

INDÚSTRIA CULTURAL E INFÂNCIA – OS MOTIVOS PELOS QUAIS AS CRIANÇAS DE 1ª E 2ª SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL SELECIONAM OS JOGOS VIOLENTOS DE VIDEOGAME

MARQUES, Deize¹; SILVA, Silvia Rosa²

Palavras-chave: Indústria Cultural – violência e videogame,

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho encerrou um ciclo de estudos iniciado há seis anos que objetivou estudar na indústria cultural o fenômeno da violência. Diante do alcance atingido pela indústria do videogame, uma preocupação tornou-se freqüente: até que ponto o videogame pode ser responsável pelo aumento da violência no cotidiano das crianças. Segundo Costa (1984), a violência constitui uma das maiores causas da inquietação cotidiana de nossa atual sociedade, pois: “(...) a violência invadiu todas as áreas da vida de relação do indivíduo: relação com o mundo das coisas, com o mundo das pessoas com seu corpo e sua mente.” (COSTA 1984, p.9). Nesse sentido, o estudo proposto por este sub-projeto buscou colaborar para com a investigação dos motivos pelos quais as crianças de 1ª e 2ª séries do ensino fundamental selecionam ou escolhem os jogos violentos de videogame

2. METODOLOGIA

Trata-se de uma “pesquisa teórica, descritiva e de caráter empírico” que, apesar de ser qualitativa, utiliza instrumentos quantitativos para análise dos dados, com objetivo de obter uma possibilidade maior de garantir a variabilidade dos dados. A base teórica da pesquisa se fundamenta na teoria crítica da escola de Frankfurt, sobretudo em seus pensadores Adorno e Horkheimer. Foram realizadas entrevistas por meio de questionários com cento e vinte (120) crianças distribuídas em seis (6) escolas públicas municipais, selecionadas de acordo com sua localização. A definição das categorias de análise, base para a tabulação, se deu de acordo com o maior número de respostas das crianças. Assim, quanto mais citados era o personagem ou o jogo maior relevância este teria como referencial para a pesquisa. Desse modo consideramos gradativamente: tabulação manual dos dados obtidos como os sujeitos da pesquisa; elaboração das categorias de análise; análise e discussão acerca dos dados que fazem parte deste relatório; montagem das tabelas (Microsoft Excel); e a elaboração do relatório final. Neste sentido, os jogos e personagens citados pelos entrevistados foram distribuídos, ou melhor, categorizados, em: agressivos, violentos, não violentos e indefinidos.

QUADRO 1: Classificação dos jogos e personagens em agressivos, violentos, não violentos e indefinidos:

Classificação dos jogos e personagens					
Categorias	Personagens			Jogos	
Não violentos	Abelhinha	Gugu	Rato	Aviãozinho	Quebra-cabeça
	Barbie	Gustavo Borges	Roberto Carlos	Baralho	Scooby-Doo
	Bob-Esponja	Harry Potter	Ronaldinho	Bicicleta	Skate
	Cachorrinho	Macaco	Rouge	Carrinho bate-bate	Vôlei
	Cecília Meireles	Mario	Rubinho	Cobrinha	
	Cigarra	Mickey	Salsicha	Dama	

	Cobrinha	Papa-léguas	Scooby-Doo	Formula 1	
	Dida	Patinho	Senna	Futebol	
	Dinossauro	Peixinho	Snoopy	Jogo da Velha	
	Emília	Pernalonga	Sonic	Mario Brothers	
	Fadinha	Pikachu	Tartaruga	Memória	
	Formiga	Piu-piu	Xuxa	Pula Corda	
Agressivos	Aladdin	Jack Lee	Super Amigos	Aladdin	Leão
	As Espiãs	Leôncio	Super-Homem	Cop Girl	Papa-léguas
	Batman	Louco		Corrida	Pica-pau
	Frodo	Matrix		Homem Aranha	Sonic
	Gandalf	Pica-pau		Hulk	Urso
	Homem Aranha	Policial		Jacaré	
Violentos	Ciclop	Luigi	Scorpion	007	Street Fighter
	Goku	Mondu	Sombra	Bomberman	X-Men
	Gordon	Múmia	Spock	Dragon Ball Z	
	He-man	Pégasus	Super Choque	Era Combat	
	Hulk	Pit	Super Sargin	Mortal Kombat	
	Inseto Kaiba	Power Ranger	Tanque	Power Ranger	
	Jackie Chan	Ryu	Wolverine	Seven Samurai	
	Ken	Samurai	Yu-gi-oh		
Indefinidos	Bichinho	Menina	Yuri		
	Jesus	Sorridente			

