

7º Encontro Regional Centro-Oeste de História da Mídia

21 e 22 de novembro de 2024
UFMS - Campo Grande/MS



ISSN: 2525-751X

Videogames violentos e violência: o V da questão¹

MENEZES, Leonardo Betoni, mestrando, Universidade Federal de Dourados, MS²

Resumo

Este resumo expandido é um recorte de uma proposta de artigo, sendo este o resultado de uma pesquisa bibliográfica a respeito da associação dos videogames/jogos eletrônicos a uma suposta tendência de comportamentos agressivos que gerariam atos de violência, tendo como provocação para tal levantamento o atentado a creche Cantinho Bom Pastor em Blumenau, Santa Catarina, onde estadistas de certa forma indicaram os jogos eletrônicos como um fator causal para estas ações. São discutidos neste texto três artigos que trazem estudos abordando esta questão, além de dois papers sobre a problemática, oriundos da American Psychological Association (APA) e do Parlamento do Reino Unido e por fim um capítulo do livro Videogames e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo de autoria de Salah Khaled Jr.

Palavras-chave: Videogames; Violência; História.

Introdução

O que o deputado Marcos Antônio Pereira Gomes, popularmente conhecido como “Zé Trovão”, o atual presidente da república brasileira Luiz Inácio “Lula” da Silva e o atual presidente da França Emmanuel Macron tem em comum? Em um curto espaço de tempo (precisamente nos dias 10 e 18 de abril, e 30 de junho de 2023) os três políticos profissionais argumentaram no sentido de associar condutas criminosas e violentas ao consumo de jogos eletrônicos ou videogames. Dentre as três falas a que será foco deste texto em específico estará voltada apenas para a retórica do presidente Lula por conta de toda conjuntura dos acontecimentos.

¹ Trabalho apresentado no GT História da Mídia Digital da Alcar Centro-Oeste -7º Encontro Regional Centro-Oeste de História da Mídia.

² Graduado em História e aluno do Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal da Grande Dourados, email: leomenez96@gmail.com.

7º Encontro Regional Centro-Oeste de História da Mídia

21 e 22 de novembro de 2024
UFMS - Campo Grande/MS



A declaração do presidente Macron, realizada no dia 30 de julho de 2023, se deu em meio ao calor dos protestos pela morte de Nahel Merzouk assassinado por um agente da força policial francesa³, envolvendo toda a complexidade de uma sociedade francesa engajada e pulsante na defesa de seus direitos (vide as manifestações sobre a reforma da previdência realizadas meses antes as agitações pela morte de Merzouk⁴), observando que o senhor Macron não apontou suas críticas de maneira tão enfática aos videogames acusando também as plataformas de redes sociais como uma “má influência” aos jovens franceses.

Já o deputado federal Zé Trovão realizou um pedido ao Ministério da Justiça e Segurança Pública no dia 10 de abril de 2023, no qual foi solicitado a suspensão temporária de jogos eletrônicos (videogames) com conteúdo violento por 30 dias, sugerindo também uma proibição da comercialização dos mesmos até que as investigações sobre as motivações do atentado em Blumenau fossem concluídas⁵. Apesar da atitude “enérgica” esta manobra aparenta o empreendimento de uma espetacularização e oportunismo que acompanhou o deputado anteriormente em seu marketing eleitoral.

Finalmente chegando as falas do presidente Lula em seu discurso durante a reunião com ministros e governadores para o debate de ações integradas nas escolas visando o combate contra a violência neste ambiente, realizada no dia 18 de abril de 2023 no Palácio do Planalto⁶. O presidente já se encaminhando para o final de seu discurso, declara que “[...] não tem jogo não tem game, falando de amor, não tem game falando de educação é game ensinado a molecada a matar.” Neste trecho o presidente toca em uma discussão pra lá de espinhosa que movimenta acadêmicos, indústria, políticos, educadores, pais e responsáveis. Em sua fala o presidente sustenta uma suposta relação

³ Disponível em: <https://www.metropoles.com/mundo/macron-protestos-redes-sociais>.

⁴ Disponível em: <https://g1.globo.com/mundo/noticia/2023/03/28/franca-enfrenta-10o-dia-de-protestos-contr-a-reforma-da-previdencia.ghtml>

⁵ Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2023/04/11/games-e-consoles/deputado-pede-suspensao-de-games-violentos-no-brasil/>

⁶ A reunião completa está disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Fecgex6Yick>

7º Encontro Regional Centro-Oeste de História da Mídia

21 e 22 de novembro de 2024
UFMS - Campo Grande/MS



entre videogames e atentados violentos, como o ocorrido na creche Cantinho Bom Pastor em Blumenau, Santa Catarina, no dia 5 de abril de 2023, onde quatro crianças foram mortas e cinco ficaram feridas⁷.

O trecho citado acima dará embasamento ao primeiro ponto a ser explanado neste texto, afinal será que realmente existem evidências científicas comprovando a possível relação entre videogames violentos e a prática de ações violentas no mundo real?

O segundo ponto que gostaria de observar no discurso do presidente é o de como está se configurando o contato de crianças e jovens com os videogames. Algo que é verificado em sua fala, segundo Lula “[...] eu duvido que tenha um moleque de oito anos, nove anos, dez anos, doze anos que não esteja habituado a passar grande parte do tempo jogando essas porcarias. E jogando mais, hoje a molecada joga com gente de outro país, passam noites jogando! E tudo isso resulta nessa violência no meio de crianças”. Aqui o presidente relaciona diretamente os videogames como agente agravante para uma suposta violência em meio ao público infantil. Estes elementos elencados pelo presidente (jogar online conectado com jogadores do mundo todo e o tempo aplicado por crianças a estas atividades) parece trazer o modo como os pequenos e os jovens jogadores se relacionam e compreendem a mídia. Sendo que a preocupação é válida, mas não está necessariamente ligada ao aumento da agressividade ou até mesmo violência, abordarei esta questão de maneira breve no segundo tópico deste texto.

