



**Universidade Federal de Santa Maria - UFSM**  
**Educação a Distância da UFSM - EAD**  
**Universidade Aberta do Brasil - UAB**

**Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação**  
**Aplicadas à Educação**

**PÓLO:** Sant`Ana do Livramento- Rio Grande do Sul

**DISCIPLINA:** Elaboração de Artigo Científico

**PROFESSOR ORIENTADOR:** Marcos Luis Cassal

**07 de dezembro de 2010.**

**Possível Influência dos jogos violentos de videogame na formação moral e ética dos adolescentes.**

**Possible influence of violent video games on moral and ethical formation of adolescents.**

**Machado, Carla Rejane Gonçalves**

Licenciatura Plena em História, Universidade da Região da Campanha- URCAMP

## **Resumo**

Este artigo refere-se a pesquisa e seus resultados sobre as possíveis influências de jogos violentos de videogame na formação de jovens adolescentes expostos diversas horas a este tipo de entretenimento. A pesquisa de opinião foi realizada em turmas de quinta série e turmas de sexta série do ensino fundamental, também na sétima série única do Ensino de Jovens e Adultos (EJA-noturno) com alunos na faixa etária de 15 até 50 anos. Perguntando aos alunos através de um questionário objetivo sobre o tema, onde os mesmos analisaram se essa rotina poderia alterar a consciência que os jovens devem ter do mundo, sobre valores sociais, morais e éticos, tudo isso aliado a falta de acompanhamento familiar e a pré-disposição de alguns adolescentes que convivem com realidades de extrema violência e degradação social. Em um contexto repleto de adversidades seriam estes jovens propensos a desenvolverem uma auto defesa e criarem determinados personagens fictícios os afastando da realidade e transportando-os para um mundo paralelo e utópico. Existe uma indústria focada nesse tipo de entretenimento e em como atingir seu público alvo, através de estudos das realidades sociais e conflitos mundiais o design gráfico e roteiristas elaboram suas estratégias de marketing para assim atingir seu público alvo, na maioria das vezes adolescentes e adultos.

**Palavras-chave:** adolescentes, videogame, interatividade, violência.

### **Summary**

This article refers to research and its results on the possible influences of violent video games on training young adolescents exposed several hours to this kind of entertainment. The survey was conducted in classes of fifth grade and class of sixth grade of elementary school, also in the seventh grade single of youth and adult Education (EJA-nighttime) with students range in age from 15 to 50 years. Asking students through a questionnaire goal on the theme, where the same analyzed if this routine might change awareness that young people must have of the world, on social values, moral and ethical, all this combined with lack of accompanying family and pre-arrangement of some teenagers who live with the realities of extreme violence and social degradation. In a context replete with adversities would these young people prone to develop a self defense and create certain characters fictitious away from reality and transporting them to a parallel world and utopian. There is an industry focused on this type of entertainment and how to reach your target audience, through studies of social realities and the graphic design world conflicts and screenwriters prepare their marketing strategies to reach your target audience, teenagers and adults.

**Keywords:** teens, videogame, interactivity, violence.

## **INTRODUÇÃO**

O objetivo do presente artigo científico é analisar a possível influência decorrente da violência excessiva nos jogos eletrônicos de videogame em relação à formação, ou alteração da personalidade de jovens adolescentes expostos a esta interatividade, havendo discordância entre estudiosos do assunto, educadores e familiares sobre novas concepções morais, políticas, sociais ou inversão da realidade pelo virtual por parte dos usuários.

O tema procede sobre o evidente crescimento de jogos extremamente violentos e transmissores de culturas totalmente avessa a nossa e que estão ganhando espaço no nosso cotidiano. Segundo Pierre Lévy (1999), as tecnologias estão inseridas em todos os segmentos de nossa sociedade, a interação dos jovens adolescentes com videogames é ativa e contínua nos espaços de convivência do núcleo familiar. Este aparelho eletrônico está cada vez mais disseminado e presente na vida dos adolescentes, sendo utilizado tanto em sua residência como na casa de amigos, ocorrendo assim socialização entre usuários interessados no mesmo objetivo.

