UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA

FRANCISCO IRAFRAN DANTAS

Jogos eletrônicos x Comportamento Agressivo

CAMPINA GRANDE – PB

2012

FRANCISCO IRAFRAN DANTAS

Jogos eletrônicos x Comportamento Agressivo

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação Psicologia da Universidade Estadual da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de Formação e Licenciatura em Psicologia.

Orientador: Prof°. Ms. José Andrade Costa Filho

CAMPINA GRANDE – PB

2012

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL – UEPB

D192j Dantas, Francisco Irafran.

Jogos eletrônicos x comportamento agressivo [manuscrito] / Francisco Irafran Dantas. – 2012.

17 f.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia) – Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Biológicas e da Saúde, 2012.

"Orientação: Prof. Me. José Andrade Costa Filho, Departamento de Psicologia".

1. Psicologia comportamental. 2. Comportamento agressivo. 3. Psicanálise. I. Título.

21. ed. CDD 150.194 3

FRANCISCO IRAFRAN DANTAS

Jogos eletrônicos x Comportamento Agressivo

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação de Psicologia da Universidade Estadual da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de Formação e Licenciatura em Psicologia.

Aprovado em 27 de junho de 2012.

Prof°. Ms. José Andrade Costa Filho/ UEPB

Orientador

Profª. Ms. Maria José Cabral de Oliveira/ UEPB

Examinadora

Prof°. Dr. José Carlos Barros Silva / UEPB

Examinador

Jogos eletrônicos x Comportamento Agressivo

DANTAS, Francisco Irafran[1]

RESUMO

Por ser a violência algo bastante discutido na contemporaneidade, assim como suas causas e efeitos na humanidade, este estudo tem como objetivo analisar qual seria a relação existente entre os jogos eletrônicos x comportamento, no contexto da sociedade atual, tendo como referencial teórico as teorias da Psicanálise, Aprendizagem Social e a Etologia. A partir deste referencial teórico, pode-se dizer que, a relação entre jogos eletrônicos violentos e violência, está demarcada não só pela utilização de jogos com conteúdo violento, mas, por uma série de fatores, biológicos, psicológicos e sociais, que juntos possam vir a desenvolver nos jovens e adolescentes comportamentos agressivos.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos eletrônicos. violência. comportamentos agressivos.

ABSTRACT

To be something fairly discussed violence in contemporary times, as well as its causes and effects on humanity, this study aims to analyze what would be the relationship between the electronic games x behavior, in the context of current society, theoretical Psychoanalysis theories, Social Learning and Ethology. From this theoretical framework, it can be said that the relationship between violent video games and violence, is demarcated not only by the use of games with violent content, but by a series of factors, biological, psychological and social, that together are likely to develop aggressive behaviors in young people and adolescents.

Keywords: video games. violence. aggressive behaviors.

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem por objetivo analisar qual seria a relação existente entre os jogos eletrônicos x comportamento, no contexto da sociedade atual, analisando os aspectos e características, apontando as possíveis relações que possam existir, diante das mais variadas situações, utilizando como referencial teórico para à abordagem das

[1] Graduando em fase de conclusão do curso de Psicologia da Universidade Estadual da Paraíba. iraframdantas@hotmail.com

questões alguns conceitos da Psicanálise, Aprendizagem Social e a Etologia. Diante de tais teorias os jogos podem ser caracterizados como um elemento da cultura que contribuiu para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo dos sujeitos, a presença dos jogos na história da humanidade tem início com a própria evolução do homem. Na perspectiva de Huizinga 2001, p.3, o jogo se constitui em uma atividade universal anterior a própria cultura, dado esta, "mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana" e que os próprios animais já realizavam atividades lúdicas.

Os primeiros jogos eletrônicos surgiram nos Estados Unidos, de acordo com (2011, <http://pt.wikipedia.org>) por volta de 1958, os jogos surgiram em um laboratório de pesquisas militares (Brookhaven national laboratoriy), a partir de um programa que se chamava Tennis for Two, (tennis pata dois) sendo uma simulação simplificada do jogo de Tennis. Não havia representação de imagens, dos jogadores apenas da quadra e da bola. Três anos após, com o avanço da tecnologia surge um novo modelo de computador, na qual permitia um melhor desempenho do jogo.

