

A experiência com jogos violentos: um estudo qualitativo sobre jogos eletrônicos

The experience with violent games: a qualitative study on electronic games

Rafael Felipe Pires Leite¹, Edna Lúcia Tinoco Ponciano²

Resumo

Os jogos eletrônicos, uma das inovações tecnológicas modernas, são criados para proporcionar entretenimento e diversão. Cada jogo possui elementos como enredo, jogabilidade e qualidade gráfica. Jogos de caráter violento enfrentam críticas sociais devido à sua suposta associação com comportamentos agressivos. Em uma pesquisa qualitativa exploratória, com uma perspectiva construtivista, relacional e sistêmica, tivemos como objetivo compreender as experiências dos(as) jogadores(as) de jogos eletrônicos, com ênfase nos jogos violentos. Para compreender a relação dos(as) jogadores(as) com os jogos violentos, é essencial explorar, ao mesmo tempo, o significado para cada indivíduo e para a sociedade. Analisamos a experiência de 10 jogadores, entre 22 e 29 anos, que participaram de entrevistas semiestruturadas, buscando dar voz e visão aos(as) jogadores(as), abordando as suas experiências, trajetórias e inserção em comunidades. Os resultados indicam que a escolha dos jogos reflete gostos pessoais e interesses individuais. Os(as) jogadores(as) não divergem ou destacam a violência nos jogos, sendo destacada a violência nas interações entre os(as) jogadores(as) de determinadas comunidades e na sociedade, de modo geral. Concluímos, ressaltando a necessidade de aprofundar uma compreensão complexa da relação entre jogos e violência, baseada na experiência de quem joga.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos; Jogos violentos; Estudo qualitativo; Experiências de jogadores(as).

Abstract

Electronic games, one of the modern technological innovations, are created to provide entertainment and fun. Each game has elements such as storyline, gameplay and graphic quality. Violent games face social criticism due to their supposed association with aggressive behavior. In an exploratory qualitative study, with a constructivist, relational and systemic perspective, we aimed to understand the experiences of players of electronic games, with an emphasis on violent games. In order to understand gamers' relationship with violent games, it is essential to explore, at the same time, the meaning for each individual and for society. We analyzed the experience of 10 players, aged between 22 and 29, who took part in semi-structured interviews, seeking to give voice and vision to the players,

¹ Mestrado em Psicologia Social pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil. *E-mail:* rafaelfelipe1988@hotmail.com

² Pós-doutorado em Psicologia pela Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade de Coimbra (FPCEUC), Coimbra, Portugal. Professora Associada do Instituto de Psicologia da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil. *E-mail:* ednaponciano@uol.com.br

addressing their experiences, trajectories and insertion into communities. The results indicate that the choice of games reflects personal tastes and individual interests. The players do not differ or highlight violence in the games, but violence is highlighted in the interactions between players from certain communities and in society in general. We conclude by emphasizing the need to deepen a complex understanding of the relationship between games and violence, based on the experience of those who play them.

Keywords: Electronic games; Violent games; Qualitative study; Player experiences.

Introdução

Definimos jogo como uma atividade voluntária, exercida dentro de limites específicos de tempo e de espaço, regida por regras aceitas livremente, o que proporciona uma experiência distinta da vida cotidiana, sendo de variados tipos (Arendt; Moraes, 2016; Caillois, 1990; Crawford, 1982; Huizinga, 2000; Leite; Ponciano, 2023). Jogos são práticas presentes no cotidiano das pessoas, desde muito cedo, até em contextos, inicialmente, não associados ao jogo (Caillois, 1990; Huizinga, 2000). Nesse sentido, o surgimento do computador permitiu a criação de pequenos jogos e ferramentas de colorir, buscando uma distração; posteriormente, jogos mais complexos e desafiadores surgiram, expandindo o campo de atuação dos jogos eletrônicos (Ho *et al.*, 2022a, 2022b; Leite; Ponciano, 2023; Riatti; Thiel, 2022). Esses jogos evoluíram, chegando a vários dispositivos e se tornando um importante mecanismo de entretenimento. Atualmente, pessoas mais velhas utilizam jogos de celular para passar o tempo, enquanto crianças têm acesso precoce a jogos eletrônicos por meio de *tablets*, de celulares e de computadores (Newzoo Brasil, 2017; Reis, 2024). No Brasil, o público maior encontra-se na faixa etária entre 30 e 39 anos, cerca de 33,1% de jogadores, e na faixa etária de 20 a 29 anos, cerca de 29,2% dos jogadores (Reis, 2024).

Apesar da disseminação, os jogos eletrônicos enfrentam críticas, especialmente aqueles com conteúdo violento, considerados excessivamente realistas e responsáveis por comportamentos violentos. Este tipo de crítica é semelhante àquela dirigida à televisão na década de 1960, quando especialistas afirmavam que a TV e os brinquedos

violentos contribuíam para a violência na sociedade (Leite; Ponciano, 2023). Um exemplo que reforçou essa percepção negativa foi o massacre de Columbine, em 1999, quando dois adolescentes, após jogarem *Doom*, atacaram colegas de escola e se suicidaram, levando muitos a culparem o jogo (Tiros [...], 2002).