As configurações da vida moderna contribuem para o isolamento social que restringe os adolescentes ao lazer doméstico que conseqüentemente fica exposto a possíveis conexões de violência presentes nos jogos de videogame. Nos jogos de videogame consistem cenas de atrocidades e crueldade que podem dessensibilizar jovens imaturos que por ventura possuam algum distúrbio psicológico, pois na sociedade onde a violência está presente da porta para fora e da porta para dentro das casas urge a

necessidade da união entre escola, família e comunidade para a realização de novas abordagens de interação dos jovens adolescentes com relação aos jogos de videogame, analisando as novas tecnologias da comunicação.

É pertinente questionar quais os efeitos dessas informações vendidas em jogos violentos sobre os jovens adolescentes em um futuro próximo, pois os valores éticos, sociais e morais não lhes são apresentados e muito menos exigido em seus lares.

Primeiramente o artigo apresenta um histórico sobre jogos eletrônicos e a jogabilidade dos primeiros jogos de videogame, após se faz referência a relação de jovens chamados de “Screenagers” com a evolução tecnológica e as possíveis influências negativas nos adolescentes. Na seqüência apresenta-se o estudo de caso e resultados obtidos.

## **JOGOS ELETRÔNICOS**

Os jogos eletrônicos existem aproximadamente desde 1958 quando William Higinbotham criou um jogo chamado “*Tennis for Two*”, nos Estados Unidos da América utilizando um osciloscópio analógico. (Guerra, 2009).

A partir de 1970 os jogos ficaram mais acessíveis ao domínio popular com a evolução da tecnologia e o desenvolvimento de novos *hardwares*. Começa então o interesse e o investimento de indústrias do entretenimento nesse negócio, tais como *Sony, Microsoft, SEGA, Nintendo, Nokia e Disney*. (Cury, 2006).

Os jogos de videogame são destinados a diversos tipos de usuários, por isso exibe a faixa etária que de acordo com suas especificidades e classificação, estas expostas na embalagem, deveria proteger crianças de um conteúdo impróprio. (Alves, 2005).

Existem jogos de ação que enfatizam a habilidade e a destreza do jogador em controlar os comandos (movimentação, ataque, defesa, esquiva) por meio de seqüências rápidas. (Dias e Amaral, 2009).

Muitos jogos retratam períodos históricos sangrentos baseados em guerras de gangues na disputa por territórios e poder, esse contexto nos remete ao tráfico de drogas e armas, prostituição, roubos, assassinatos, corrupção que demonstram uma inversão total de valores.

Os mesmos aspectos são explorados em realidades contemporâneas em jogos com tiroteio, violência e ameaças. As diferenças existentes entre alguns jogos são os materiais bélicos utilizados, pois sua eficácia muda de acordo com a tecnologia aplicada nos jogos mais atuais.

A tecnologia atual está presente na vida de toda a sociedade, mas existe um determinado segmento que é direcionado aos jovens adolescentes, que por sua vez estão sempre a frente de seu tempo e de seus familiares em relação ao que surge de último lançamento. Esse contexto tecnológico é mais apazível aos interesses dos jovens, pois lhes transmite mais prazer, e conseqüentemente ele direciona horas afins de seu cotidiano a exercer a função de usuário do jogo de sua preferência. O que atrai muitos jovens para os videogames é o prazer e o estímulo da recompensa. Pela Neurociência estas recompensas instantâneas são proporcionadas pela dopamina, hormônio liberado quando se joga videogames. (Jonhson, 2005).

O videogame é um aparelho eletrônico que foi inventado na década de sessenta com intenções militares para ser utilizado somente por adultos, mas sofreu um processo de aceleração industrial que o transformou em entretenimento para jovens e adultos. Com o surgimento de diversos consoles os jovens sentiram-se atraídos pelos jogos. Estes muitas vezes com situações de violência e conflitos sociais. (XnerdBr, 2008).