Anos mais tarde com a criação de uma televisão interativa, na qual podia acoplar o jogo à ela, o jogo passou de uma simples diversão, para se tornar um grande investimento da indústria de eletrônicos. Durante toda a década de setenta, a empresa de games Atari, juntamente com outras parceiras, se consagram como uma das maiores empresas de games do mundo, lançando a cada ano mais novidades.

Com o passar dos anos, as empresas de vídeos games descobrem o interesse de seus usuários, por jogos de caráter violentos, e começa a investir nesse novo mercado. Os primeiros games de caráter violentos surgem na década de setenta, especificamente no ano de 1976, com a criação do jogo Death Race, da Exidy Games, o objetivo do jogo era atropelar o maior numero de "gremlins" que atravessar a tela com um carrinho de corrida, cada gremlins atropelado era simbolizado por uma lápide e antes de morrer a vítima grita. E as lápides passam a ser obstáculos durante o percurso.

Death Race, foi o precursor de Carmaggedon, jogo na qual se constituía em momentos de violência no percurso do jogo, surge a partir de então, as primeiras críticas acerca do caráter de tais jogos eletrônicos, quanto a questão da violência e sua possíveis consequências no comportamento dos usuários. Atualmente, o mercado dos videogames é controlado pelas empresas japonesas Nintendo e Sega, que desde de 1994, vêm apresentando um significativo crescimento econômico.

Diante dos aspectos violentos dos jogos eletrônicos, houve uma preocupação por parte de especialistas, e da própria família dos usuários quanto á questão da exposição da violência contida no enredo dos jogos aos jovens e adolescentes. Para compreender melhor as questões relacionadas ao contexto em que a violência se faz presente, fez-se necessário o estudo de alguns teóricos, que estuda e domina os aspectos relacionados à violência.

Segundo Amoretti (1992) a violência tem um conceito amplo, complexo, polissêmico e controverso, pode ser genericamente entendida como evento representado por ações diretas ou indiretas, realizadas por indivíduos, grupos, classes ou nações que ocasionam danos físicos ou moral a si próprio ou a outros. Essa violência pode ser representada por dois grupos, a violência explícita e a violência oculta.

Vale salientar a noção de (COSTA,1992,p.24), que diz que "a violência nasce da agressividade, da inclinação instintivas do homem para ou fazer sofrer seus semelhantes." Num outro contexto e significado, esse mesmo autor diz que a violência aparece como forma de resolução de conflitos, podendo-se evitá-la somente através de uma instância superior e da Lei.

Para Freud (1916, apud BIRRAUX, 1997) os crimes são muitas vezes cometidos para aliviar o sentimento de culpa intenso provocados justamente pelas moções puncionais. Winnicott (1983), diz que a agressividade pode tomar vários caminhos, e esses caminhos estarão em estreita relação com a resposta ambiental.

Ao lado de filmes e programas televisivos, os jogos eletrônicos são, hoje, um dos principais veículos de representação da violência. Que estão sendo consumidos, na sua maioria, por crianças e adolescentes, em processos de desenvolvimento (Lynn Alves, 2003).

Lynn Alves (2003) afirma que a presença das tecnologias e, em especial, dos jogos eletrônicos violentos na vida dos jovens e adolescentes, podem representar de alguma forma riscos, quanto a uma possível interação agressiva dos sujeitos, na qual certos comportamentos poder vir a ocorrer. Os jogos eletrônicos de caráter violento, associados a outras condições podem desencadear também mudanças na sensibilidade social e afetiva dos sujeitos. Diante do que já foi exposto, a relevância deste estudo se dá pela relação existente entre a presença constante dos jogos eletrônicos na vida dos jovens e adolescentes e o aumento da violência na sociedade atual.

2. O AVANÇO CULTURAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Os jogos, de uma maneira geral, se constituem em um elemento da cultura que contribuem para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo dos sujeitos, constituindo assim, em uma atividade universal, com características singulares que permitem a resignificação de diferentes conceitos.

