

JOGOS VIOLENTOS DE PRIMEIRA PESSOA: REVISÃO DE LITERATURA

XXXVIII Encontro de Iniciação Científica

David Nunes de Lima Junior, Rafael Cavendish Aguiar, Dayvit Keffen dos Reis Vasconcelos, Renan Tobias Lopes, Lia Lira Olivier Sanders

Introdução: Jogos violentos são descritos na literatura como prováveis incentivadores de comportamentos agressivos, uma vez que oferecem simulação mais aproximada de ambiente que propicia o comportamento socialmente hostil. **Objetivos:** Analisar os estudos sobre jogos violentos em primeira pessoa por ano, tipo de artigo, origem dos autores e compilar os principais achados dos estudos. **Metodologia:** Em janeiro de 2019, foi realizada uma busca na plataforma PubMed com as palavras-chave "First Person Violent Video Games". Os artigos que abordaram diretamente o tema foram compilados em uma tabela com ano de publicação, país origem dos autores, método de avaliação, principais jogos investigados e resultados. **Resultados:** onze artigos foram incluídos na revisão. O país dos autores com mais publicações sobre o tema foi a Alemanha (5). Entre 2006 a 2012, a média anual de publicações sobre o tema foi de 0,5; e após 2012, de um por ano. Os principais jogos investigados foram Call of Duty, Counter-Strike e Tactical Ops, cada um presente em dois estudos. Outros sete jogos foram analisados em pelo menos um estudo. Os principais achados foram aumento do estado de agressividade dos jogadores, medido pelo Chilli Sauce Test ou escalas Likert-like; supressão afetiva, evidenciada por menor ativação do lobo frontal esquerdo e do sistema límbico em situações que elicitam emoções negativas; e aumento da ansiedade em partidas violentas, como indicado por elevação da atividade eletromiográfica de músculos faciais. A maioria dos estudos utilizou voluntários jovens, homens e matriculados na universidade onde foram realizados. **Conclusão:** As atuais evidências apontam para um aumento da agressividade e supressão afetiva como efeito dos jogos violentos em primeira pessoa. Vale ressaltar que a literatura disponível sobre o tema utilizou jogos e métodos de avaliação variados numa população bastante homogênea. Futuros estudos podem elucidar o impacto dos diversos jogos em outros perfis de jogadores.

Palavras-chave: Jogos Violentos. Videogames. Agressividade. Violência.