Esta pesquisa foca na experiência dos(as) jovens em relação aos jogos eletrônicos, especialmente os violentos. A prática de jogar estabelece uma relação entre o(a) jogador(a) e o jogo, promovendo relações entre os(as) jogadores(as). Para entender essa experiência, é necessário examinar amplamente o conceito de jogo e suas manifestações na vida cotidiana (Caillois, 1990; Huizinga, 2000; Munn, 2023). Focando nos jogos violentos, é crucial compreender como a violência é representada nesses jogos, e como os(as) jogadores(as) se relacionam com ela. Embora haja um foco no comportamento violento associado aos jogos, Dahlberg e Krung (2006) destacam que a violência resulta de uma complexa interação de fatores individuais, relacionais, sociais, culturais e ambientais.

Ao direcionar o olhar para jogos violentos e sua relação com os(as) jogadores(as), é essencial entender o conceito de violência e como esta é representada nos jogos. A Organização Mundial da Saúde - OMS (WHO, 1996) define violência como o uso de força física ou poder, real ou ameaçado, contra si próprio, outra pessoa ou um grupo ou comunidade, resultando ou podendo resultar em sofrimento, morte, dano psicológico, desenvolvimento prejudicado ou privação.

Este estudo exploratório teve como objetivo compreender as experiências dos(as) jogadores (as) de jogos eletrônicos, com ênfase nos jogos

violentos. As entrevistas semiestruturadas proporcionaram liberdade nas respostas, permitindo uma coleta de dados rica e variada. Ao analisar a prática de jogar *videogames*, destacando os jogos violentos, consideramos que essa prática estabelece uma conexão entre o(a) jogador(a), o jogo e os(as) outros(as) jogadores(as), qualquer que seja o gênero (Flueggen; Doyle; Veith, 2018; Leite; Ponciano, 2023; Munn, 2023; Olson; Kutner; Warner, 2008).

Método

Em uma abordagem exploratória, com uma perspectiva construtivista, relacional e sistêmica, foi utilizada uma metodologia qualitativa. Desse modo, os procedimentos e os métodos permitem uma exploração das experiências vividas (Kaufmann, 2018; Rey, 2002).

Inicialmente, os jogos violentos foram selecionados com base na classificação etária, focando em jogos para maiores de 18 anos. No entanto, durante a seleção da amostra, alguns participantes se identificaram como jogadores(as) de jogos violentos, mesmo que não jogassem títulos classificados para maiores de 18 anos, como: *Fortnite*, *The Legend of Zelda*, *Pokémon* e *Valorant*, dentre outros. Em resposta a essa autodeclaração dos(as) jogadores(as), a escolha dos jogos foi então revisada, priorizando a auto-identificação dos(as) jogadores(as) em relação à violência percebida nos jogos que jogam, independentemente das classificações oficiais, baseadas na venda destes ao público. Junto a essa abordagem, foram considerados elementos frequentemente associados a ações violentas nos jogos, como o uso de armas, a presença de sangue, agressão a outros personagens (seja física ou virtualmente controlada) e outras ações que representem agressão (virtual ou controlada por outro jogador).

Para isso, a análise considera se as histórias, personagens e contextos dos jogos eletrônicos refletem diversos aspectos da realidade humana, investigando, principalmente, se os personagens são humanos e se as cenas de violência envolvem agressões entre humanos. Esse elemento é relevante

pela proximidade do jogo com a realidade, proporcionando maior imersão e engajamento dos(as) jogadores(as).

Considerando que jogos violentos são mais frequentemente jogados em computadores e consoles, as entrevistas focaram em jogadores(as) que utilizam essas plataformas, priorizando, entre os(as) participantes escolhidos(as), aqueles(as) que usam consoles, já que essa plataforma é dedicada exclusivamente aos jogos, proporcionando uma conexão direta entre sua utilização e a prática de jogar, ao contrário dos computadores, que são frequentemente utilizados para diversas outras funções (Teixeira, 2015), porém, em número menor, participou quem utiliza computador.

Procedimentos e instrumentos

O contato foi realizado com conhecidos(as) próximos que jogavam jogos violentos e se esses saberiam de outras pessoas que jogassem jogos violentos, configurando uma amostra por conveniência, e da mesma cidade. Em seguida, foram estabelecidos contatos pessoais ou por *e-mail* com os(as) participantes indicados, nos quais foram agendados as datas e os horários para a realização das entrevistas presenciais. Durante esses contatos, foram fornecidas informações sobre a pesquisa, incluindo o caráter confidencial dos dados e a participação voluntária. A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética, sob o número de parecer 3.577.426.