A presença dos jogos na história da humanidade tem início com a própria evolução do homem, até serem estabelecidas regras de convivências, as quais os sujeitos se adaptavam ou propunham outros encaminhamentos que atendessem as suas demandas. Os rituais de caça, da guerra tinham um caráter lúdico, de entretenimento, força e poder.

Na perspectiva de Huizinga (2001) o jogo se constitui em uma atividade universal anterior a própria cultura, pois, mesmo em suas definições menos rigorosas, os jogos sempre estiveram presentes na sociedade humana e até mesmo, os próprios animais já realizavam atividades lúdicas.

Os primeiros jogos eletrônicos surgiram na América Central, mais precisamente nos Estados Unidos, na década de cinquenta precisamente em 1958. Os jogos surgiram no Brookhaven national laboratoriy, um laboratório de pesquisas militares, a partir de um programa que se chamava Tennis for Two, (tennis pata dois) sendo uma simulação simplificada do jogo de Tennis. Não havia representação de imagens, dos jogadores apenas da quadra e da bola.

A partir de 1958 o físico William Higinbotham que havia trabalhado na primeira bomba atômica transformou duas linhas rudimentares e uma bola na primeira experiência interativa de entretenimento em computador. Três anos após , em 30 de julho de 1961, com o avanço da tecnologia surge um novo modelo de computador, na qual as válvulas foram substituídas, por transmissores, possibilitando um melhor desempenho do computador.

Um grupo de estudantes do Massachusetts Institute of Technology (MIT) liderados por Steve ‘Slug’ Russell testa pela primeira vez Spacewar um jogo eletrônico desenvolvido em um enorme computador que custava milhares de dólares.

Steve ‘Slug’ Russell, e seus colaboradores, Dan Edwards, Alan Kotok, Peter Sampson e Martin Graetz, esses autores proclamados precursores dos 'geeks' ("nerds"viciados em informática) se inspiraram nos livros do autor E. E. "Doc" Smith para criar seu jogo de batalha espacial. Quando Russell junto aos seus colaboradores

criaram o Spacewar não pensava em ganhar dinheiro com a invenção, pois na época ainda não existia computadores domésticos.

Em 1966, o engenheiro Ralph Baer foi incumbido de criar a melhor televisão do mundo, que seria uma TV interativa com jogos, sua idéia não vinga. Anos mais tarde, no começo da década de setenta, a Magna Vox, compra a idéia de Ralph e começa a desenvolver o primeiro videogame para conectar à TV. Vale salientar que, enquanto que os inventores do primeiro jogo tinha apenas um intuito de diversão com os jogos eletrônicos, Nolan Bushenell tinha a intenção de ganhar dinheiro, ele adapta o projeto do SpaceWar, para criar um computador apenas pra jogar, criando assim o primeiro árcade do mundo.

Posteriormente, Bushenell é contratado temporariamente pela Nutting Associates, para trabalhar montando o Computer Space, mais tarde Bushenell saí da empresa para fundar a Atari, que se configura como umas das maiores empresas de jogos eletrônicos da época.

Durante toda a década de setenta, a empresa de games Atari, juntamente com outras parceiras, e com a genialidade de Bushenell se consagram como as maiores empresas, de games do mundo, lançando a cada ano mais novidades, pois os jogos eletrônicos tinham que acompanhar as mudanças de mentalidade da sociedade, sendo assim, as empresas de vídeos games, descobrem o interesse dos jovens e adolescentes, por jogos de caráter violento, e começa a investir, nesse novo mercado. Atualmente, o mercado dos videogames é controlado pelas empresas japonesas Nintendo e Sega que, desde de 1994, vêm apresentando um significativo crescimento econômico.

Os primeiro games de caráter violento surgem na década de setenta por volta de 1976, com a criação do jogo Death Race, da Exidy Games, o objetivo do jogo era atropelar o maior numero de “gremlins” que atravessar a tela com um carrinho de corrida, cada gremlins atropelado era simbolizado por uma lápide e antes de morrer a vitima grita. E as lápides passam a ser obstáculos durante o percurso. Também foi o precursor de Carmaggedon, jogo no qual, pode-se verificar, momentos de violência durante o percurso do jogo. Esses jogos chamam a atenção da crítica vigente que passa a questionar o caráter dos jogos, quanto a questão da violência e sua possíveis conseqüências no comportamento dos jovens e adolescentes.

