

# Videogame: um estudo sobre as preferências de um grupo de crianças e adolescentes<sup>1</sup>

Luiz Fernando de Lara Campos<sup>2</sup>, Maria Terezinha C. Yukumitsu<sup>3</sup>,  
Lúcia Helena Fontealba e Edda Bomtempo<sup>4</sup>

A preferência de jovens em relação aos jogos de videogame e seus conteúdos foi o objetivo deste estudo. Para tanto, foram entrevistados 36 jovens do sexo masculino, divididos de acordo com a faixa etária em dois grupos (G1-N=22 e G2-N=14). Os resultados indicam uma preferência por jogos de ação e de conteúdo agressivo em ambos os grupos de sujeitos, independente da faixa etária e escolaridade.

**Palavras-chave:** adolescência, jogos, videogames

## Abstract

The preference of young person in relations to the contents and characteristics of videogame are the goal of this research. Are investigated 36 male subjects, distributed in two groups according the age (G1-N=22 and G2-N=14). The results showed the preference to games with actions and aggressive in two groups, independently of age and school degree.

**Key-words:** adolescence, games, videogames

## Introdução:

Nos últimos anos, a humanidade tem experimentado uma revolução originária da evolução da tecnologia eletrônica.

Inúmeros produtos da área eletrônica têm sido aperfeiçoados e com alta frequência, lançados no mercado consumidor. Entre as principais novidades, destacam-se os videogames, que podem ser considerados como o principal casamento do computador com a televisão (Gardner, 1983).

Neste sentido, Greenfield (1988) afirma que o videogame é o primeiro tipo de jogo que

combina o dinamismo visual da televisão com a participação ativa da criança, conduzindo a uma atividade interativa entre o equipamento e o jogador.

Como um jogo, o videogame pode ser classificado como pontuação por tarefa executada corretamente, ou de acordo com as regras.

Entretanto, os efeitos deste jogo sobre o comportamento das pessoas ainda não são totalmente conhecidos, havendo grupos de pesquisadores que o apóiam e grupos que o condenam, de tal forma que qualquer conclusão deve ser, neste momento, evitada.

Segundo Anderson e Ford (1986), a popularidade do videogame entre os jovens é crescente, aumentando as discussões sobre as possíveis conseqüências de seu jogar para o desenvolvimento dos padrões de pensamento, comportamento e relacionamento social.

Para se entender melhor a questão desta popularidade, Schutte, Malouff, Post-Gorden e Rodasta (1988) relatam que um estudo do Instituto Gallup em 1982 estimou que 93% dos jovens norte-americanos jogavam alguma forma de videogame, o que demonstra um grande interesse

1 Trabalho de pesquisa de campo apresentado junto à disciplina "Psicologia do Brinquedo", ministrada pela Dra. Edda Bomtempo. Departamento de Pós-Graduação em Psicologia Escolar do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, 1992.

2 Departamento de Psicologia de Universidade São Francisco - Itatiba e Organização Santamarense de Ensino e Cultura.

3 Departamento de Psicologia da Universidade São Judas Tadeu.

4 Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo.

Endereço dos Autores: R. Frei Caneca, 812, apto. 1203, CEP 01307-000 S.Paulo, SP.

da população adolescente norte-americana por este tipo de jogo.

Para Malone (1981, apud Greenfield, 1988) o principal fator motivacional aparente no videogame é a atratividade das imagens dinâmicas na tela, sendo que os jogos normalmente menos preferidos são aqueles que não possuem muita movimentação.

Schutte, Malouff, Post-Gorden e Rodasta (1988) relatam que o balanço dos estudos realizados indica a televisão como possuidora de grande potencial de influência sobre o comportamento das pessoas, principalmente quando estes efeitos são analisados em função dos processos de aprendizagem vicária (Bandura, 1977). No caso do videogame, as contingências de aprendizagens vicária são semelhantes às da televisão, de modo que se pode esperar que o mesmo tipo de aprendizagem e influência ocorra. Os autores propõem que o videogame envolve um tipo de modelação participante, na qual o indivíduo que controla o personagem no curso do jogar torna-se o próprio personagem. A relação estabelecida entre o jogar videogame e os consequentes comportamentos agressivos é compreendida como um ponto crítico e desfavorável a este tipo de jogo, pois parecem ser efeitos do próprio jogar.