A escolha da entrevista semiestruturada viu a estabelecer um contato próximo com os(as) participantes, permitindo que se sintam à vontade para discutir livremente qualquer tema (Kaufmann, 2018). O roteiro de perguntas semiestruturadas foi elaborado para explorar diversos aspectos da prática de jogar, permitindo que surjam relatos detalhados sobre como os(as) jogadores(as) vivenciam suas experiências. As perguntas foram formuladas para incentivar reflexões sobre as experiências vividas durante o jogo, incluindo tópicos como: o que pensam sobre jogar e como se sentem, o início da experiência de jogar jogos violentos, os estilos de jogos e o interesse, as formas de jogar, e o

significado dos jogos. Cada participante preencheu uma ficha biográfica com informações sobre o tipo de jogador(a), especificamente se estão engajados com jogos considerados violentos, além de questionamentos sobre o tempo dedicado aos jogos, visando a identificar se o jogo faz parte de um hábito regular ou é ocasional.

Análise dos dados

Após a realização de 10 entrevistas, o processo de análise iniciou-se com a transcrição integral. A leitura inicial foi conduzida de maneira fluida, aplicando a técnica de leitura flutuante, o que proporcionou uma primeira síntese das impressões gerais de cada entrevista. Em um segundo momento, realizou-se uma leitura mais detalhada para identificar eixos temáticos e categorias preliminares (Bardin, 2008). A seleção dos temas e das categorias foi guiada pelas experiências vividas e narrativas compartilhadas, além de ser embasada teoricamente em uma perspectiva construtivista, relacional e sistêmica (Bronfenbrenner, 1979; Morin, 1994; Rey, 2002).

Com base nessas categorias, foram desenvolvidas tabelas organizadas em dois eixos temáticos principais: “A experiência com os jogos” e “O papel dos jogos no desenvolvimento pessoal”. Esses eixos foram diretamente derivados dos temas explorados no roteiro de entrevista, na proposta da pesquisa, nas narrativas dos(as) entrevistados e no referencial teórico-epistemológico que orienta o campo (Morin, 1994; Rey, 2002). Neste artigo, apresentamos o eixo a respeito da experiência com os jogos.

Participantes

A amostra foi composta por 10 participantes na faixa etária dos 22 aos 29 anos, de ambos os sexos. Os(as) participantes masculinos foram identificados como M1 até M5, seguidos pela idade correspondente, enquanto os femininos foram identificados como F1 até F5, também seguidos pela idade. Essa faixa etária foi escolhida porque é nesse período que se encontra o maior contingente de jovens jogadores(as) de *videogames* no Brasil (Newzoo Brasil, 2017; Reis, 2024).

Quadro 1 - Dados sociodemográficos.

Gênero/Idade	Escolaridade	Tempo passado jogando estimado pelo(a) jogador(a) (horas por semana)	Meio utilizado para jogar
M1-26	Ensino médio completo	20 horas	Console
M2-29	Superior completo	20 horas	Console
M3-26	Superior cursando	15 horas	Computador e console
M4-28	Superior cursando	10 horas	Computador
M5-22	Superior cursando	20 horas	Computador
F1-26	Superior completo	10 horas	Computador
F2-22	Superior cursando	16 horas	Computador
F3-24	Superior completo	4 horas	Console
F4-28	Superior cursando	6 horas	Console
F5-26	Ensino médio completo	10 horas	Console

Fonte: os autores.

Resultados e Discussão

Os dados coletados mostram uma amostra relativamente homogênea, exceto por uma diferença substancial no tempo dedicado aos jogos, alinhado com outros estudos que indicam que as moças tendem a passar menos horas jogando, em comparação aos rapazes (Batista; Quintão; Lima, 2008; Dahlberg; Krung, 2006; Ferguson; Colwell, 2018). A maioria dos participantes está cursando ou já possui formação no ensino superior, sugerindo que, neste grupo específico, o uso de jogos eletrônicos não é relacionado ao afastamento dos estudos, conforme indicado por outras pesquisas (Giordan, 2005).

Organizamos os dados em eixos e categorias definidos a partir da análise das entrevistas, alinhados com o objetivo de compreender as experiências dos(as) jogadores(as) de jogos eletrônicos, com ênfase nos jogos violentos. O eixo de análise, denominado “A experiência com os jogos”, explora como os jogos eletrônicos estão inseridos em uma cultura específica, oferecendo diversas formas e contextos para os indivíduos que os jogam. Definido abaixo, o eixo é composto por categorias definidas e pelos exemplos de falas.

1 - *A experiência com os jogos*: os jogos se encontram em determinada cultura e contexto em suas múltiplas formas e tipos de apresentação para o indivíduo que joga. O jogo, como uma atividade ou ocupação voluntária, com regras aceitas livremente, pode ser vivido como de extrema obrigatoriedade, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de uma ascensão de sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (imaginário) (Arendt; Moraes, 2016; Bronfenbrenner, 1979; Caillois, 1990; Crawford, 1982; Huizinga, 2000; Leite; Ponciano, 2023).

1.1 - *Como comecei a jogar*: o primeiro contato com os jogos eletrônicos pode ocorrer pelo desejo interno e “natural” de jogar (Huizinga, 2000), como por intermédio do convívio social, do contexto em que se está inserido(a) e pelas influências parentais no desenvolvimento (Bronfenbrenner, 1979; Ponciano, 2016).