3. A VIOLÊNCIA ENQUANTO COMPORTAMENTO SOCIAL

A violência, apesar de ter conceito amplo, complexo, polissêmico e controverso, pode ser genericamente entendida como um evento representado por ações diretas ou indiretas, realizadas por indivíduos, grupos, classes ou nações que ocasionam danos físicos ou moral a si próprio ou a outros. Amoretti (1992) reconhece dois grupos de violência. No primeiro grupo, tem-se a violência explícita, na qual é identificado o sujeito violento, bem como o sujeito-objeto violentado; é a violência dramática, reconhecida pela mídia e por todos, presente nos crimes de toda espécie, nos psicopatas assassinos, estupradores, assaltantes, os quais também são vitimas de violência. O segundo grupo seria a violência oculta, na qual não se identifica o sujeito violento, não se constata.

> No segundo (não se "isola") o ato violento imediato, explícito, enquanto tal; é a violência mascarada, invisível, é a miséria dos favelados, despossuídos, é a prostituição, o analfabetismo (AMORETTI, 1992, p. 41).

Para (COSTA,1992 p.24) "A violência nasce da agressividade, da inclinação instintivas do homem para ou fazer sofrer seus semelhantes" num outro contexto e significado, a violência aparece como forma de resolução de conflitos, podendo-se evitá-la somente através de uma instância superior e da Lei.

Recorrer à violência como instintiva é reconhecê-la, como natural no homem, e nos demais animais, como necessárias, e banalizá-la. O instinto agressivo, é necessário e destina-se a luta pela sobrevivência, é natural, portanto, é próprio da natureza animal.

No "animal homem", o instinto agressivo é uma marca típica de sua conduta animal e necessário às questões da própria sobrevivência. A agressividade, como tal não implica apenas no desejo de destruir o outro, ainda que possa levar a destruição, para atingir seu objetivo, que é a sobrevivência do organismo. Trata-se de uma questão de necessidade e não de desejo.

De acordo com (COSTA, 1992, p.30) "o animal não deseja, o animal necessita", quando intervém o desejo (desejo enquanto objetivo) de destruir o outro, de provocar-lhe danos, de privá-lo não se trata mais do instinto agressivo, e sim de um ato de violência, atribuindo esse comportamento ao um animal em particular "o homem". No entanto, essa aparente incoerência "revela o que o Freud observador não pode deixar de

notar: não existe um instinto de violência. O que existe é um instinto agressivo que pode coexistir perfeitamente com a possibilidade do homem desejar a paz e com a possibilidade do homem empregar a violência" (COSTA, 1992, p. 27). Já é sabido que:

> "[...] a violência é o estado perverso da agressividade; a violência pode ter uma dimensão ou objetivo. Podendo ser oculta, a essa violência oculta poderíamos acrescentar o não acesso às informações a que todos têm direito, a sujeição a leis e sistemas que, tacitamente, sem que disso se tenha consciência ou amplo reconhecimento, favorecem a poucos, em detrimento da maioria e não perceptível, inclusive para os personagens diretamente envolvidos, e ser profundamente lesiva" (AMORRET, 1992, p.42-43).

A Psicanálise tem seu papel importante no sentido de contribuir no desvendamento dos determinantes inconscientes da violência oculta. Segundo Amoretti (1992), a violência quanto a nível individual de inconsciente, são fantasias, logo, o que predomina por trás da violência são o medo. Sendo assim, a violência pode ser qualificada de sintomas.

Zamora. H. Maria (2009) em seu artigo *As crianças que ninguém quer* se refere às crianças que vivem em situação de abandono, e de extrema violência, ou seja, a violência já faz parte do seu cotidiano, portanto faz parte do seu natural serem violentas.

