

Evento: XXVIII Seminário de Iniciação Científica

ODS: 3 - Saúde e Bem-estar

A AGRESSIVIDADE HUMANA E A VIOLÊNCIA NOS VIDEOGAMES¹

HUMAN AGGRESSIVENESS AND VIOLENCE IN VIDEOGAMES

João Paulo Ames Pereira²

¹ Projeto de pesquisa realizado no curso de Psicologia da UNIJUÍ.

² Aluno do curso de graduação em Psicologia da UNIJUÍ

Resumo: Neste trabalho será apresentado um levantamento bibliográfico sobre o reconhecimento da agressividade humana e a sua relação com a violência presente nos videogames, procurando entender suas dinâmicas. O trabalho tem como base artigos científicos que estabelecem paralelos com a teoria psicanalítica.

Palavras-Chaves: Videogame, agressividade, violência, psicanálise.

Introdução

Freud em seu trabalho *Reflexões para os Tempos de Guerra e Morte* (1925) retoma os conceitos da sua técnica psicanalítica para explicar as razões humanas do porquê as guerras acontecem. Freud retoma, de forma objetiva, o conceito da estrutura e do funcionamento psíquico e de como o recalçamento e o inconsciente funcionam para ilustrar que o ser humano é, por natureza, ruim e egoísta e que precisa, por vias culturais, aprender a renunciar aos seus instintos primários. Porém, esses instintos primários que emanam da pulsão de morte não simplesmente somem do indivíduo, mas ficam recalçados em seu inconsciente, esperando o momento oportuno para se manifestar e direcionar essa pulsão de destruição para fora do ego. Sendo assim, os horrores que a guerra causa é a manifestação máxima dessa pulsão destrutiva que por anos permanece inativa. A guerra é o que dá a permissão cultural para a manifestação dessa agressividade, levantando a seguinte questão: “O que pode ser feito para impedir que essa agressividade se manifeste de forma violenta na nossa sociedade?”.

Segundo Freud, em *Instintos e suas vicissitudes* (1915), o destino das nossas pulsões são sempre direcionadas em busca da satisfação e essa energia precisa ser descarregada. O sistema psíquico buscará todos os meios disponíveis para atingir essa satisfação. Em sua obra *Além do princípio do Prazer* (1920), Freud explica que inicialmente estamos condicionados a uma posição de dependência e que, para atingirmos essa satisfação pulsional, dependemos de um terceiro: as nossas figuras maternas e paternas. A nossa

Evento: XXVIII Seminário de Iniciação Científica

ODS: 3 - Saúde e Bem-estar

tendência é, ao longo do tempo, nos desprender dessa posição de passivos para a de ativos, conseguindo atingir a satisfação sem a necessidade de dependência. Essa satisfação virá através de várias formas de deslocamentos e sublimações, sendo esses processos de catarse, alcançados através dos vários elementos culturais produzidos pela humanidade. Um desses elementos é o entretenimento midiático, mais precisamente o videogame.

Com base no entendimento trazido pela psicanálise sobre o ser humano ser um sujeito pulsional, sempre em busca da satisfação, por quais quer que sejam as vias, incluindo a agressividade em sua natureza, é que este trabalho busca compreender a relação que a agressividade humana tem com a violência encontrada nos videogames.

Metodologia

O modelo metodológico que este trabalho utiliza é o de levantamento bibliográfico (GIL, 2002), tendo como base artigos científicos, documentários, informações e propostas apresentadas pelos jogos eletrônicos em si. Estabelece-se um breve paralelo entre os materiais encontrados com a teoria psicanalítica buscando validar as suas observações.

Resultado e Discussão

Durante muito tempo, o único reconhecimento que os videogames tiveram foi pelo alto índice de violência que alguns títulos continham, como por exemplo, *Mortal Kombat* (1992), um dos principais jogos responsáveis pela criação do ESRB *rating system* (*Entertainment Software Rating Board*), já que inicialmente videogames eram destinados a apenas crianças e adolescentes. A violência acabou causando a preocupação de determinados setores da sociedade como organizações familiares e alguns congressistas (CARUSO, 2016).

A violência ainda continuou sendo por um bom tempo o principal tópico sobre os videogames, já que ainda dentro da década de noventa aconteceu o massacre escolar de *Columbine* (MATOS, 2017). Houve muita repercussão sobre o caso e uma das principais questões levantadas sobre o tema foi o quanto o videogame poderia estar relacionado com o fato, já que ambos os envolvidos no caso jogavam diversos jogos violentos como DOOM (1993).

Evento: XXVIII Seminário de Iniciação Científica

ODS: 3 - Saúde e Bem-estar

Depois de anos de repercussão sobre o assunto de *Columbine*, já se sabe que os fatores que levaram os dois jovens a realizar tamanho ato de violência não derivavam singularmente da causa específica em jogar videogame. Matos (2017) descreve que o ocorrido foi um conjunto de fatores, como o próprio ambiente escolar, as atitudes negativas de alguns estudantes perante ambos e a negligência parental, uma vez que um dos atiradores foi classificado como um depressivo suicida e o outro apresentava tendências à psicopatia homicida (VIEIRA, MENDES & GUIMARÃES, 2008).

