



Esta obra está sob o direito de  
Licença Creative Commons  
Atribuição 4.0 Internacional.

## IMPACTO DO VIDEOGAME VIOLENTO NO COMPORTAMENTO DO ADOLESCENTE

*Sandra Maria Pontes*<sup>1</sup>  
*José Fabiano dos Santos*<sup>2</sup>  
*Andrea Marques Vanderlei Fregadolli*<sup>3</sup>  
*Carla Waleska Gomes de Araujo*<sup>4</sup>  
*José Francisco da Silva Júnior*<sup>5</sup>  
*Marcia Kelly da Silva Rodrigues*<sup>6</sup>

### RESUMO

**INTRODUÇÃO:** Estudos têm mostrado que a exposição a videogames violentos pode estar associada a um aumento da agressividade em adolescentes. **OBJETIVO:** Realizar uma pesquisa sistemática integrativa, de forma a evidenciar o impacto do videogame violento no comportamento do adolescente. **MÉTODOS:** trata-se de um estudo sistemático integrativo, na estante virtual Periódico da Capes, Wiley online library e Science Direct. O período de coleta dos dados foi nos meses de março e abril de 2022, e adotou-se como critérios de inclusão, artigos publicados no período de 2017 a 2022. Enquanto que os critérios de exclusão foram artigos irrelevantes para a temática do estudo, repetidos e com informações incoerentes em relação à questão norteadora. **RESULTADOS:** foram analisados 1319, entretanto, apenas 7 obedeceram aos critérios de inclusão e foram selecionados pelo tema para pesquisa. As categorias temáticas desenvolvidas a partir da análise das conclusões dos artigos foram: 1- Exposição a jogos violentos; 2 – O uso da mídia mediado pelos pais. **CONCLUSÃO:** De um modo geral, não há uma relação direta de causa e efeito. Outros fatores, como histórico familiar, ambiente social e traços de personalidade individuais, também podem influenciar no comportamento agressivo do adolescente.

**PALAVRAS CHAVE:** Videogame; Comportamento; Adolescente.

<sup>1</sup> E-mail: sandrinha.2005@hotmail.com

<sup>2</sup> E-mail: fabbianos@gmail.com

<sup>3</sup> E-mail: deadoutorado@hotmail.com

<sup>4</sup> E-mail: carlawaleska@hotmail.com

<sup>5</sup> E-mail: junior.jr7@hotmail.com

<sup>6</sup> E-mail: Marciak-@hotmail.com

## **INTRODUÇÃO**

Pesquisas têm sido realizadas para investigar o impacto do videogame violento no comportamento dos adolescentes. Alguns estudos sugerem que há uma correlação entre o uso de jogos violentos e comportamentos agressivos, porém, outros apontam que essa relação pode ser influenciada por fatores como personalidade, contexto social e histórico familiar. é importante que os pais monitorem o tipo de jogos que seus filhos/as estão jogando e conversem com eles/as sobre os valores e comportamentos adequados. Além disso, a indústria de jogos tem a responsabilidade de classificar adequadamente os jogos e informar sobre seu conteúdo para que os consumidores possam tomar decisões informadas (SUZIEDELYTE,2021).

Essas descobertas destacam a importância de compreender o impacto diferencial do envolvimento problemático e do envolvimento extensivo em videogames na origem da violência física e relacionada a armas. Esforços preventivos nas escolas e comunidades que se concentram na gravidade do jogo problemático, bem como nas vulnerabilidades subjacentes à busca de

sensações, podem ser fortes aliadas para reduzir os riscos de comportamentos violentos (POTENZA et al.,(2019).

## **MÉTODO**

Trata-se de uma Revisão Sistemática Integrativa, que seguiu as seguintes etapas (Quadro 1): definição do tema; seleção da pergunta norteadora e escolha da estratégia de busca; descritores e bases de dados mais eficazes no levantamento das publicações; escolha dos critérios de inclusão e exclusão; identificação dos estudos pré-selecionados e selecionados por meio da leitura dos agentes indexadores das publicações, como resumos, palavras-chave e títulos, bem como a organização dos estudos pré-selecionados e a identificação dos estudos selecionados; categorização dos estudos selecionados, com a elaboração e o uso da matriz de síntese, além da análise das informações; a formação de uma biblioteca individual e a avaliação crítica dos estudos selecionados; análise, interpretação e discussão dos resultados e a apresentação da revisão em formato de artigo, o qual contempla as propostas para estudos futuros.

