame* e observando o *game* jogado.

## **CONCLUSÃO**

### ***Reset ou game over?***

O *videogame* tornou-se uma forma de ocupação por boa parte dos jovens, o que poderia gerar dúvidas em alguns pais quanto à sua relação com seus filhos. Um grande problema, fazendo com que os jovens não se sintam livres o bastante para buscar o prazer



e sua satisfação. O *videogame* nada mais é do que um instrumento de lazer, e talvez o que preocupe os pais é como seus filhos estão utilizando seu tempo livre, já que o *videogame* não é visto como uma ferramenta de desenvolvimento, sendo incapaz de formar nos jovens uma mente questionadora e às vezes bem direcionada, como os livros são. O homem, antes de chegar à fase adulta, passa por períodos de formação social, quando passam por situações reais e conflitos que são importantes para a formação de um indivíduo, e o adolescente que se priva desses momentos pode vir a sofrer danos mais tarde em sua jornada de vida.

O *videogame* é tratado como uma espécie de “válvula de escape” tanto por parte das crianças quanto da mídia e das autoridades, pois para o primeiro é uma maneira de distração e, para o segundo, uma forma de apontá-lo como uma das causas da violência envolvendo jovens, como por exemplo tomar a medida de proibição de alguns jogos. É algo que precisa ser analisado de forma cultural, social e histórica.

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



## REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn ALVES, L. R. G. *Game over: jogos eletrônicos e violência*. Salvador: Universidade Federal da Bahia, 2004.

ARAÚJO, B. C. de; VASCONCELOS, L. C.; NUNES, M. F.; VALDE-TAROUTOR, U. B. F. *Comparação do local de lazer das crianças que moram em condomínios fechados e das que moram em outros tipos de residência*. Brasília: Universidade de Brasília, 2001.

BOLAÑO, C. R. S. Trabalho intelectual, comunicação e capitalismo. A re-configuração do fator subjetivo na atual reestruturação produtiva. *Revista da Sociedade Brasileira de Economia Política*, Rio de Janeiro, v. 00, n. 11, p. 53-78, 2002.

BOLETIMVIRTUALDAUFRJ, *OlharVital*, edição 141, de 28/08/2008. [[http://www.olharvital.ufrj.br/2006/index.php?id\\_edicao=141&codigo=4](http://www.olharvital.ufrj.br/2006/index.php?id_edicao=141&codigo=4)].

CARLSSON, U.; FEILITZEN, C. V. *A criança e a violência na mídia*. Unesco Brasil/Cortez, 1999.

COSTA, E. A Globalização neoliberal e os novos fenômenos do capitalismo contemporâneo. In: IX ENCONTRO NACIONAL DE ECONOMIA E POLÍTICA, Uberlândia. *Anais do IX Encontro Nacional de Economia e Política*, 2004. v. 1.

FERREIRA, M. G. Globalização: última etapa do capitalismo? In: *CADERNO CRH*, Salvador, Universidade Federal da Bahia, n. 30-31, p. 265-288, jan.-dez. 1999.

GIGANTE, D. P.; BARROS, F. C. Prevalência de obesidade em adultos e seus fatores de risco. *Revista de saúde pública*, São Paulo, v. 31, n. 3, jun. 1997.

HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Tradução: João Paulo Monteiro, 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

INSTITUTO MEXICANO DEL SEGURO SOCIAL (IMSS). *En México, cerca de un millón de usuarios de videojuegos presentan lesiones en la mano*: IMSS, 21 jan. 2008, n. 27.



KATO, P. M.; COLE, S. W. A. Videogame improves behavioral outcomes in adolescents and young adults with cancer: a randomized trial. *American Academy of Pediatrics*, n. 122, e. 305-317, oct. 28, 2008.

MAINIERI, T. *As crianças de hoje preferem ganhar dinheiro ao invés de brincar*. Universidade Federal de Goiás (UGF), Centro de Estudos e Pesquisas de Relações Públicas, 2008.

MARTINS, D. M.; COUTO JUNIOR, D. R. do. *Jovens jogadores de videogames e produção de sentidos: contribuições para se pensar práticas educativas alteritárias*. Rio de Janeiro: UERJ, 2007.

MOITA, F. M. G. da S. C. *Culturas juvenis e jogos eletrônicos: que currículo é esse?* In: *Anais VI Colóquio Sobre Questões Curriculares, II Colóquio Luso-Brasileiro sobre Questões Curriculares*. Uerj, Rio de Janeiro, 16 a 19 de ago. 2004.

MONTEIRO, J. L. *Jogo, interatividade e tecnologia: uma análise pedagógica*. São Paulo: Universidade Federal de São Carlos, 2007.

RAHAL, F. de C. *Desenvolvimento de jogos eletrônicos*. 2006. 32 f. Trabalho de conclusão de curso (Bacharel em Engenharia da Computação). São Paulo : Centro Universitário Assunção, 2006.

REVISTA *Época*, edição 464, de 4 abr. 2007.

REVISTA *Superinteressante*, edição 141, jun. 1999.

REVISTA *Veja*, edição de 28 abr. 1999.

UNESCO Brasil. *A criança e a violência na mídia*. Brasília: Unesco, 1999, p. 15.

Sites consultados entre agosto e dezembro de 2008

<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u366142.shtml>

<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u384674.shtml>

<http://educacao.uol.com.br/geografia/terceira-revolucao-industrial-tecnologia.jhtm>

<http://g1.globo.com/Noticias/Games/0,,MUL875519-9666,00-COMPULSAO+POR+GAMES+QUASE+NUNCA+E+VICIO+DIZ+ESPECIALISTA.html>



<http://games.terra.com.br/interna/0,,O12973686-E11702,00-Jogar+videogames+ pode+ servir+ como+ terapia+ de+ saude.html>

[http://gballone.sites.uol.com.br/temas/violen\\_inde.html](http://gballone.sites.uol.com.br/temas/violen_inde.html)

<http://jbonline.terra.com.br/canais/games/flashback.html>

<http://noticias.uol.com.br/ultnot/cienciaesaude/ultnot/reuters/2008/08/06/videogame-ajuda-jovens-pacientes-de-cancer-a-tomar-remedios.jhtm>

<http://retrospace.wordpress.com>

<http://www.ime.usp.br/~is/ddt/mac333/projetos/fim-dos-empregos/tercRevInd.htm>

<http://www.guinnessgames2008.com.br>

<http://www.mundodasmarcas.blogspot.com/2006/09/atari-uma-lenda.html>

<http://www.museudocomputador.com.br>

<http://oglobo.globo.com/online/tecnologia/mat/2006/07/10/284805642.asp>

<http://www.videogameslive.com.br>