O triplo V (Videogames violentos e violência)

Neste item trago um breve histórico das discussões sobre a associação do aumento da agressividade e o uso de jogos eletrônicos com a menção ao primeiro caso documentado, oriundo da década de setenta, com o jogo *Death Race (Exidy, 1976)*, posteriormente, passando para um dos pontos cruciais deste debate no ano de 1994 com a audiência no senado estadunidense que resultou no *Video Gaming Rating Act of 1994*⁸,

⁷ Disponível em: <https://g1.globo.com/sc/santa-catarina/noticia/2023/04/05/ataque-crecheblumenau.ghtml>

⁸ O texto do “Video Game Rating Act of 1994” está disponível em: <https://www.congress.gov/bill/103rd-congress/senate-bill/1823/text>

7º Encontro Regional Centro-Oeste de História da Mídia

21 e 22 de novembro de 2024
UFMS - Campo Grande/MS



alterando de maneira significativa a relação dos jogos eletrônicos e a sociedade, especificamente a porção norte e os chamados países desenvolvidos em âmbito industrial, como um produto de mídia que vai muito além de sua dimensão lúdica, ou seja, não relegando os jogos eletrônicos apenas a categoria de brinquedos. Após isto recordo os atentados, da *Columbine High School* ocorrido em 20 de abril de 1999 em Littleton, Colorado⁹ e o do Morumbi Shopping em 3 de novembro de 1999 em São Paulo¹⁰, ambos marcados fortemente pelo fato de que seus perpetradores eram adeptos dos jogos eletrônicos.

Após essa recapitulação de um breve histórico de eventos dessa natureza trago três artigos com estudos e experimentos sobre a questão (a prática de jogar videogames e o aumento da violência). Os artigos selecionados contemplam respectivamente um estudo meta-analítico com uma recapitulação de certa literatura acadêmica sobre o tema, um exemplo de experimento prático longitudinal e por fim uma pesquisa e verificação do material por codificadores posteriormente, sendo os dois primeiros produzidos nos Estados Unidos e o segundo no Japão, dois mercados significativos na produção e consumo dos videogames, sendo que estes estudos são influenciados pelos métodos e práticas chanceladas pelos Doutores Craig Anderson¹¹ e Brad Bushman¹² sendo que Bushman é referência em dois dos três artigos e Anderson está presente como referencial nos três. Como contra ponto a estes, trago o livro intitulado *Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo*, escrito por Salah Khaled Junior¹³.

⁹ Disponível em: <https://memoriaglobo.globo.com/jornalismo/coberturas/massacre-de-columbine/noticia/massacre-de-columbine.ghtml>

¹⁰ Matéria disponível em: <https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/reportagem/filme-de-terror-na-vida-real-o-terrivel-caso-do-assassino-do-cinema.phtml>

¹¹ Craig Anderson é doutor, psicólogo da Universidade de Iowa: <https://psychology.iastate.edu/directory/dr-craig-a-anderson/>

¹² Brad Bushman é doutor, psicólogo da Universidade de Ohio: <https://comm.osu.edu/people/bushman.20>

¹³ Salah Khaled Junior é doutor em ciências criminais e professor na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, mais informações em: <https://www.researchgate.net/profile/Salah-Khaled-Jr>

7º Encontro Regional Centro-Oeste de História da Mídia

21 e 22 de novembro de 2024
UFMS - Campo Grande/MS



O que está por trás do V da questão?

Neste item trago as minhas considerações finais a respeito da problemática, após a exposição e análise dos artigos, assim como de um dos capítulos do livro supracitado e de dois papers, um publicado pela *American Psychological Association*¹⁴ e o outro ao *Parliamentary Office of Science and Technology*, órgão referente ao Parlamento do Reino Unido¹⁵, sobre o tema. Mas para além das considerações finais, suscito uma problemática crescente no que diz respeito ao uso de jogos por crianças, adolescentes e até mesmo adultos, que se refere ao fenômeno da monetização predatória, um problema atual que extrapola o ecossistema dos videogames.

REFERÊNCIAS

ANDERSON, Craig A; BUSHMAN, Brad J. **Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal and prosocial behavior: a meta-analytic review of the scientific literature**. Ames (Iowa): Iowa State University, Psychological Science, n° 12, American Psychological Society, 2001.

BARTHOLOW, Bruce D; SESTIR, Marc A; DAVIS, Edward B. **Correlates and consequences of exposure to video game violence: hostile personality, empathy, and aggressive behavior**. Personality and Social Psychology Bulletin, Violent Video Games and Aggression. 2005.

SHIBUYA, Akiko; SAKAMOTO, Akira. **The quantity and context of video game violence in Japan: toward creating an ethical standard**. Tokyo: Keio University, Institute for Media and Communications Research, 2005.

KHALED JR., Salah H. Fase 5. Videogame, agressividade e dessensibilização: verdade ou ilusão. In: _____. **Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018. p. 317- 370.

American Psychological Association. **APA Resolution on violent video games**. Washington, DC: APA Council of Representatives, 2020.

Parliamentary Office of Science and Technology. **Impacts of video games**. n° 405. London: House of Parliament, 2012.

¹⁴ Resolução da APA disponível em: <https://www.apa.org/about/policy/resolution-violent-video-games.pdf>

¹⁵ Relatório sobre os impactos dos videos games, disponível em: <https://post.parliament.uk/research-briefings/post-pn-405/>