### **ADOLESCENTES SCREENAGERS**

A geração que nasceu a partir de 1980 são chamados de screenagers (Lynn, 2006), estes possuem uma relação mais direta com o mundo do controle remoto, do joystick, do mouse e da internet. Essa geração vive cercada pela mídia digital e deixam de ser meros expectadores e ouvintes, passando da interatividade para criticidade e exigências, pois são clientes em potencial. Quando uma empresa coloca no mercado um determinado jogo, este foi elaborado por designer gráfico e programador de games, sendo testado e aprovado para determinadas faixas etárias, essas informações são todas expostas no produto, o usuário consumidor ao adquirir o jogo deve observar as tarjas de censura antes de jogá-lo ou presentear a alguma criança. Através de observação, convívio e pesquisa de campo com jovens tanto no ambiente familiar como no escolar pode-se constatar a preferência e o interesse por jogos com extrema violência devido a competitividade com a máquina, que o instiga e desafia a superar novos obstáculos, estes quando ultrapassados levam o usuário a receber seus créditos que são chamados de “vida”, a cada fase que gradativamente foi vencida com seu grau de dificuldade e suas exigências.

Ao término de um jogo o usuário sente-se realizado por ter “fechado” todas as fases e expõe a amigos e colegas suas conquistas. Essa explanação é realizada na escola e nos meios de convívio dos jovens adolescentes que pormenorizam seus feitos

em detalhes sobre as fases vencidas nos jogos de sua preferência, que conseqüentemente estão gravados no cartão de memória (memory card).

“O que alguns pais podem não perceber, contudo, é que os videogames, sendo o primeiro exemplo de tecnologia de computação aplicada à fabricação de brinquedos foram, sem dúvida, a porta de entrada das crianças para o mundo da informática.” (PAPERT, 1994).

## **JOGOS VIOLENTOS E A POSSÍVEL INFLUÊNCIA NOS ADOLESCENTES**

Os adolescentes são consumidores em potencial dessa violência que é vendida nos jogos de videogames, sendo seduzidos pela propaganda do mercado que possui marketing direcionado especialmente a esse público alvo.

Esses jovens estão passando por um processo hormonal, social e cultural repleto de conflitos internos e às vezes norteados de uma certa agressividade onde necessitam integrar-se como indivíduo à sociedade desenvolvendo sua autonomia e independência.

Na relação existente entre jovens adolescentes e videogame há uma catarse, ou seja, uma inversão de atitudes, onde o usuário elabora perdas e ganhos, materializa desejos e necessidades, compartilha vida animal, selvagem, aventureira, violenta, de heroísmo e banditismo, muda de tamanho, de forma, de arma, de artefato, liberta-se da gravidade, fica invisível, pode comandar o universo, o reino medieval ou contemporâneo, tudo é possível em sua onipotência onde ele consegue realizar todos seus desejos e necessidades porque ele comanda seus interesses e suas vidas.

A violência que muitos jovens são expostos diariamente não vem necessariamente da exposição à jogos violentos de videogame, vem de seu cotidiano repleto de violência doméstica, maus tratos, miséria, abuso, discriminação étnica e racial e da falta de supervisão dos pais que demonstram aos seus filhos nenhuma perspectiva de futuro estável. Sendo a violência um fato cultural e social cabe analisar fatores políticos, econômicos e culturais inseridos no cotidiano dos jovens adolescentes que acabam absorvendo novos valores e comportamentos inseridos pela mídia, em todo esse processo digital e virtual.

A sociedade atual está perdendo sua referência e os adolescentes afastam-se cada vez mais dos adultos, ou seja, dos seus pais. Existem estudos realizados nos E.U.A por uma equipe da Universidade de Missouri-Columbia sobre a possibilidade das cenas violentas em jogos eletrônicos aumentarem a probabilidade de seus usuários tornarem-se agressivos e insensíveis a violência excessiva nos jogos eletrônicos, esta pesquisa

encontra-se publicada na revista “*Journal of Experimental Social Psychology*”, onde constam pesquisas originais e teorias sobre comportamento social humano enfatizando os processos psicológicos. (Cooper, 2010).