Ah, sempre teve *videogame* em casa, desde o Mega Drive eu jogo é...., *Alex Kidd, Sonic*, essas coisas, então é, é natural. Sempre joguei. Aí, veio o 64, eu jogava *Star Fox*. Quando eu era criança, era uma parada mais desprestiosa mesmo, tipo *Mario Kart*, eu jogava mais por diversão, hoje... [...] jogo nesse sentido de competição [...] tô jogando *Zelda*... (M1-26).

Desde pequeno eu me lembro jogando, porque desde pequeno eu me lembro mexendo em computador, porque meu pai trabalhava com isso, sempre teve computador em casa. [...] E eu jogava por conta disso, entendeu. Foi quase que um gosto herdado muito mais que uma escolha. (M4-28).

Bom, é, eu comecei a jogar foi quando lançou o primeiro *Pokémon*. Então, eu acho que eu tinha o que, uns sete ou oito anos, por aí, não lembro direito [...]. Então, eu comecei a jogar e aí foi vício total. Porque aí meu primo, ele sempre comprava os consoles da época, né? Então, como eu estava sempre lá de férias, então, a gente estava sempre jogando. É de várias coisas, assim, tanto no GameCube, no PlayStation, não tinha preferência, sabe? Era qualquer jogo mesmo. Então, sim, aí continuei com isso. [...]. (F1-26).

Aí, eu era bem pequenininha. Minha mãe tinha um Mega Drive. [...] era o *Sonic* [...] Depois disso, foi para o PlayStation 2. (F5-26).

Os(as) participantes tiveram seu primeiro contato com os jogos desde pequenos. Alguns entenderam essa prática como natural e convidativa, identificado nas falas de M1-26 e F1-26. Já em outros relatos, pode ser percebida uma influência parental, em que os filhos recebiam essa atividade como um gosto dos pais ou mesmo que os pais apresentaram os jogos (M4-28 e F5-26).

1.2 - *O que penso sobre o jogo, passatempo/entretenimento*: o jogo possui a função de proporcionar divertimento e de afugentar preocupações, oferecendo vivências lúdicas com situações imaginárias (Caillois, 1990), se enquadra como um passatempo (Crawford, 1982; Leite; Ponciano, 2023).

[...] mas ideia de jogo pra mim sempre foi como um passatempo, algo que, às vezes, eu estou sem nada pra fazer, eu, aí vou jogar um pouco ou, às vezes, eu quero me distrair, tirar a mente

de algum problema da faculdade ou do trabalho, vou jogar. [...] Mais como um passatempo, assim como você faz várias coisas como *hobby*, eu vejo jogo como mais um deles, assim como as pessoas leem livros sobre coisas que não existem, obviamente podem ter referências a coisas reais, mas tipo uma ficção, é só mais um *hobby* que a pessoa tem. (M3-26).

Hum... Jogar é, tipo, um *hobby* meu. Eu gosto de, é pra passar o tempo, para me divertir, eu tenho um prazer jogando e tal, às vezes, eu fico, tipo, horas e horas jogando e, às vezes, eu nem percebo que passou o tempo [...], porque eu me divirto muito. [...] (F2-22).

Ah, eu gosto do entretenimento. É, me ligo muito na história, e, é, como é a experiência. [...] Assim, eu gosto de passar meu tempo jogando, quando tenho livre, e é divertido. [...] como cinema, como séries, que é aquilo que você gosta de acompanhar, eu também gosto de acompanhar jogos, eles têm várias variações de gênero, tem gosto pra todo mundo, como filmes e séries, né? (F3-24).

A função principal dos jogos é vista como um entretenimento/passatempo, servindo como meio para relaxar e se divertir. Os(as) jogadores(as) utilizam as histórias e o mundo virtual como forma de se distrair da realidade, sem ter que pensar nas obrigações ou nos problemas da vida cotidiana, conseguindo desestressar pela distração e pelas vitórias no jogo, podendo ser uma forma importante de lidar com as dificuldades vividas cotidianamente.

1.3 - *Tipo de jogo*: cada jogo possui em sua construção uma história, um enredo, uma mecânica única que, a partir desses elementos, o configuram como um determinado tipo de jogo, podendo incluir mais de um elemento em sua estrutura, como corrida e ação (Crawford, 1982; Leite; Ponciano, 2023).

[...] eu sempre gostei mais de jogo de fase, entendeu? Eu gostava muito de *Mario*, de *Donkey Kong*, são os jogos que tinham objetivos de você ir cumprindo as fases até chegar no chefão final. Ahn... gostava um pouco dos jogos de luta, tipo *Street Fighter*, ahn e depois de um tempo comecei a jogar mais jogos de tiro, FPS (*first-person shooter*), aí eu gosto bastante de FPS também. (M2-29).

[...] Então, o jogo que eu gostava muito, que era de carro, que [...] Você fazia um circuito. Então, não era nem, é, competindo com ninguém. Até porque os jogos não eram tão rebuscados. [...] Eu sempre gostei de um pouco de tudo, mas eu gosto de RTS (*real-time strategy*). Gosto de jogos em primeira pessoa, igual *Fallout* e RPG também é legal, [...], geralmente, um *Diablo* da vida. (M4-28).