Corroborando com a idéia de Zamora (2009), Stanislas Tomkiewicz (2001), afirma que durante muito tempo teria prevalecido a idéia de que a partir de um determinado nível de agressão sofrida pela criança, o indivíduo se tornaria forçosamente um delinquente, um psicótico ou, no mínimo, um inadaptado socialmente. Hoje, sem negar em qualquer momento os danos provocados, pensamos que não há como nos submetermos a tamanho determinismo.

Segundo Winnicott (1983), a agressividade pode tomar vários caminhos, e esses caminhos estarão em estreita relação com a resposta ambiental: a violência surge onde se experimenta o insuportável indizível: onde o pensamento e as palavras faltam para dizer o sofrimento, ou simbolizá-lo. Birraux (1997) aponta que não há violência que não se origine de um terrível sofrimento, quando saem de cena as forças de ligação em benefício da pulsão de morte.

(MINAYO, 1999, p. 11) cita Chesnais e Burke que "reafirmam a idéia de que não se pode estudar a violência fora da sociedade que a produziu, porque ela se nutre de fatos políticos, econômicos e culturais traduzidos nas relações cotidianas que, por serem construídos por determinada sociedade, e sob determinadas circunstâncias, podem ser

por ela desconstruídos e superados". Minayo (1999) discute a questão da violência como um problema social que deve ser analisado no seu contexto histórico, diferenciando-se dos sociobiólogos que a compreendem como um fenômeno inerente à natureza humana e aos condicionamentos biogenéticos que se processam nos indivíduos. Nessa proposta de estudar a violência dentro do contexto histórico cultural.

4. JOGOS ELETRÔNICOS X COMPORTAMENTO

Na sociedade atual é indiscutível que ao lado de filmes e programas televisivos, os jogos eletrônicos são um dos principais veículos de representação da violência. Essa situação acaba gerando um debate através da mídia, envolvendo escolas, pais e especialistas, que se questionam acerca dos efeitos que a interação com os jogos violentos pode provocar no comportamento dos jovens.

Alguns especialistas afirmam que essa questão não deve ser influenciada por uma mídia sensacionalista, na qual atribui os problemas ligados a questão da violência infanto-juvenil, apenas ao uso ou contato com os jogos que trás em seu enredo atos e atitudes de violência. Não esquecendo,

> [...] que alguns jovens na maioria das vezes, estão inseridos em um contexto sócio-familiar desfavorável ao seu desenvolvimento sadio, quando as famílias são forçadas a viver na miséria, como resultados de alterações demográficas em grande escala, migração ou discriminação étnica e racial. Ou quando a própria família repetitivamente vivencia à violência doméstica, quando os próprios filhos são vítimas de abuso e quando as crianças não têm supervisão dia após dia. (PETER LUCAS, 1999, p.28)

A Etologia e a teoria da Aprendizagem Social parte do pressuposto, de que são necessárias, pequenas mudanças, no tocante ao contexto social na qual os indivíduos, se encontram inseridos, para que haja uma mudança significativa em seu comportamento inato, quanto a questão da agressividade.

Lorenz (1973) afirma em sua obra Agressão; uma historia natural do mal, fala que à agressividade é natural de muitos animais para com os seus próprios (congéneses) não prejudica a espécie mas é pelo contrário, essencial á sua conservação. Nesse contexto o comportamento humano, é o resultado de influências biológicas e ambientais. No caso específico do ser humano, mais do que separar o que é biológico do

que é cultural, devemos concentrar nossos esforços para compreender de que forma essas duas variáveis se integram e interagem entre si.

A Etologia se propõe a compreender o comportamento humano com base no pressuposto biológico e sócio-cultural do individuo. Embora o ser humano apresente grande capacidade de aprender, sendo que essa aprendizagem não ocorre de forma aleatória.

As origens do comportamento, não estão somente no nascimento ou mesmo durante a vida intra-uterina, mas também durante a nossa história filogenética de milhares de anos atrás. O que somos hoje é o resultado de nossas predisposições biológicas com a história individual e cultural de cada um, (LORENZ, 1973). Ou seja, todas as influências sofridas pelo individuo sejam elas quais forem; biológica ou sócio-cutural, essas influencias acabam determinando condições para o desenvolvimento e aprendizagem do individuo.