## Jogos analisados com base na pesquisa:

A pesquisa foi realizada com um estudo teórico e prático sobre os jogos ilustrados abaixo, pois através da observação direta foi possível verificar as reações e a relação dos usuários com os referidos jogos:

### A) GRAND THEFT AUTO.IV. Criado por David Jones.

Este jogo consiste em roubar veículos automotores como carros e caminhões, sendo o usuário do jogo o ladrão, que estará constantemente fugindo da polícia em cenas de ação, de matança e agressões. O jogo foi projetado somente para adultos, pois além da violência possui cenas de apelo sexual.

A simbologia da palavra: “*theft*”, significa furto, “*grand*” significa furto de valor elevado e “*auto*” corresponde ao objeto do crime. O jogo é inadequado para menores de 18 anos.



Fonte: [gambliis.com](http://gambliis.com)



Fonte: [www.laps3.com](http://www.laps3.com)

### B) GOD OF WAR. Criado por Cory Barlog.

Este jogo apresenta uma verdadeira tragédia grega, onde o usuário deve controlar “*Kratos*” um espartano que realizou um pacto com “*Ares*” o “*Deus da Guerra*”, tornando-se seu servo. Ares conduziu Kratos a matar sua própria esposa e filha pois assim havia tirado dele a única ligação com os humanos. Em uma sequência de lutas violentas,

diversas mortes e com a demonstração de um extremo ódio e vingança Kratos transformou-se em um guerreiro grego perfeito, uma máquina de matar.

Em sua trajetória o guerreiro enfrenta Hidra, Minotauro, Ciclopes, Harpias, Titãs, Cronos, enfim, e acaba matando a todos inclusive Poseidon, Hades, Helios, Hermes, Hércules, Hefesto, Hera, Gaia e o próprio Zeus. Simbologia da palavra: “God of War”, significa “Deus da Guerra”. A classificação etária deste jogo é para maiores de 17 anos.



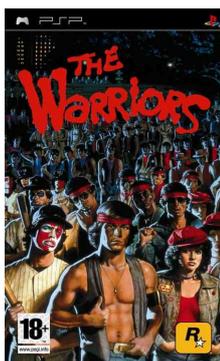
Fonte: [nerdporgames.wordpress.com](http://nerdporgames.wordpress.com)



Fonte: [www.espacogames.com](http://www.espacogames.com)

### C) THE WARRIORS. Publicado pela Rockstar Games.

Jogo com ação e aventura baseado no filme de 1979 “The Warriors”, basicamente demonstra as lutas de gangues por territórios em Nova York. Simbologia da palavra: “Warriors” significa “guerreiros”. Classificação etária a partir dos 17 anos.



Fonte: [www.freedwld.com](http://www.freedwld.com)



Fonte: [www.futuregamez.net](http://www.futuregamez.net)

### D) THE GODFATHER.

Jogo baseado no filme “O Poderoso Chefão”, longa-metragem norte-americano que retrata a história da Máfia Siciliana e a disputa de diversas famílias por território para controle do narcotráfico. Através da extorção de comerciantes e suborno de autoridades os mafiosos ganhavam território e poder.

Simbologia da palavra: “*The Godfather*” significa O Poderoso Chefão. Classificação etária a partir de 17 anos.



Fonte: [connect.in.com](http://connect.in.com)



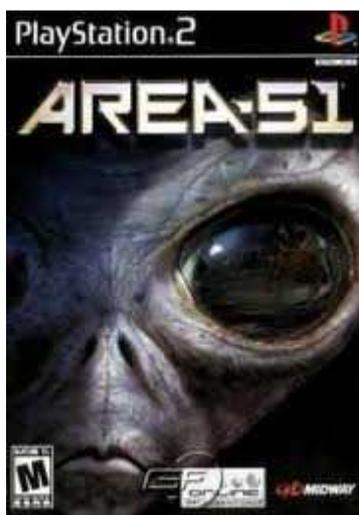
Fonte: [detogamesbicudo.blogspot.com](http://detogamesbicudo.blogspot.com)

#### E) AREA-51

O jogo refere-se a Área 51, território militar no deserto de Nevada nos E.U.A, onde há especulações sobre a presença de alienígenas.