Bom... é, joguei muito, muito mesmo *Halo*, no Xbox. É... *Monster Hunter*, no PlayStation, eu acho (risos). E nossa!!! O que me dá nostalgia demais é *Diddy Kong Racing*, no Nintendo 64. Gente, eu amava aquele jogo!!! [...] quando eu era pequena, era mais jogo de corrida. [...] Bom, MMOGs, RPG, que é o que eu amo de paixão. (F1-26).

Tanto o PlayStation quanto outros *videogames*, sempre gostei de jogar. Tanto jogo de tiro, jogo de luta é. Até o próprio. Aquele de casinhas, de construir, *The Sims*. [...] prefiro, gosto muito de jogo de tiro. *GTA* é um deles. [...] (F5-26).

A classificação dos jogos como de aventura, de corrida, de luta, de tiro, RPG e *puzzle* é bem definida nas falas apresentadas. Entretanto, alguns jogos foram descritos mais pela/as/o jogabilidade, características e nome sem uma classificação direta, mas sendo relacionados de acordo com as características apresentadas e não foram destacadas características descriptivas ligadas à ideia de violência.

1.4 - *Violência e jogos*: a violência está presente na sociedade de múltiplas formas, sua aceitação pode variar de acordo com a cultura, a qual define o que é aceito ou não como violência (Han, 2017; Hobbes, 2008; Pinker, 2018). A partir do que seria violento e de como retratá-lo, os jogos podem se apresentar como um meio de representar a violência, presente na estrutura social (Anderson; Bushman, 2002; Pinker, 2018).

Não sei se é a comunidade que gerou um comportamento violento ou se é um jogo violento que gerou um comportamento violento. Eu acho que a responsabilidade de um jogo violento para gerar comportamento violento é mínima, mas a gente não pode falar que ela não existe. Na minha concepção, [...] não me causa nada [...]. (M1-26).

Eu jogo um jogo porque eu gosto de jogar, não é porque ele é violento. [...] Se você parar para pensar a violência faz parte da natureza, o que é bom ou ruim é uma característica humana, não é? [...] Você não vai deixar de ter violência na arte, seja na arte em forma de *videogame*, seja na arte em forma de filme ou livro. (M4-28).

Porque coisas violentas acontecem o dia todo, praticamente. [...] Se jogar justificasse o ato violento, então, qualquer outra coisa violenta também iria justificar. (F1-26).

Então, eu ensino bastante a ele, meu filho, no caso, pra não ser violento. É, e tento até evitar de jogar *GTA* na frente dele, para evitar esse tipo de situação, mas cara é muito inevitável. Ele vê. Hoje em dia, nosso país, é morte, tiro, bala perdida, é policial, né? É. É. Acho que não se aprende só no *videogame*, na vida real também. (F5-26).

Um dos objetivos deste estudo era o de analisar a experiência dos(as) jogadores(as) com os jogos violentos, suscitando a categoria “violência e jogos”, em que as respostas apresentavam a visão que os(as) participantes possuem sobre o tema e sua própria experiência. Em todas as falas, foi ressaltado que o jogo não influencia o comportamento violento do(a) jogador(a), sendo considerado algo natural e comum do dia a dia. Isso permite afirmar que, para essa amostra, a violência retratada pelo jogo não é relevante em sua experiência de jogo nem influenciadora nos seus comportamentos pessoais e sociais. Alguns estudos que focaram na experiência dos(as) jogadores(as) com os jogos violentos já haviam apresentado resultados semelhantes, em que os(as) jogadores(as) não demonstravam ser afetados de maneira violenta pelo conteúdo presente nos jogos (Olson; Kutner; Warner, 2008). A falta de um estudo conclusivo sobre a relação de causa-efeito do comportamento violento confirma a falta de conhecimento sobre o tema e a necessidade de mais aprofundamento (Leite; Ponciano, 2023).

Para M4-28, a violência se faz construída pela própria sociedade que a classifica e condena, afirmando que essa percepção vem de um juízo de valor que somente é produzido pelo ser humano,

fazendo um comparativo com o comportamento dos animais na natureza. Nesse sentido, encontramos na fala de F5-26, por estar grávida, o destaque para a violência social, mas também a preocupação em influenciar a formação de seu filho.

1.5 - *Comunidade gamer*: os(as) jogadores(as) que jogam se reconhecem como uma comunidade de jogadores, indivíduos que gostam e têm o hábito de jogar. Nesse grupo, os(as) próprios(as) jogadores(as) destacaram o comportamento agressivo e tóxico que alguns usuários têm frente a outros(as) jogadores(as).