Anderson e Ford (1986), ao revisar parte significativa dos estudos sobre os efeitos do videogame, relatam haver fortes divergências sobre sua validade. Assim, os oponentes deste jogo possuem uma lista de problemas potenciais possivelmente causados pela sua utilização, entre os quais se destacam o uso de jogos violentos como fator de aumento de comportamentos agressivos, o tipo de atividade em que a imaginação, a criatividade e a fantasia não são diretamente estimuladas e, no nível social, o surgimento de grupos de jovens que emitem comportamentos delinquentes para conseguir suporte financeiro para comprar ou jogar videogames, o que seria um dos fatores do aumento da criminalidade infanto-juvenil na realidade norte-americana.

Já os pesquisadores favoráveis ao videogame propõem como principais benefícios o surgimento de um senso de domínio, controle e talento, assim como uma possível redução de outros problemas da juventude como o uso de drogas e vandalismo (Anderson e Ford, 1986). Entretanto, neste mesmo trabalho, os autores, ao estudarem os efeitos dos conteúdos dos jogos, indicam que os que apresentam conteúdos mais agressivos provocaram, durante o experimento, uma maior ocorrência de estados de ansiedade e hostilidade nos jogadores do que os jogos de menor agressividade.

Greenfield (1988) sugere que o conteúdo do jogo não é o importante, mas sim a ação inerente ao mesmo. Tal conclusão se apóia no fato de jogadores solitários serem mais influenciados pelo conteúdo agressivo de alguns jogos do que jogadores que atuam de forma competitiva com um parceiro e utilizando o mesmo jogo.

Esta conclusão é apoiada pelo estudo de Schutte, Malouff, Post-Gorden e Rodasta (1988) mas refutada pelo trabalho de Winkel, Novak e Hopson (1987). Tal oposição de opiniões talvez possa ser explicada através da diferença metodológica utilizada, pois o conteúdo dos jogos utilizados no primeiro estudo envolvia comportamentos motores e contatos corporais entre os personagens do jogo referentes a uma arte marcial- Karatê, e o segundo uma situação de conflito armado em que o sujeito pilotava um avião de ataque a outros aviões.

Chambers e Ascione (1987) realizaram um estudo no qual foram avaliados dois pontos importantes: o conteúdo do jogo e a forma de ação (jogar) envolvida. Os autores relatam que os jogos de conteúdos pró-sociais e de ação cooperativa podem ser utilizados de forma favorável à sociedade, embora os resultados obtidos junto ao grupo que utilizou jogos de conteúdo agressivo e de ação individual indiquem a diminuição da cooperação pró-social nestes sujeitos. Os resultados sugerem que os efeitos do videogame

devem ser observados em termos da relação entre o conteúdo e a forma de ação do jogo.

Orosy-Fildes e Allan (1989) lembram que uma das maiores objeções ao videogame são os seus aspectos sedentários, como o isolamento social e a falta de exercício físico, que poderiam impedir as crianças de participar de atividades mais importantes para seu desenvolvimento. Entretanto, o tempo dispendido no videogame parece não ser tão alto, pois Mitchell (1983, apud Greenfield, 1988) relata que o tempo médio diário de jogo de uma família norte-americana é de em torno de 42 minutos, enquanto uma criança assiste na faixa de 2:30 h de televisão diariamente (Anderson, 1983 apud Greenfield, 1988), o que poderia ser definido como mais sedentário que jogar videogame.