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foi constatado que as crianças entrevistadas em todas as escolas selecionadas possuem, em grande parte, dificuldade para definir o que é um jogo violento e diferenciar este de um jogo não violento. Sendo assim, 36,7% dos entrevistados não souberam diferenciar os jogos, segundo os parâmetros definidos pelos pesquisadores. Os jogos violentos foram definidos como aqueles vinculados a características de: briga morte, luta e também, quando vinculados à idéia de mal, ou seja, algo que “prejudica alguém” (29,2%). A preferência por personagens e jogos de videogame considerados não violentos pode ser percebida durante a análise da maioria das tabelas presentes no relatório final. Mas é importante lembrar que essa classificação atribuída aos jogos de videogame como agressivos, violentos e não violentos se constitui como um estudo sobre a subjetividade o que pressupõe a identificação das crianças com valores determinados pela pesquisa. E se trata de uma amostra pequena de crianças (120) com idades entre sete e oito anos, distribuídas em apenas seis (6) escolas públicas municipais da cidade de Goiânia. Os motivos referentes às escolhas dos personagens possuem relação direta com o tipo de jogo preferido pelas crianças, neste sentido, os personagens categorizados como sendo legais, divertidos, praticam o bem e vinculados a alguma modalidade de esporte são os mais apreciados constituindo assim 26,7% das opiniões. Em relação aos jogos agressivos e violentos estes foram considerados como os menos apreciados, resultando em 60% das opiniões. Isso se deve a identificação dos jogos compreendidos como aqueles que possuem em seu conteúdo luta, tiro e morte referente a 40,8% do total de crianças entrevistadas. A dificuldade em aprender a manipular, ou seja, saber como se joga, também é um dos fatores que influenciam na rejeição de certos jogos de videogame 8,3% das respostas apresentadas pelas crianças. Já um número maior de crianças consideram os jogos fáceis como sendo sem graça, ou seja, ruins 15,0% das opiniões. A falta de compreensão por parte das crianças acerca do que é a violência pode ser percebida por conflitos de opiniões percebidos durante as respostas, ao considerarem como menos apreciados os jogos violentos e agressivos (60%) e os

personagens menos apreciados considerados não violentos totalizando (30,0%) de rejeição, sendo vistos pelas crianças como fracos e por não lutar (26,7%). As crianças ao serem entrevistadas foram questionadas sobre os jogos violentos, assim foi possível constatar que 70,0% destas consideram os jogos violentos de videogame ruins. A escolha dos jogos violentos de videogame é feita em maior número com auxílio de pessoas próximas ao convívio das crianças: parentes, irmãos e primos foram os mais citados com 38,3% de participação. Foi constatada ausência dos pais no que diz respeito ao acompanhamento durante a escolha dos jogos de videogame. Os jogos de videogame ligados a esportes foram os mais citados como preferência por parte das crianças 45,8% das opiniões.

4. CONCLUSÃO

De acordo com os resultados obtidos, verifica-se que a educação precisa estar mais atenta às relativas ao videogame. Um dos principais problemas acarretados pelo videogame diz respeito ao seu conteúdo, muitas vezes desprezado pelos pais, estes jogos violentos possuem de forma explícita e implícita valores que podem ser assimilados pelas crianças, transformando questões como a violência e suas formas de manifestação como algo banal. Foi possível constatar que as crianças em sua maioria não possuem capacidade suficiente para discernir um jogo violento de um jogo não violento, mas sabem, ou seja, reconhecem que os jogos violentos são ruins. Por outro lado, ficou evidente como as crianças se identificam com os personagens violentos, especificamente, por eles serem dotados de atributos como força e poder. Um outro fator que deve ser levado em conta diz respeito à ausência de jogos com conteúdos sem violência, e com objetivo de atuar positivamente no comportamento de seus jogadores. Mesmo os esportes sendo os jogos de videogame mais apreciados pelas crianças, não se sabe ao certo quais valores se encontram inseridos nessa categoria até então definida pela pesquisa como sendo jogo não violento. Os estudos sobre jogos eletrônicos e seus possíveis efeitos na formação de crianças ainda são escassos, se comparado ao seu alcance e importância na educação. O papel desse tipo de trabalho está na tentativa de conhecer o que o videogame representa na cultura de massa na formação das futuras gerações. Desse modo, é preciso que os educadores estejam cada vez mais atentos acerca desse instrumento contraditório, no sentido de investirem em pesquisas e estudos que possam aprofundar ainda mais a temática.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Lynn Rosalina Gama. *Game Over: Jogos eletrônicos e violência*, Salvador: L. G. R. Alves, 2004.

COSTA, J. *Violência e psicanálise*. Rio de Janeiro, Graal, 1984.

SILVA, S. R. *Indústria Cultural e Infância – um estudo com Crianças de 1ª e 2ª séries do Ensino Fundamental sobre a Identificação com a violência no universo do videogame*. Universidade Federal de Goiás. Pró Reitoria de Graduação. Projeto de Pesquisa, Goiânia, 2004.

FONTE DE FINANCIAMENTO – CNPq/PIBIC - UFG

¹ Bolsista de iniciação científica (PIBIC), Faculdade de Educação/ UFG, deizetmarques@yahoo.com.br

²Orientador Faculdade de Educação/ UFG, silviarosasilva@bol.com.br