**Quadro 1** – Detalhamento das etapas da Revisão Sistemática.

ETAPA	TÓPICOS DE CADA ETAPA	DETALHAMENTO DE CADA TÓPICO		
1ª	<b>Tema</b>	Impacto do videogame violento no comportamento do adolescente.		
	<b>Pergunta norteadora</b>	Como a produção científica sobre a temática Videogame Violento está se desenvolvendo no meio científico e acadêmico?		
	<b>Objetivo geral</b>	Identificar como o videogame impacta no comportamento do adolescente.		
	<b>Estratégias de busca</b>	7. Cruzamento de descritores por meio do operador booleano AND; 8. Uso de aspas nos politermos (descriptor com mais de um termo) para que a varredura de artigos científicos contemplasse o termo exato; 9. Uso de descritores estruturados (codificação) no DECS ou MESH; 10. Uso de metadados (filtros).		
	<b>Bancos de terminologias</b>	Banco	Link	
		DeSC	<a href="http://decs.bvs.br/">http://decs.bvs.br/</a>	
		MeSH	<a href="https://www.ncbi.nlm.nih.gov/mesh">https://www.ncbi.nlm.nih.gov/mesh</a>	
	<b>descritores livres e estruturados</b>	Descriptor	DeSC (Registro)	MeSH (Identificador Único)
		videogame	32579	D018910
		behavior	1538	D001519
adolescent		29315	D000293	
<b>String de busca</b>	adolescent AND behavior AND game AND gamer AND violence AND video game			
<b>Site</b>		Link		
2ª	<b>Número de trabalhos selecionados para revisão sistemática etnográfica virtual partir da visualização dos agentes indexadores das publicações (tema, descrição, ementa).</b>	7		
3ª	<b>Categorias obtidas com a análise dos documentos investigados online gratuitos e de livre acesso</b>	2		

Fonte: elaborada pelos autores.

## RESULTADOS

**Quadro 2** - Corresponde ao total de documentos disponíveis na Plataforma Periódico da CAPES, Wiley online library obtidos por string de busca.

String de busca	Bases de dados Plataforma	Total de publicações s/ filtro	Publicações disponíveis após aplicar os filtros	Publicações aproveitadas na Revisão Sistemática Integrativa
adolescent AND behavior AND game AND gamer AND violence AND video game	Periódicos da CAPES	31	10	2
	Wiley online library	3336	899	3
	Science Direct	1531	410	2
	<b>TOTAL</b>	4898	1319	7

Fonte: Autoria própria.

**Quadro 3** – Descrição dos documentos (artigos) de acordo com os critérios de inclusão

Nº	TEMA	CITAÇÃO	PERIÓDICO	NÍVEL DE EVIDÊNCIA	PALAVRAS-CHAVES	TIPO	OBJETIVO	CONCLUSÃO
<b>BIBLIOTECA VIRTUAL – Periódico da CAPES</b>								
1	The lone gamer: Social exclusion predicts violent video game preferences and fuels aggressive inclinations in adolescent players	Alessandro Gabbiadini   Paolo Riva, 2017			inclinações agressivas, cyberball, exclusão social, videogames violentos, tarefa de boneca vodu			(...) os efeitos negativos do vídeo violento, a exposição do jogo à agressão são apenas uma pequena parte de um grande quebra-cabeça, especialmente quando se trata de adolescentes(...) . Isso é surpreendente, já que o efeito da mídia sobre o comportamento disfuncional pode ser maior durante o início da adolescência, dada a maior reatividade à excitação fisiológica que ocorre durante esta fase de desenvolvimento (Spear, 2000). Paralelamente, as consequências da exclusão social podem ser exacerbadas na infância e adolescência. Nossa pesquisa mostra que a exclusão social representa um fator de risco que podem exacerbar os efeitos negativos de videogames violentos em adolescentes, pelo menos a curto prazo. (...).
2	Potential Adverse Effects of Violent Video Gaming: Interpersonal-Affective Traits Are Rather Impaired Than Disinhibition in Young Adults	Kimmig, Ann-Christin S Andringa, Gerda Dermtl, Birgit, 2018			videogames violentos, traços antissociais, efeitos adversos, desinibição, déficits interpessoais-afetivos	ORIGINAL	O objetivo deste estudo foi investigar as possíveis ligações entre os efeitos violentos dos videogames e a disposição de traços de comportamento adversos como déficits interpessoais-afetivos e desinibição.	(...) a exposição a videogames violentos pode de fato impactar as competências interpessoais-afetivas de tal forma que a interação social/contatos e relacionamentos podem ser afetados negativamente(...)
<b>BIBLIOTECA VIRTUAL – Wiley online library</b>								
1	The interplay of parenting style and family rules about video games on subsequent fighting behavior	Amanda C. Cote1   Stewart M. Coles2   Sonya Dal Cin3, 2020			adolescente, agressão, fatores de proteção, parentalidade, pesquisas e questionários, videogames, estudos longitudinais			(...) pais autoritários mediam o uso de mídia de seus filhos mais fortemente do que os pais mais permissivos, autoritários e negligentes, e que a parentalidade autoritária geralmente resulta em resultados para as crianças. (...) Quando uma criança tem diretrizes claras, mas também se sente apoiada e amada, é provável que os possíveis efeitos negativos da mídia sejam melhorado.