O usuário do jogo deve controlar *Ethan Cole* na base e investigar um possível surto viral. Nesta empreitada o investigador pode usar armas pesadas e granadas se precisar, por ventura o personagem pode ser infectado e transformar-se em mutante que com certeza ficará mais resistente e forte.

Nesse contexto fica fácil o personagem identificar seu inimigo e atacá-lo, posteriormente com a utilização de antídotos voltar ao seu estado normal. Classificação etária a partir dos 12 anos.



Fonte: [www..movieshare.org](http://www..movieshare.org)

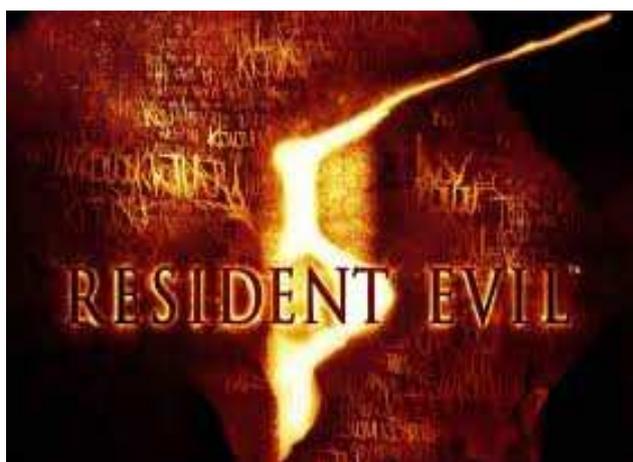


Fonte: [picses.eu./domain/gamedonga.co.kr](http://picses.eu./domain/gamedonga.co.kr)

## F) RESIDENT EVIL. Lançado pela Capcom

Este jogo contém muita ação e aventura onde pessoas saudáveis combatem inimigos, que são os humanos infectados, e que transformaram-se em zumbis.

Este ataque é repleto de violência com cenas sangrentas e utilização de material bélico pesado e acelerado. Classificação etária inadequada para menores de 18 anos.



Fonte: [telaepipocas.blogspot.com](http://telaepipocas.blogspot.com)

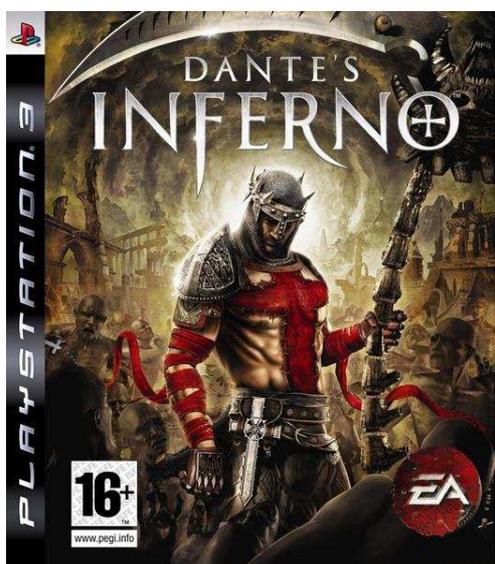


Fonte: [www.techdigest.tv](http://www.techdigest.tv)

## G) DANTES INFERNO. Desenvolvido pela Eletronic Arts.

Neste jogo o usuário controla Dante que com sua foice, magia e habilidades combate seus inimigos em uma jornada pelo inferno para assim resgatar a alma de sua amada.

Baseado no clássico épico da literatura "*Divina Comédia*" de Dante Alighieri. Classificado para maiores de 17 anos.



