

Influência dos jogos violentos



1.

Fundamentação

René Descartes - As Paixões da Alma (1649)



Paixão (emoção)

- É qualquer tipo de experiência que se faz sentir de forma passiva.
- Ocorrem involuntariamente diante de estímulos externos ou internos.
- Não podemos alterá-los por nossa própria vontade.

Paixão segundo Descartes

- Automatismo: ação -> paixão.
Cena cruel -> sentimos indignação

- Correspondência no sentido inverso:
paixão -> ação.

“[...] o sentimento de medo incita a fugir,
o da audácia a querer combater e assim
por diante.”

2.

Algumas pesquisas

Efeitos no comportamento



“Effects of playing video games on children's aggressive and other behaviors”

- As crianças que são expostas a jogos com conteúdo violento exibiram um maior número de comportamentos agressivos, por comparação com o grupo que jogou o jogo não violento. Schutte e colaboradores (1988)

Seeing the world through Mortal Kombat-colored glasses: Violent video games and the development of a short-term hostile attribution bias

- Grupos de jogos: violento e não violento
- Histórias para interpretação após jogos
- Grupo dos jogos violentos com interpretações mais negativas
- “[...] ocorre um aumento da agressividade após a exposição a jogos violentos [...].”
Kirsh (1998)

Affect of the game player: Short-term effects of highly and mildly aggressive video games

- Grupos: bastante violento, moderado e sem jogar
- Os autores verificaram que jogar um jogo com conteúdo agressivo pode ter efeitos negativos a curto prazo e que o estado emocional é influenciado pelo tipo de jogo que foi utilizado, especificamente da intensidade da violência a que são submetidos. Anderson e Ford (1986)

Perspectives on media effects

- Análise do impacto da violência através de equipamento da realidade virtual.
- Os autores concluíram que um aumento no realismo dos jogos eletrônicos pode aumentar a influência do seu conteúdo. Tan (1994)

Mortal Kombat TM: The effects of violent videogame play on males' hostility and cardiovascular responding

- Ballard e Wiest (1996) concluíram que, quanto maior for a violência representada nos jogos eletrônicos, maior é a possibilidade de serem ativados pensamentos e sentimentos de hostilidade.

Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life

- Estudo na vida real: positivamente relacionado a comportamento agressivo e delinquência.
- Estudo em laboratório: exposição a jogos violentos aumentou o comportamento e pensamentos agressivos. Craig e Karen (1999)

Comitê Olímpico Internacional

- ▷ Jogos violentos não serão aceitos nas Olimpíadas e coloca em dúvida a inclusão de eSports em futuras edições do evento. (Thomas Bach - 01/07/2018)
- ▷ Programa Olímpico de Tokyo 2020 não prevê eSports.

3. Jogos comuns

x

Jogos educacionais

Qual é a diferença?



Construtivismo - Piaget

- Conhecimento é criado no processo ativo de interagir com o mundo circundante.
- Metas específicas em diferentes idades.



Construcionismo - Papert

- Foco na forma de aprendizado.



Jogos educacionais

Procuram formas de explorar os métodos de aprendizado ativo, um termo que engloba muitas formas de envolver os alunos com seu próprio aprendizado.

Tecnologia educacional fornece isso.



Atentado de 11 de setembro de 2001

Mudança de jogos como resultado



GTA 3

- Retirado personagem extremista que tinha como intenção acabar com a economia da cidade do jogo, semelhante ao que Osama Bin Laden tentou. Dentre as missões dadas, teríamos coisas como carros bomba, assassinatos em massa etc.

Flight Simulator 2002

- A Microsoft removeu o dano causado por batidas em prédios e outros objetos, ou seja, ao bater seu avião, ele não pegava fogo, impossibilitando assim que alguém fosse lá e recriasse os atentados de 11 de setembro no computador.

Obrigado!

Vamos conversar mais?

Podem me encontrar em:

victorlqueiroz@gmail.com

 @victorlqueiroz

 in/victorlqueiroz



Referências

- Anderson, C. A., & Ford, C. M. (1986). Affect of the game player: Short-term effects of highly and mildly aggressive video games. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 12, 390-402.
- Ballard, M. E., & Wiest, J. R. (1996). Mortal Kombat TM: The effects of violent videogame play on males' hostility and cardiovascular responding. *Journal of Applied Social Psychology*, 26 (8), 717-730.
- Craig, A. A., & Karen E. Dill. (1999). "Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life". *Journal of Personality and Social Psychology*.
- GRAEML, K. S.; VOLPI, J. H. e GRAEML, A. R. "O impacto do uso (excessivo) da Internet no comportamento social das pessoas ". *Revista Psicologia Corporal*. (José Henrique Volpi e Sandra Mara Volpi, Orgs.). Vol. 5, 2004.
- Kirsh, S. J. (1998). Seeing the world through Mortal Kombat-colored glasses: Violent video games and the development of a short-term hostile attribution bias. *Childhood: A Global Journal of Child Research*, 5 (2), 177-184.
- Schutte, N. S., Malouff, J. M., Post-Gorden, J. C., & Rodasta, A. L. (1988). Effects of playing video games on children's aggressive and other behaviors. *Journal of Applied Social Psychology*, 18 (5), 454-460.
- Tan (1986). Social learning of aggression from television. In J. Bryant & D. Zillmann (Eds.), *Perspectives on media effects* (pp. 41-55). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.