Essas questões podem vir a contribuir, no sentido de que a violência faz parte do dia-dia podendo ser uma violência doméstica cultura, social e política. Mais do que causas, estas são efeitos de uma sociedade que gera uma violência e uma agressividade que se manifestam de diversas formas: nas guerras, na violência urbana, nos comportamentos agressivos, no consumo das representações simbólicas.

No tocante a teoria da aprendizagem social, seus autores postulam que os valores e as condutas anti-sociais dos adultos e companheiros vêm servir como normas a serem seguidas, as quais serão imitadas pelos delinqüentes em potencial. Posto que,

> [...] a conduta social aceitável, e muitos desvios às normas comumente se explicam em razão dos tipos de informação, a que o indivíduo têm acesso e a importância dada a essas informações. Por exemplo, os adolescentes que não acreditam na possibilidade de obter o que desejam por meios legítimos talvez sucumbam à tentação de utilizar táticas anti-sociais para expressar seu descontentamento ou para obter o que desejam. (SARASON, 1968, p. 256)

A teoria da aprendizagem social explica que, para haver uma relação de influência é necessário uma identificação do usuário com o conteúdo ou comportamento, exposto havendo assim uma certa reciprocidade. Os estudos de laboratório de Bandura e Iñesta (1975) fornecem um interessante modelo teórico para explicar a aprendizagem por observação. Participantes aprendem a se comportar

agressivamente a partir de observação de um modelo que é reforçado pelo seu comportamento agressivo.

Algumas pesquisas demonstram que uma das maneiras da violência na mídia, influenciar a agressão é ensinando novas respostas agressivas através do processo de aprendizagem observacional. A violência que é apresentada como moralmente justificada, onde a vítima merecia ser atacada, elicia comportamento agressivo, isso pode ser visto em alguns filmes na qual o herói usa à violência como meio ou justificativa para serem utilizadas.

Para (CALLIGARIS, 2000, p.15) o adolescente é "um sujeito capaz, instruído e treinado por mil caminhos pela escola, pelos pais, pela mídia, para adotar os ideais da comunidade. Ele se torna um adolescente quando, apesar de seu corpo, e seu espírito estarem prontos para a competição, não é reconhecido como adulto". Portanto, diante de tanta influência sofrida e por ser um indivíduo ainda em formação física e psicológica, torna-se, o jovem e o adolescente, presas fáceis para receber as influências negativas dos jogos eletrônicos.

Em estudo realizado na Inglaterra, o professor John Colwell, da Middlesex University, afirmou que há um número crescente de evidências sugerindo a existência de uma relação entre jogos de computador e agressividade, considerando que esta aparentemente aumentou em rapazes com muito tempo de exposição a tais jogos.

Uma outra questão interessante pontuada por Levis (1998) é que a violência vende. Compreendemos que a violência vende por favorecer um efeito terapêutico, possibilitando aos sujeitos uma catarse, na medida em que canalizam os seus medos, desejos e frustrações no outro, identificando-se ora com o vencedor ou perdedor das batalhas.

Na perspectiva psicanalítica os jogos eletrônicos violentos, muito mais do que geradores são catalisadores, de uma violência individual e social e assumem um papel positivo na regulação da sociedade atual.

No que se refere ao potencial catártico dos jogos, os psicanalista afirmam que, através deles é possível desencadear processos de repetição, recordação e elaboração.

Esses processos possibilitam ao individuo crescer, constituir-se como sujeito, vencendo os seus medos. Este potencial catártico dos jogos foi ilustrado por Freud (1976), quando observava o jogo do *fort-da*, criado pelo seu neto. O jogo consistia em arremessar e puxar um carretel amarrado com um cordão e na pronuncia de palavras interpretada por este autor como *fort*, que, quer dizer aqui, era emitida quando o carretel podia ser visto. A interpretação do jogo tornou-se obvia. Ele relacionava á grande realização cultural da criança, a renúncia instintual (isto é, á renúncia a satisfação instintual) que efetuara ao deixar a mãe ir embora sem protestar. Compensava-se por isso, encenando ele próprio o desaparecimento e a volta dos objetos que encontravam a seu alcance.