Fonte: [somadownloads.blogspot.com](http://somadownloads.blogspot.com)



Fonte: [latestgossips.info](http://latestgossips.info)

## H) KING ARTHUR.

Este jogo retrata a lenda britânica do “Rei Arthur” e os Cavaleiros da Távola Redonda, contêm muita ação e combate contra os romanos que invadiram a Inglaterra.

Simbologia do nome “king” quer dizer rei, Arthur era o Rei da Inglaterra. Classificação etária para 13 anos.



Fonte: [www.vaihtopelit.net](http://www.vaihtopelit.net)



Fonte: [ps2.ign.com](http://ps2.ign.com)

## I) X-MEN ORIGINS'S WOLVERINE. Desenvolvido por Raven Software.

Jogo baseado no filme X-Men, protagonizado pelo mutante chamado Wolverine que está acompanhado por personagens do mundo MARVEL, possui muita ação e lutas contínuas contra seus inimigos. Classificação etária para maiores de 18 anos.



Fonte: [ps2.guias-trucos-juegos.com](http://ps2.guias-trucos-juegos.com)



Fonte: [ludoqia.com](http://ludoqia.com)

## J) TEKKEN 6. BLOODLINE REBELLION. Produzido por Bandai Namco.

O jogo apresenta lutas entre guerreiros que participam de um torneio para a escolha do mais forte. No torneio eliminam-se os adversários aos poucos utilizando muita violência, vencendo o melhor. Classificação etária para maiores de 13 anos.



Fonte: [www.portalversus.com.br](http://www.portalversus.com.br)

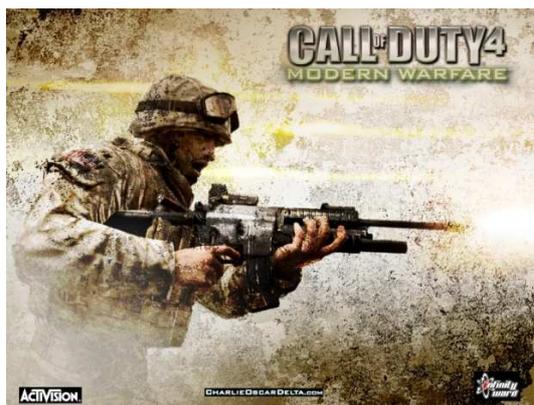


Fonte: [www.gamespot.com](http://www.gamespot.com)

## K) CALL DUTY 4, MODERN WARFARE. Desenvolvido pela empresa Infinity Ward.

Este jogo apresenta um golpe militar no Oriente Médio, onde seu presidente é assassinado e as ruas são tomadas por milícias bem armadas. O usuário deve manipular o sargento “Soap” (sabão) que irá realizar várias missões para acabar com a Guerra Civil.

Neste contexto aparece muitas mortes, bomba nuclear, enfim, um território de guerra. Também surge ameaça de ogivas nucleares contra os E.U.A. Cabe ao usuário impedir este ataque. Jogo inadequado para menores de 18 anos.



Fonte: [jogostemaki.blogspot.com](http://jogostemaki.blogspot.com)



Fonte: [goluck.wordpress.com](http://goluck.wordpress.com)

## ESTUDO DE CASO

Através da elaboração de algumas hipóteses sobre possíveis influências de jogos violentos na formação psicológica, moral e ética dos jovens adolescentes, se os usuários trocam a realidade pelo virtual, se há acompanhamento familiar nas preferências de

jogos, elaborou-se um questionário para assim constatar ou não essas influências negativas.

A pesquisa inicial foi ministrada em duas escolas, uma realidade do diurno localizada no centro, onde consta duas sextas séries e duas quintas séries do ensino fundamental, somando um total de 120 alunos onde a faixa etária vai dos 10 aos 17 anos. Outra no noturno e localizada na periferia, sendo uma sétima série do EJA composta em média por 30 alunos, onde a faixa etária vai dos 15 aos 50 anos.