Hoje, eu vejo um movimento muito, muito... não seria amedrontador... a palavra..., muito confuso, talvez, das pessoas que jogam jogos violentos, porque hoje as pessoas, geralmente, jogam esses jogos, com grupos, na internet e a gente vive num mundo globalizado hoje, que eu não tinha na época que eu jogava *CS* (*Counter-Strike*), por exemplo [...]. Eu não coloco a culpa no jogo, mas eu acho que tem que rolar um controle, um filtro, do que está acontecendo na comunidade hoje dos *games*. [...] Eu acho que a comunidade, ela, é, se tornou algo tóxico num contexto geral, onde a comunidade *gamer* [...] garotas que têm que se fingir de homens para não sofrer assédio nas redes, entendeu? Na quantidade de pessoas que vão em *chans* (fóruns de disseminação de opiniões), e que xingam a sua mãe, sabe, se você faz uma jogada ruim. [...] E a maioria das pessoas que eu jogava contra, e que eu jogava no meu time eram crianças e o comportamento era super agressivo [...] se eu não jogasse de uma maneira que agradasse a outra pessoa ela ia ser mega agressiva comigo, ia me chamar de lixo. (M1-26).

Bom, aquilo que te falei do jogo, de não ter conseguido jogar. Então, eu fiquei bem frustrada, assim. No dia acho que eu chorei, porque o pessoal no *chat* começou a falar assim: “aí! Fulano é ruim”, “que não sei o quê”. E aquilo me impactou, porque eu estava tentando jogar bem, então quando ficavam assim: “ah! Você pegou o negócio de curar e não sabe curar?” E eu fiquei assim: “gente, eu tô aprendendo”. Só que aí a pessoa ficou xingando tanto que saí, fiquei bem frustrada e eu chorei. (F1-26).

Essa categoria traz a percepção dos(as) próprios(as) jogadores(as), em que são relatadas suas

experiências na comunidade de jogadores(as), ou seja, as pessoas que compartilham do gosto por jogar e que podem ser violentas. Esse comportamento, classificado como agressivo e tóxico por M1-26, apresenta relação com o fator competitividade do jogo (Adachi; Willoughby, 2011). A interação entre os pares pode reforçar ou desenvolver crenças internas sobre as qualidades pessoais, (Dunsmore; Halberstadt, 1997), podendo ofender, como salientado por F1-26. É importante ressaltar que a violência apresentada nos relatos dos(as) jogadores(as) se manifesta de forma explícita e direta, em que é percebido o comportamento de agir de forma violenta para com o(a) outro(a), buscando ocasionar humilhação, vergonha e sofrimento psicológico de acordo com a definição de violência, ocorrendo de forma dirigida a uma pessoa real, e não a um personagem do jogo (Han, 2017; Pinker, 2018; WHO, 1996).

1.6 - *Como conheço os jogos que jogo:* relato sobre o modo que os(as) jogadores(as) tomam conhecimento sobre os jogos e onde procuram informações sobre o tipo, história e boas recomendações para escolher um jogo, além dos próprios jogos de que já possuem conhecimento.

Na mídia. Se você gosta de jogos, você acaba seguindo, é, portais e páginas que falam sobre isso e aí você, é..., procura saber dos jogos que tenham um enredo interessante [...] O *Fallout*, por exemplo, eu gosto, [...] E eu joguei todos eles [...] (M4-28).

[...] Ou então, eu vejo mais nos fóruns e numa rede que eu acompanho bastante, que é o Reddit [...] YouTube também é uma forma de conhecer novos jogos, pelos canais e tal (M5-22).

Primeiro, meu namorado me apresentou muitos jogos, era o tipo de jogos que ele jogava, ele me mostrou, e também vendo na internet, vendo lançamentos, [...] mas, geralmente, a gente já ouve alguém falando (F3-24).

As falas trazem as experiências pessoais dos (as) participantes de como entram em contato com os jogos que gostam. As mídias digitais como *sites*, YouTube e fóruns específicos são destacados por

M4-28, M5-22 e F3-24 como principais meios de obterem informações sobre os jogos. F3-24 destaca a influência do namorado. A escolha dos jogos demonstra gostos pessoais e interesses individuais. Participantes como F2-22 e F3-24 destacam como suas preferências por jogos específicos são moldadas por características pessoais, como interesse por narrativas complexas ou desafios estratégicos. Isso sugere que os jogos atendem a uma variedade de necessidades e interesses individuais, proporcionando uma experiência personalizada para cada jogador(a), uma decisão consciente, moldando uma experiência que é tanto pessoal quanto interativa.

Considerações finais

A partir de um estudo exploratório, com o objetivo de compreender as experiências dos(as) jogadores(as) de jogos eletrônicos, com ênfase nos jogos violentos, este artigo investigou a experiência dos(as) jogadores(as) com a prática de jogos eletrônicos. A definição ampla de jogos, sua diversidade e suas múltiplas manifestações sociais são essenciais para entender seu papel contemporâneo (Caillois, 1990; Huizinga, 2000). Este estudo considera não apenas os aspectos teóricos, mas as características e os elementos específicos dos jogos eletrônicos, visando a ampliar o entendimento sobre sua variedade, funcionamento e conteúdo (Crawford, 1982). A pesquisa adota uma abordagem exploratória para identificar as múltiplas facetas que o campo dos *videogames* oferece, sem pré-conceitos teóricos específicos, com intuito de enriquecer a compreensão das experiências dos(as) jogadores(as). Dessa maneira, desejamos estimular um entendimento mais profundo de como os jogos eletrônicos são um tipo de entretenimento significativo na experiência dos(as) jogadores(as), para além do óbvio conteúdo violento.