> (...) A criança não pode ter sentido a partida da mãe como algo agradável ou mesmo indiferente. Como, então, a repetição dessa experiência aflitiva, enquanto jogo, harmonizava-se com o princípio de prazer? Talvez se possa responder que a partida dela tinha de ser encerrada como preliminar necessária a seu alegre retorno, e que neste ultimo residia o verdadeiro propósito do jogo (FREUD, 1976, P.27).

Há autores que defendem a hipótese da catarse ao considerar que jogar jogos de conteúdo violentos, ao contrario de instigar a agressividade, poder exercer um efeito positivo nos jogadores, na medida em que contribui para uma diminuição da agressividade, por permitir a descarga da agressividade latente num ambiente seguro (CUNNINGHAM, 1995; GARDNER, 1991; GRAYBILL, KIRSCH e ESSELMAN, 1985; HULL, 1985).

Contrapondo os autores que afirmam que possa haver uma possibilidade do jogo virtual violento influenciar, no comportamento agressivo de seus usuários; Por sua vez, Christopher J. Ferguson, da Texas A.I.M International University, afirma que “vídeos games violentos são como manteiga de amendoim- inofensivo pra vasta maioria das crianças, mas prejudicial para uma pequena minoria com problemas de personalidades ou saúde mental pré-existente. E acrescenta: pesquisas recentes demonstram que, com o avanço na popularidade dos vídeosgames, as crianças dos Estados Unidos e Europa têm mostrado menos problemas de comportamentos, concluindo estão menos violentas e se saem melhor nos testes escolares padronizados, ou seja os jogos violentos não criam uma geração de jovens violentos.

Os jogos eletrônicos de caráter violentos devem ser tratados pelos pais das crianças que os utilizam, como sinal de alerta e não como causa. Em virtude das críticas

aos jogos como geradores de violência, alguns jogos virtuais, são impedidos de ser consumidos no Brasil. No Brasil o Ministério Público Federal, proíbe o consumo de jogos que por apresentarem em seu conteúdo, mensagens e imagens, “impróprias” ou por serem bastante violentos.

Ainda com relação a proibição de jogos violentos, alguns são proibidos por seu conteúdo representar uma ameaça ao bem estar físico, mental e social de seus usuários. Esses jogos podem ser reflexos negativos no constructo da personalidade de seus usuários, que possam estar em fase de desenvolvimento intelectual e de personalidade, e na maioria das vezes podendo causar dependências.

Turkle (1997), em suas ideias a respeito do efeito dos jogos eletrônicos violentos em seus usuários, diz que os mesmos, podem promover, assim, um efeito catártico para a agressividade existente em todos nós, ocupando as horas de prazer e lazer como um mero passatempo, não sendo, portanto, encarados como uma compulsão. Jogar compulsivamente sinaliza um “sintoma” que precisa ser investigado, um caminho que o sujeito encontra para dizer que algo não está bem.

5. CONCLUSÃO

Na atual sociedade, a competitividade de crescimento humano faz jus à expansão dos jogos eletrônicos, visto que os mesmos se configuram no objetivo da conquista que proporciona o prazer de vencer. Logo, os jogos eletrônicos, quando associados a imagens e objetivos moralmente denominados de violentos, podem influenciar de maneira negativa no comportamento de jovens e adolescentes, que se tornam cada vez mais agressivos.

Outros fatores que podem estar relacionados à influência cultural dos jogos eletrônicos, são os fatores biológicos, psicológicos e sociais. Para que possamos entender melhor o estudo, partimos do pressuposto biológico, no que diz respeito à agressividade; depois partimos da visão Etológica, na qual caracteriza a violência como algo inerente á qualquer animal, caracterizando-a como algo instintivo, e se faz

necessário para a sua própria sobrevivência, observando que, na cultura humana, essa agressividade, na maioria das vezes, insita à violência.