A compilação dos dados será feita de acordo com a realidade, idade e sexo dos alunos entrevistados, realizando assim um comparativo sobre as realidades divergentes, isto é, confrontando a opinião dos alunos da escola central com os da periferia.

### **DADOS DA PESQUISA:**

120 alunos entrevistados (diurno).

30 alunos entrevistados (noturno).

1) **Item:** Jogos violentos influenciam na formação dos jovens adolescentes.

<b>Realidade:</b>	<b>Sexo:</b>	<b>Idade:</b>	<b>Resultado:</b>
Centro-diurno	Masculino	10 a 17	Não
Centro-diurno	Feminino	10 a 17	Sim
Periferia-noturno	Masculino	15 a 50	Não
Periferia-noturno	Feminino	15 a 50	Sim

2) **Item:** Tem conhecimento dos ícones de classificação expostos na capa dos jogos.

<b>Realidade:</b>	<b>Sexo:</b>	<b>Idade:</b>	<b>Resultado:</b>
Centro-diurno	Masculino	10 a 17	Sim
Centro-diurno	Feminino	10 a 17	Sim
Periferia-noturno	Masculino	15 a 50	Sim
Periferia-noturno	Feminino	15 a 50	Sim

A opinião dos jovens adolescentes é geral em relação aos jogos violentos de videogame, consideram os mesmos como entretenimento e lazer que são utilizados na maioria deles em suas casas, com o consentimento e acompanhamento de seus familiares, são poucos os adeptos de “*Lan House*”.

Acreditam que aquele indivíduo que se deixa dominar por subterfúgios relacionados a personagens de ficção estão propensos a isso de acordo com a realidade que vivem ou a algum problema psicológico que pode evoluir e ter potenciais de violência

verbal, física ou chegar a extremos como aniquilamento de membros da sociedade a qual o indivíduo em questão desenvolve aversão.

Por outro lado, a opinião dos alunos adultos da EJA noturno, é consideravelmente avessa a dos jovens, pois eles acreditam que o excesso de violência influencia e altera as atitudes dos jovens adolescentes os deixando propensos a realizarem atos agressivos e principalmente afastarem-se do convívio social.

A opinião dos adultos é baseada em suas vivências e na observação diária do que acontece com jovens do seu meio, e nas notícias passadas a eles através das mídias (rádio e televisão), não consta com fundamentação nem esclarecimentos por parte de profissionais e estudiosos do assunto. Acredita-se ser fundamental que os adultos interajam com o universo dessa geração que nasceu imersa no mundo tecnológico, pois é primordial analisar as possíveis influências dos jogos eletrônicos no cotidiano dos jovens adolescentes, refletindo sobre atitudes e comportamentos violentos ou mudanças na aprendizagem. Os jogos eletrônicos oferecem um universo mágico, no qual é possível vivenciar de forma segura situações que envolvem riscos, exercitando o potencial criativo e realizando antecipações cognitivas, sociais e afetivas que levam a solução dos problemas. (Alves, 2004).

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Através da verificação da realidade atual dos jovens adolescentes e da leitura feita de diversos sites e opiniões dos mesmos, percebe-se que a relação com a tecnologia em geral e com seu avanço diário é saudável, notadamente esta relação é um complemento a mais nas relações sociais principalmente e preferencialmente dos jovens adolescentes do sexo masculino com o videogame.

Sendo esta relação com pouco interesse por parte de jovens do sexo feminino, pois elas possuem outros focos de interesse e acreditam que os jogos influenciam sim nas reações dos meninos. Nada mais lógico e racional do que compreender e assimilar essa evolução tecnológica na vida dos jovens que nasceram principalmente a partir do ano de 1980 intitulados os “*Screenagers*”, pois seu crescimento foi acompanhado pela transformação da tecnologia aliada a informática.

Acredita-se que se houvesse acompanhamento por parte dos familiares ao estratégias de ensino nas escolas, estas capazes de chamar a atenção dos jovens para outros tipos de jogos que os levem a interagir com personagens mas que os conduzam a

intervir quem sabe em realidades diferentes das suas no mundo real que os cerca para assim torná-los capazes de enfrentar os obstáculos da vida.