Além disso, abordamos o conceito de violência e como ele é percebido e interpretado na sociedade, especialmente no contexto dos jogos eletrônicos, que, frequentemente, são veículos de representação dessa violência (Ferguson; Colwell, 2018; Pinker, 2018). Esta análise é crucial para

entendermos como os jogos refletem e moldam as normas culturais e sociais relacionadas à violência, sendo destacado, no discurso dos(as) entrevistados (as), que não é o principal motivo para jogarem. Em nossa conclusão, não estabelecemos uma falta de relação entre o jogo violento e o comportamento violento, e, sim, concluímos que há uma relação complexa, muito mais do que a simples interação causal, o que precisa ser mais investigado a partir da experiência dos(as) jogadores(as) e de suas comunidades, contexto que se revelou de maior violência do que a apresentada nos jogos eletrônicos (Leite; Ponciano, 2023). Portanto, quanto aos jogos violentos, os(as) jogadores(as) não divergem ou destacam esse elemento como importante ou influenciador nas relações sociais ou que desempenham papel significativo, sendo mais destacada a violência nas interações entre os(as) jogadores(as) de determinadas comunidades e na sociedade, de modo geral (Ho *et al.*, 2022a, 2022b; Leite; Ponciano, 2023; Riatti; Thiel, 2022). Entretanto, conforme a definição de violência pela OMS (WHO, 1996), observamos o uso da força (pressão psicológica) na disputa entre os(as) jogadores(as), sendo vivida como uma agressão que tem efeitos emocionais (medo, confusão, choro e tristeza).

Os(as) participantes(as) deste estudo possuíam uma vasta experiência com jogos eletrônicos, o que proporcionou uma rica diversidade de relatos. Os resultados revelaram que, para esta amostra, a interação com *videogames* vai além de uma ação ligada à violência, oferecendo um espaço de entretenimento e de diversão. No entanto, são necessários novos estudos para explorar mais profundamente essas questões, dado o papel crescente dos *videogames* como parte cotidiana do desenvolvimento dos jovens, o que pode afetar a construção da identidade e a saúde emocional de quem joga, buscando entender melhor a comunidade *gamer*, visto que a presença da violência é relacionada ao modo que os(as) jogadores(as) interagem entre si nos jogos *online*. Seria esse comportamento presente apenas nos jogos? Ou seria esse comportamento um reflexo da maneira que alguns(as) jogadores(as) percebem e reproduzem os comportamentos aprendidos

em sociedade? Em outra perspectiva, é preciso entender se o pertencimento a essa comunidade *gamer* favorece o sentido de pertencimento a um grupo, com inclusão e capacidade de integração.

Referências

- ADACHI, Paul J. C.; WILLOUGHBY, Teena. The effect of video game competition and violence on aggressive behavior: which characteristic has the greatest influence? *Psychology of Violence*, Washington, DC, v. 1, n. 4, p. 259-274, Apr. 2011. DOI: 10.1007/s10964-013-9952-2.
- ANDERSON, Craig A.; BUSHMAN, Brad J. Human aggression. *Annual Review of Psychology*, San Mateo, v. 53, n. 1, p. 27-51, 2002. DOI: 10.1146/annurev.psych.53.100901.1.
- ARENTE, Ronald João Jacques; MORAES, Márcia Oliveira. O projeto ético de Donna Haraway: alguns efeitos para a pesquisa em psicologia social. *Pesquisas e Práticas Psicossociais*, São João del-Rei, v. 1, n. 11, p. 14, jan./jun. 2016.
- BARDIN, Laurence. *Análise de conteúdo*. Lisboa: Edições 70, 2008.
- BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barroso. Um estudo sobre a influência dos jogos eletrônicos sobre os usuários. *Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery*, Juiz de Fora, v. 5, n. 4, p. 1-11, jul./dez. 2008.
- BRONFENBRENNER, Urie. *The ecology of human development: experiments by nature and design*. Cambridge: Harvard University Press, 1979.
- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens*: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CRAWFORD, Chris. *The art of digital game design*. Vancouver: Washington State University, 1982.
- DAHLBERG, Linda L.; KRUG, Etienne G. Violência: um problema global de saúde pública. *Ciência & Saúde Coletiva*, Rio de Janeiro, v. 11, p. 1163-1178, 2006. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1413-81232006000500007>.
- DUNSMORE, Julie C.; HALBERSTADT, Amy G. How does family emotional expressiveness affect

