



Nelson Zagalo & Rui Prada (eds.)  
**Actas da Conferência ZON | Digital Games 2008**  
[www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/zongames08/](http://www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/zongames08/)  
 Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade  
 Instituto de Ciências Sociais  
 Universidade do Minho  
 ISBN: 978-989-95500-2-5

## Jogos Electrónicos - Distúrbios Psicológicos no Indivíduo

Rita Oliveira, Ana Isabel Veloso  
 Universidade de Aveiro, Departamento de Comunicação e Arte  
 Campus Universitário de Santiago, 3830-193 Aveiro  
 {ritaoliveira, aiv}@ua.pt

**Resumo** Este artigo analisa alguns distúrbios psicológicos muitas vezes associados à prática de jogar jogos electrónicos, nomeadamente os comportamentos violentos e o vício, quando o indivíduo entra em estados avançados de dependência.

**Palavras-chave:** Jogos electrónicos, violência, vício.

### 1 Introdução

Em 2006, 16% dos adolescentes portugueses afirmavam passar entre 1 a 4 horas por dia a jogar computador durante a semana e cerca de 29% referiam jogar essas mesmas horas ao fim-de-semana [1]. O facto dos jogos electrónicos afectarem a vida dos indivíduos depende muito da forma como estes encaram o jogo. Se o jogador passa a maior parte do tempo a jogar e nada mais lhe suscita interesse senão o jogo, é óbvio que existe um problema com ele e que esse facto lhe irá trazer graves complicações.

### 2 Vício

O distúrbio mais comum e conhecido ligado aos jogos é, sem dúvida, a dependência que estes podem causar no jogador. Quando a actividade de jogar é recorrente, o sistema de recompensa dos jogadores é activado repetidamente, provocando a libertação de um neurotransmissor chamado dopamina. Devido ao prazer que jogador sente em estar envolvido na experiência de jogo, esta situação é normal acontecer, no entanto quando a acção de jogar é executada continuamente, o cérebro interpreta essas modificações de uma forma errada. Normalmente, os jogos *on-line* são aqueles que mais viciam, como por exemplo os MMORPG's (*Massive Multiplayer On-line Role Playing Games*<sup>1</sup>) [2]. Os motivos que justificam esta afirmação relacionam-se com o facto de um jogo *on-line* ser mais competitivo e do jogador ter a propensão de tentar ser um dos melhores. São conhecidos alguns casos de jovens que morreram devido ao seu vício neste tipo de jogos. Um dos episódios mais conhecidos aconteceu com um jovem da Coreia do Sul, jogador do MMORPG *StarCraft* que morreu devido a um ataque cardíaco, provocado por exaustão [3].

<sup>1</sup> Jogo electrónico que reúne vários jogadores *on-line*, baseado na categoria dos RPG, os quais têm o objectivo de criarem personagens num mundo virtual baseado no fantástico.

### 3 Violência

Na verdade, existe um número não desprezável de casos de massacres e tiroteios executados por adolescentes que eram altamente viciados em jogos com conteúdos violentos, principalmente do tipo FPS (*First Person Shooter*)<sup>2</sup>. De entre os mais conhecidos encontram-se o “Massacre no Cinema”, que ocorreu num *shopping* em São Paulo e o “Massacre na Escola de Columbine”, em Littleton - E.U.A [4].

Segundo a autora Lynn Alves “a interacção com os jogos electrónicos não produz comportamentos violentos nos jovens. A violência emerge como um sintoma que sinaliza questões afectivas [...] e socioeconómicas [...]” [5]. Desta forma, não é possível afirmar, efectivamente, que os jogos de cariz violento contribuem para que o indivíduo desenvolva comportamentos violentos e que estes encerram em si a responsabilidade total pela adopção dessas condutas. Todavia, estas atitudes são preocupantes e existe uma necessidade urgente de entender o porquê da banalização da violência, muitas vezes materializada nos jogos electrónicos.

### 4 Comentários Finais

Os jogos electrónicos podem influenciar psicologicamente o comportamento do indivíduo. No entanto, está nas mãos dos jogadores a gestão dessa influência, para que consiga beneficiar das vantagens inerentes aos jogos (por exemplo: o divertimento e a distração), ou seja, o jogador tem de possuir a capacidade de encontrar um equilíbrio entre a sua vida e o jogo.

### Referências

1. HBSC/OMS – Estudo dos comportamentos de saúde dos jovens em idade escolar, [http://www.fmh.utl.pt/aventurasocial/pdf/Indicadores\\_de\\_Saude.pdf](http://www.fmh.utl.pt/aventurasocial/pdf/Indicadores_de_Saude.pdf)
2. Wagner, J.: When Play Turns to Trouble, U.S. News & World Report, Vol. 144 Issue 14, p51-53 (2008)
3. Portal Ciberia – Homem morre a jogar videojogos, <http://ciberia.aeiou.pt/gen.pl?p=stories&op=view&fokey=id.stories/3177>
4. Mendes, Cláudio: Jogos eletrônicos, educação e violência. Midiativa (2005)
5. Alves, L.: Game Over: Jogos Electrónicos e Violência, Tese de Pós-Graduação em Educação. Universidade Federal da Bahia, Salvador (2004)

---

<sup>2</sup> Este tipo de jogo caracteriza-se pela eliminação dos inimigos na primeira pessoa, onde o jogador possui o campo visual da personagem no jogo.