Particularmente após a pesquisa, leitura e análise de fatores que poderiam prejudicar os jovens adolescentes em seu desenvolvimento psicológico, ético e moral conclui-se que a veracidade dessas hipóteses estão presentes na sociedade em geral sim, em realidades propensas a desenvolver fatores negativos. Não é o contato com jogos violentos que irá desenvolver essa patologia e sim a pré-disposição do indivíduo em questão.

A mídia divulga diversos tipos de produtos tecnológicos para entretenimento em uma sociedade consumista, cabe aos responsáveis pelos jovens adolescentes encontrar o equilíbrio entre hábitos saudáveis e violentos. Em um videogame o jogador encontra-se diretamente confrontado com o caráter virtual da informação. *(Lévy, 1999)*.

As tecnologias da informação e comunicação (TIC): televisão, videogame, computador, telefone, MP3, entre outras integram jovens ao meio social de certa forma induzindo-os a agirem e pensarem de forma semelhante em relação a parâmetros impostos pela sociedade. No caso em particular dos videogames existe mudanças nos paradigmas de experiências em relação a novas mídias. O videogame instaura novas subjetividades ao usuário, torna-se uma área lúdica, proporcionando vários tipos de experiências sociais(Giddings, 2006). Desde a década de 70 os jovens adolescentes jogam videogame, com base neste período são realizadas revisões literárias com o objetivo de esclarecer os efeitos deste artefato tecnológico para a cognição, sua aplicabilidade e influências sobre o comportamento e saúde do usuário procurando abranger sua repercussão sobre a sociedade. *(Alves, 2008)*.

Com este visível crescimento dos jogos como meio de diversão, há uma crescente preocupação de se realizar estudos empíricos sobre o assunto. *(Villani, 2001)*.

O aumento da violência e níveis de agressividade, no cotidiano de crianças e jovens, por meios midiáticos com conteúdos violentos tem sido foco para muitos estudos. Existem evidências de que os jovens jogam videogame por mais tempo e gostam mais dos aspectos violentos dos jogos que os adultos. *(Griffiths, Davies & Chappell, 2004)*.

## REFERÊNCIAS:

ALVES, Lynn R. G. **Jogos Eletrônicos e Violência** - Desenvolvendo o imaginário dos Screenagers. Salvador, 249f, 2004.

CURY, Fabiano Andrade. **Uma proposta para a leitura Crítica dos Videogames**. Comum. Educ., São Paulo, v.11, n.2,2006.

FAEEBA/ Universidade do Estado da Bahia. **Revista do Departamento de Educação e Contemporaneidade e Educação e Novas Tecnologias**, v.13, n.22, julho/dezembro, 2004. GUERRA, Rafael Couto. **Trabalho de Conclusão de Curso de Engenharia da Computação**. ( capítulo 1, página 13). Belém-Pará. Janeiro 2009.

PEREIRA, P.de P. EBA/UFMG. **O Estudo de Jogos Eletrônicos para o Ensino de Artes Visuais**.

PIERRE, Lévy. **Cibercultura**. Editora 34 Ltda. São Paulo-SP, Brasil, 1999.

**Revista Época**, 2008 (novembro nº 548 pág.143). **Matéria:** Mente Aberta. **Título:** Corta, fatia e fascina.

SANTOS, Edméa; ALVES, Lynn. **Práticas Pedagógicas e Tecnologias Digitais**. Editora Papers. Rio de Janeiro, Brasil, 2006.

ALVES, Luciana. **Análise das performances em teste de atenção sustentada [manuscrito]; Comparação entre jogadores e não-jogadores de videogame**. Belo Horizonte: 2008.

**Carla Rejane Gonçalves Machado** - [carla.rgm@ig.com.br](mailto:carla.rgm@ig.com.br)

**Marcos Luis Cassal** - [marcos.cassal@gmail.com.br](mailto:marcos.cassal@gmail.com.br)