2	Is the Link Between Games and Aggression More About the Player, Less About the Game?	Christopher J. Ferguson, Nicholas David Bowman, Rachel Kowert, 2017						<p>(...)vincular diretamente jogos violentos a jogos violentos e resultados agressivos é extremamente difícil teórica e metodologicamente. Não são apenas mídia violenta, incluindo videogames violentos, incrivelmente difundida ao longo do século XXI cultura, dificultando o controle dos níveis de exposição, mas também medindo com precisão como isso a exposição se traduz em pensamentos ou ações agressivas ou violentas é incrivelmente difícil.</p> <p>(...) precisamos começar a olhar para o que os indivíduos fazem com a mídia, em vez do que os a mídia faz ao indivíduo.</p> <p>(...). Um particular jogo, seja violento ou não violento, pode ter impactos divergentes (embora normalmente pequenos e temporários) em diferentes jogadores, com jogos não violentos com a mesma probabilidade (e outras mídias como bem) para influenciar a agressão como jogos violentos, pois outros aspectos além da violência (...).</p>
3	The Link Between Playing Video Games and Positive Youth Outcomes	Paul J. C. Adachi <sup>1</sup> and Teena Willoughby 2, 2017			jogo de videogame; desenvolvimento positivo da juventude			<p>(...)No geral, a pesquisa sobre os benefícios de jogar videogames sugere que os jogos podem ser uma ferramenta para intervenções que promovem resolução de problemas, relações intergrupais, atividade física e bem-estar. Claro, atenção a potenciais resultados negativos de jogar videogames também é importante, mas um equilíbrio abordagem para estudar o jogo de videogame aumentará nossa capacidade para compreender e promover o desenvolvimento positivo da juventude</p>

O corpo textual foi analisado por meio da frequência de palavras, que originou a nuvem de palavras (Figura 1) criada na plataforma *online WordArt*. Essa

ferramenta agrupa e organiza graficamente as palavras-chave evidenciando as mais frequentes.

**Figura 1** - Nuvem de palavras



Fonte: elaborada pelos autores.

Por meio da Figura 1, foi possível observar que as palavras em evidência na nuvem pertencem as categorias desenvolvidas a partir da análise de conteúdo de Bardin. Todas as categorias derivam da sua frequência (Tabela 1), que diz respeito ao seu quadro referencial.

Em consonância ao objetivo deste trabalho, optou-se por descrever as palavras que apresentaram frequência total no texto e, a partir de seus sentidos nos campos textuais, tinham maior relevância para o impacto do videogame violento no comportamento do adolescente.

**Tabela 1.** Frequência das palavras presentes nos textos publicados pelos artigos nas Plataformas: Periódicos da Capes e Wiley online library

PALAVRAS	FREQUÊNCIA	CATEGORIAS
Jogos	15	1. EXPOSIÇÃO A JOGOS VIOLENTOS
Violentos	9	
Adolescente	5	2. O USO DA MÍDIA MEDIADO PELOS PAIS
Comportamento	3	

Fonte: elaborada pelos autores.

## DISCUSSÃO

Seguem abaixo, as categorias temáticas elaboradas a partir da revisão sistemática.

### 1. EXPOSIÇÃO A JOGOS VIOLENTOS

A exposição a jogos violentos pode ter efeitos negativos, incluindo a possibilidade de aumentar a agressão em adolescentes. No entanto, isso é apenas uma peça de um quadro maior e mais complexo em relação ao comportamento dos adolescentes. (GABBIADINI e RIVA, 2017). De acordo com Birgit, et al.,(2018), essa exposição pode afetar negativamente as competências interpessoais-afetivas,

impactando a interação social, contatos e relacionamentos.