A agressividade, em determinados contextos é necessária ao ser humano, no sentido do desejo do indivíduo em alcançar os seus objetivos, o que faz com que se possa enxergar o "animal-homem" como um ser instintivo, ou seja, um sentimento necessário na luta pela sobrevivência em um mundo, no qual a rivalidade, muitas vezes, predomina.

Também deve ser considerado, que a agressividade desencadeia a violência, pois o ser agressivo, no sentido de garra, de conquistas de objetivos, tem o seu lado positivo, mas é preciso tomar cuidado com os meios utilizados para que esses objetivos sejam alcançados, os jogos eletrônicos entram como fatores relevantes, no sentido de que, quando violentos, influenciam os jovens e adolescentes para a conquista de seus objetivos, por meio de atitudes vistas pela sociedade como ilícitas moralmente. Assim, esses jogos podem ser reflexos negativos no constructo da personalidade dos mesmos, já que estão em fase de desenvolvimento psicológico, e na maioria das vezes podendo causar dependências.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. Matar ou morrer IN: **INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação.** 2003.

AMORETTI, R. Bases para a leitura da violência. IN: [AMORETTI, R. (Orgs)] **Psicanálise e Violência;** Petrópolis: Editora Vozes, 1992.

BANDURA, A.; IÑESTA, E. R. **Modification de conducta: Análisis de la agresion y la delincuencia**. México: Trillas.1975.

BIRRAUX, A. **Violence à l'adolescence et clivage du moi**. IN: [MARTY, F. (Org.)]. L´illegitime violence. Ramonville Saint-Agne: Ed. Ères, 1997. p. 131-144.

CALLIGARIS, C. **A adolescência**. São Paulo: Publifolha, 2000.

COSTA, J. F. **A inocência e o vício:** Estudos sobre o homeorotismo. Rio de Janeiro: Relume-Dumará,1992.

FREUD, S. Criminosos em conseqüência de um sentimento de culpa. IN: **Obras psicológicas completas de Sigmund Freud**. Edição Standard Brasileira, v. 14. Rio de Janeiro: Imago, 1916-1996.

FREUD, S. **Além do princípio do prazer e outros trabalhos.** Rio de Janeiro: Imago Editora, Obras Completas, 1976.

HUIZINGA, J. **Homo ludens:** o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2001.

LEVIS, D. **Los vídeo juegos, um fenômeno de masas**: que impacto produce sobre la infância y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual. Barcelona: Paidós, 1998.

LÈVY, P. **Tecnologias intelectuais e modos de conhecer:** Nós somos o texto. Tradução de Celso Cândido. Assistência e consultoria de termos técnicos por João batista. 1998. Disponível em: < http://www.hotnet.net/PierreLevy/nossomos.html> Acesso em: 20 jun/ 2012.

LORENZ, K. **A agressão:** uma história natural do mal. Lisboa: Moraes Ed. 1974.

LUCAS P. Violência na escola – questão de segurança ou de pedagogia? IN: **Revista Pátio** n°. 8, ano 2, p. 26-29 fev/abri.1999.

MINAYO, C. e SOUZA, E.R. É possível prevenir a violência? Reflexões a partir o campo da saúde pública. IN. **CIÊNCIAS E SAÚDE COLETIVA.** Abrasco-Associação Brasileira de Pós- Graduação em Saúde Coletiva – Vol 4 , nº 1, p. 07-23. 1999.

TURKLE, S. **A Vida no Ecrã - A Identidade na Era da Internet**. Lisboa: Relógio D´Água Editores. 1997.

TOMKIEWICZ, S. Du bon usage de la résilience. IN: [MANCIAUX, M. (Org)]. **La résilience: résister et se construire, Cahiers médico-sociaux.** Genève: Éditions scientifiques et médicales Elsevier, 2001. p. 229-237.

WINNICOTT, D. W. Psicoterapia dos distúrbios de caráter. IN: **O ambiente e os processos de maturação**. Porto Alegre: Artmed, 1983. p. 184-195.

ZAMORA, M.H. **As crianças que ninguém quer: a clínica psicanalítica em uma instituição de portas abertas.** 2009.

Site pesquisado:

Disponível em:
http://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_dos_jogos_eletr%C3%B4nicos Acessado em: 25/06/2012