- children's schemas. *New Directions for Child Development*, Hoboken, v. 77, p. 45-68, 1997. DOI: 10.1002/cd.23219977704.
- FERGUSON, Christopher J.; COLWELL, John. A meaner, more callous digital world for youth?: the relationship between violent digital games, motivation, bullying, and civic behavior among children. *Psychology of Popular Media Culture*, Washington, DC, v. 7, n. 3, p. 202-215, July 2018. DOI: 10.1037/ppm0000128.
- FLUEGGEN, Florian; DOYLE, Stephanie; VEITH, Hermann. One game: one effect? What playing "World of Warcraft" means for adolescents and their development. *Journal of Virtual Worlds Research*, New York, v. 11, n. 1, p. 1-11, Apr. 2018. DOI: 10.4101/jvwr.v11i1.7305.
- GIORDAN, Marcelo. O computador na educação em ciências: breve revisão crítica acerca de algumas formas de utilização. *Ciência & Educação*, Bauru, v. 11, n. 2, p. 279-304, ago. 2005. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1516-73132005000200010>.
- HAN, Byung-Chul. *Topologia da violência*. Petrópolis: Vozes, 2017.
- HO, Manh-Toan; NGUYEN, Thanh-Huyen T.; NGUYEN, Minh-Hoang; LA, Viet-Phuong; VU-ONG, Quan-Hoang. Good ethics cannot stop me from exploiting: the good and bad of anthropocentric attitudes in a game environment. *Ambio*, Stockholm, v. 51, n. 11, p. 2294-2307, May 2022a. DOI: 10.1007/s13280-022-01742-y.
- HO, Manh-Toan; NGUYEN, Thanh-Huyen T.; NGUYEN, Minh-Hoang; LA, Viet-Phuong; VU-ONG, Quan-Hoang. Virtual tree, real impact: how simulated worlds associate with the perception of limited resources. *Humanities & Social Sciences Communications*, London, v. 9, n. 1, p. 213, June 2022b. DOI: <https://doi.org/10.1057/s41599-022-01225-1>.
- HOBBES, Thomas. *Leviatã*. São Paulo: Ícone Editora, 2008.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- KAUFMANN, Jean-Claude. *A entrevista compreensiva: um guia para pesquisa de campo*. Petrópolis: Vozes, 2018.
- LEITE, Rafael Felipe Pires; PONCIANO, Edna Lúcia Tinoco. Jogos eletrônicos para além do entretenimento e da violência: uma revisão narrativa. *Mosaico*, Rio de Janeiro, v. 14, n. 3, p. 17-27, dez. 2023. DOI: <https://doi.org/10.21727/rm.v14i3.4088>.
- MORIN, Edgar. *Ciência com consciência*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1994.
- MUNN, Luke. Toxic play: examining the issue of hate within gaming. *First Monday*, Bridgman, v. 28, n. 9, p. 1-14, Sept. 2023. DOI: <https://doi.org/10.5210/fm.v28i9.12508>.
- NEWZOO BRASIL. *The Brazilian gamer*. Amsterdam: Newzoo, 2017. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/infographics/the-brazilian-gamer-2017/>. Acesso em: 24 jul. 2019.
- OLSON, Cheryl; KUTNER, Lawrence; WARNER, Dorothy E. The role of violent video game content in adolescent development. *Journal of Adolescent Research*, Newbury Park, v. 23, n. 1, p. 55-75, Jan. 2008. DOI: 10.1177/0743558407310713.
- PINKER, Steven. *Os anjos bons da nossa natureza: por que a violência diminuiu*. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.
- PONCIANO, Edna Lúcia Tinoco. Relacionamento pais e filhos (as) da adolescência para a vida adulta: foco na saúde emocional. In: PONCIANO, Edna Lúcia Tinoco; MOURA, Maria Lucia Seidl de (org.). *Quem quer crescer?: relacionamento pais e filhos(as) da adolescência para a vida adulta*. Curitiba: CRV, 2016. p. 13-46.
- REIS, Ana Karolina. Pesquisa mapeia perfil de gamers brasileiros e mostra aumento na diversidade. CNN, São Paulo, 2 mar. 2024. Disponível em: <https://encurtador.com.br/j4w4M>. Acesso em: 21 nov. 2024.
- REY, Fernando Luis González. *Pesquisa qualitativa em psicologia: caminhos e desafios*. São Paulo: Cengage Learning Editores, 2002.
- RIATTI, Paolo; THIEL, Ansgar. The societal impact of electronic sport: a scoping review. *German Journal of Exercise and Sport Research*, Berlin, v. 52, p. 433-446, Nov. 2022. DOI: <https://doi.org/10.1007/s12662-021-00784-w>.

TEIXEIRA, M. Plataformas de jogos mais populares no Brasil. *Museum of Play*, New York, 2015. Disponível em: <https://www.museumofplay.org/about/icheg/video-game-history/timeline>. Acesso em: 28 set. 2019.

TIROS em Columbine. Produção e direção: Michael Moore. Intérpretes: Michael Moore, Charlton Heston e Marilyn Manson. Barueri: Alphafilmes, 2002. 1 DVD.

WHO - WORLD HEALTH ORGANIZATION. *Global consultation on violence and health: violence: a public health priority*. Geneva-CHE: WHO, 1996.

Recebido em: 8 jul. 2024

Aceito em: 2 dez. 2024