Em contrapartida, estudos sobre os benefícios positivos dos videogames sugerem que eles podem ajudar a promover resolução de problemas, relações intergrupais, atividade física e bem-estar (ADACHI e WILLOUGHBY, 2017).

Estudos revelam que jogo específicos podem ter impactos diferentes em diferentes jogadores, independentemente do fato de ser violento ou não. Também se destaca que jogos não violentos têm a mesma probabilidade de influenciar a agressão como jogos violentos, pois outros aspectos além da violência podem ser a chave para compreender essa relação (KOWERT et al., 2017).

Para alguns autores/as, há uma conexão entre a autodeclaração de violência e a exposição a videogames, especialmente em relação aos déficits interpessoais-afetivos. Embora seja improvável que os jogadores de videogame se tornem atiradores em massa na vida real, a exposição a videogames violentos pode afetar negativamente as habilidades interpessoais-afetivas e, conseqüentemente, a interação social e os relacionamentos (BIRGIT et al., 2018).

Em resumo, estudos mostram que os videogames podem ser úteis para melhorar a resolução de problemas, relações sociais, atividade física e bem-estar. É importante considerar possíveis efeitos negativos, mas uma abordagem equilibrada na pesquisa pode nos ajudar a entender e promover o desenvolvimento positivo dos jovens (ADACHI e WILLOUGHBY, 2017).

## **2. O USO DA MÍDIA MEDIADO PELOS PAIS**

Há suspeita de heterogeneidade nas razões para jogar videogames violentos, que podem levar a percepções céticas sobre os efeitos da mídia (JAHIC; DELISI e VAUGHN, 2021). Estudiosos afirmam que é relevante direcionar o olhar para o que os indivíduos fazem com a mídia, em vez do que os a mídia faz com ele (FERGUSON; BOWMAN; KOWERT, 2017).

Segundo Gabbiadini e Riva (2017), compreender os fatores de vulnerabilidade, como a exclusão social, que tornam alguns adolescentes mais suscetíveis aos efeitos negativos da exposição à violência na mídia, pode auxiliar os professores a criar intervenções específicas para essa faixa etária (GABBIADINI e RIVA, 2017).

Em se tratando da família, resultados de algumas pesquisas indicam que pais autoritários monitoram de forma mais rigorosa o uso de mídia de seus filhos em comparação com os pais permissivos ou negligentes. Estabelecer uma relação com seus filhos baseada em alta capacidade de resposta e exigência, independentemente do estilo de parentalidade adotado é um importante caminho (COTE; COLES e CIN, 2020).

O impacto de jogos, violentos ou não, pode variar entre jogadores, mas normalmente é pequeno e temporário. Jogos não violentos têm a mesma probabilidade de influenciar a agressão como jogos violentos, pois outros fatores parecem ser importantes. Não há evidências de impactos cumulativos de longo prazo de experiências de entretenimento em jogos de vídeo. Portanto, a preocupação de saúde pública em relação aos jogos de vídeo é infundada (FERGUSON; BOWMAN; KOWERT, 2017).

## CONCLUSÃO

Vincular jogos violentos diretamente a comportamentos agressivos é teoricamente e metodologicamente difícil. A mídia violenta, incluindo videogames, é muito difundida na cultura atual, tornando difícil controlar a exposição. Além disso, medir com precisão como essa exposição se traduz em comportamentos agressivos ou violentos é incrivelmente difícil. É importante, que os pais construam um relacionamento com seus filhos que seja tanto responsivo quanto exigente, independentemente das restrições impostas por outros estilos parentais. Com diretrizes claras e apoio emocional, é possível minimizar os efeitos negativos da mídia nos adolescentes.

## REFERÊNCIAS

Differences in associations between problematic video-gaming, video-gaming duration, and weapon-related and physically violent behaviors in adolescents. Potenza et al.,(2019)

Potential Adverse Effects of Violent Video Gaming: Interpersonal- Affective Traits Are Rather Impaired Than Disinhibition in Young Adults. Kimmig, Ann-Christin S Andringa, Gerda Derntl, Birgit, 2018.

The interplay of parenting style and family rules about video games on subsequent fighting behavior. Amanda C. Cote<sup>1</sup> | Stewart M. Coles<sup>2</sup> | Sonya Dal Cin<sup>3</sup>, 2020

The Link Between Playing Video Games and Positive Youth Outcomes. Paul J. C. Adachi<sup>1</sup> and Teena Willoughby<sup>2</sup>, 2017.

The lone gamer: Social exclusion predicts violent video game preferences and fuels aggressive inclinations in adolescent players. Alessandro Gabbiadini | Paolo Riva 2017.