Outro fator que inocenta os jogos violentos das tragédias é o que Alves (2006) diz em relação à violência nas mídias em geral. A violência realiza um papel exatamente ao contrário do que as acusações tentam em responsabilizar as várias tragédias com relação à violência nos videogames. A violência midiática tem um papel social fundamental que através da catarse pode proporcionar aos indivíduos canalizarem seus instintos de violência reprimidos de uma forma que não atrapalhe o andar da marcha social. Alves (2002, p.440) diz:

A violência vende por favorecer um efeito terapêutico, possibilitando aos sujeitos uma catarse, na medida em que canalizam os seus medos, desejos e frustrações no outro, identificando-se ora com o vencedor ou perdedor das batalhas. Visto desta forma, a violência passa a ser considerada de forma construtiva, como motor propulsor do desenvolvimento. Nesse sentido, os jogos se constituem em espaços de elaboração de conflitos, medos e angústias.

De qualquer modo, o uso excessivo de várias horas consecutivas no videogame pode indicar que algo está errado, a violência também pode ser vista como uma forma de expressar algo não dito. Não é que o indivíduo deseja expressar seja um desejo de massacre indistinto, mas questões mais leves da vivência cotidiana, aonde o único conforto encontrado é apenas manifestado no videogame (ALVES, 2006).

Conclusão.

A investigação bibliográfica desta pesquisa cumpre com as suas propostas iniciais demonstrando que os principais motivos que levam aos terríveis atos de violência encontrados durante o período recente da nossa história, principalmente envolvendo os jovens, não decorrem do uso de videogames (ALVEZ, 2002). Pelo contrário, a violência encontrada nos videogames e na mídia em geral ajuda a reduzir a possibilidade da

Evento: XXVIII Seminário de Iniciação Científica

ODS: 3 - Saúde e Bem-estar

manifestação dessa agressividade no meio social.

A agressividade é inerente ao ser humano e não tem como ser extinta dele, Freud em uma carta resposta para Einstein (1932), diz: “como o senhor mesmo observou, não há maneira de eliminar totalmente os impulsos agressivos do homem: pode-se tentar desviá-los num grau tal que não necessitem encontrar expressão na guerra.”. O ambiente virtual encontrado nos videogames é a forma mais adequada para a descarga destes impulsos agressivos, no qual o ser humano pode, de forma deliberada, expressar diretamente seus instintos de destruição sem prejudicar o meio social.

Referências Bibliográficas.

ALVES, G.R. L; Jogos Eletrônicos e Violência: Desvendando o Imaginário dos Screenagers. **Revista FAEEBA**, Slavador, BH, v. 11, n. 18, p. 437–444, jul/dez. 2002.

ALVES, L. Jogos Eletrônicos e Violência – Delineando Novos Espaços de Catarse. **Psicologia & Informática**, São Paulo, SP, v. 1, p. 72-80.

CARUSO, N. **The Creation of the ESRB** - Gaming Historian. Gaming Historian, 2016. 32 min. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Wv3HDVd22P8&t=4s>>. Acesso em: 2 jul. 2020.

DOOM. Desenvolvedores: id Software. Editora: GT Interactive. Diretor: Tom Hall. Designer(s): John Romero; Sandy Petersen; American McGee; Shawn Green. Programadores: John Carmack; John Romero; Dave Taylor. Lançamento: 10, dez. 1993.

EINSTEIN, A.; FREUD, S. (1969). Porque a guerra? Em *Obras Completas de Sigmund Freud* (vol. XXII. pp. 237-262. Rio de Janeiro: Imago. (Original publicado em 1932).

ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD (EUA). Hearing on State Regulation of Violent Video Games & the First Amendment. U.S. Senate Committee on the Judiciary; VANCE, E. W. 2006.

FREUD, S. (1996a). *Além do princípio de prazer* (Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud, Vol. 18). Rio de Janeiro: Imago (Originalmente publicado em 1920).

Evento: XXVIII Seminário de Iniciação Científica

ODS: 3 - Saúde e Bem-estar

FREUD, S. (1996g). *Os instintos e suas vicissitudes* (Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud, Vol. 14). Rio de Janeiro: Imago (Originalmente publicado em 1915).

GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. 4. Ed. São Paulo: Atlas, 2002.

MATOS, A. T. A América de Columbine e o Cinema de School Shooting. 2017. 110 f. Dissertação (Mestrado em história)- Universidade de Brasília Programa de Pós-Graduação em História – PPGHIS, Brasília, 2017.

MORTAL KOMBAT. Desenvolvedores: Midway. Editora: Midway. Designer(s): Ed Boon; John Tobias. Lançamento: 9, ago. 1992.

VIEIRA, Timoteo Madaleno; MENDES, Francisco Dyonísio Cardoso; GUIMARAES, Leonardo Conceição. De columbine à virgínia tech: reflexões com base empírica sobre um fenômeno em expansão. *Psicol. Reflex. Crit.*, Porto Alegre, v. 22, n. 3, p. 493-501, 2009.

Parecer CEUA: 2208566