Winkel, Novak e Hopson (1987) indicam, a despeito da crescente investigação dos efeitos do videogame, que as características relativas aos tipos de personalidades dos jogadores são, muitas vezes, esquecidas nestes estudos. Estes autores lembram, ainda, que a observação de comportamentos agressivos é um ponto relacionado à formação do padrão de personalidade do indivíduo, sendo que o efeitos vicários desta observação (Bandura, 1977) poderiam facilitar um maior desenvolvimento de padrões de personalidade do tipo "A". Este padrão de personalidade é caracterizado por uma predominância de sujeitos do sexo masculino, primogênitos com baixa resistência à frustração, dificuldades para lidar com mudanças na vida, comportamentos com tendência agressiva e de caráter competitivo, enquanto o padrão oposto de personalidade, o tipo "B", é definido por características mais maleáveis para lidar com as mudanças e frustrações na vida e por um padrão de comportamentos menos agressivos e pouco competitivos.

Os efeitos do videogame parecem ser tanto positivos como negativos. Ao contrário de alguns estudos citados, Benedict (1990) relata a possibilidade de se estudar e aprender conceitos psicológicos através dos jogos de videogames

especialmente preparados para esta função. Outro possível benefício seria a possibilidade de se utilizar o videogame como um teste de inteligência (Rabbitt, Banerji e Szymansky, 1989), ou ainda treinar indivíduos com lesões cerebrais a recuperar a coordenação viso-motora, tanto em pacientes geriátricos como em adolescentes (Orosy-Fildes e Allan, 1989).

Portanto, esta polêmica ainda permanecerá em aberto por muito tempo, sendo necessários estudos sobre este tema para esclarecer a questão principalmente em razão da existência de estudos apontando efeitos positivos e outros negativos do videogame ou jogos por computador, fato que impede, neste momento, qualquer conclusão.

Após uma revisão geral da literatura nacional, verificou-se uma grande carência de estudos relativos a este tema. As características dos jogadores, seu perfil sociométrico, suas preferências, entre outros aspectos são desconhecidos.

Assim o presente trabalho teve como principal objetivo caracterizar as preferências de um grupo de crianças e adolescentes no que se refere ao brinquedo "Videogame".

Mais especificamente, os objetivos foram os seguintes:

- identificação do perfil sociométrico dos jogadores de videogames (1);
- levantamento dos jogos de videogames mais utilizados/preferidos por crianças e adolescentes (2);
- análise dos conteúdos dos jogos preferidos em termos de sua agressividade (3) e
- categorização dos jogos preferidos pelos sujeitos em termos do dinamismo visual apresentado pelo jogo (4).

## **Método**

### **Sujeito**

A partir dos objetivos, o perfil dos possíveis sujeitos foi limitado à faixa etária dos mesmos. O sexo do sujeito não foi considerado

inicialmente uma variável relevante, em razão de se esperar encontrar uma população composta de ambos os sexos, o que na prática, não ocorreu, pois só foram encontrados sujeitos do sexo masculino. Esta situação será mais bem abordada na parte final deste estudo.

Assim, os sujeitos foram determinados acidentalmente, de acordo com sua ordem de chegada às locadoras de cartuchos de videogames. Mais especificamente, foram sujeitos:

Grupo 1 - 22 adolescentes do sexo masculino, com idade entre 12 a 17 anos e com média de 13 anos e 1 mês, escolaridade variando entre a 6ª série do 1º grau e o 2º grau completo e de faixa econômica média-alta que possuíam ou jogavam videogame.

Grupo II - 14 crianças do sexo masculino, com idade entre 6 e 11 anos e com média de 6 anos e 11 meses, escolaridade variando entre o pré-primário e a 6ª série e de faixa econômica média-alta que possuíam ou jogavam o videogame.

### Material

Questionário com 10 (dez) perguntas fechadas e abertas, versando sobre o perfil sociométrico do sujeito, seus jogos preferidos e menos preferidos, tempo aproximado de uso e sua avaliação sobre o grau de agressividade presente no conteúdo de seu jogo preferido e no seu jogo menos preferido.

### Procedimento

O procedimento foi dividido em duas partes a saber:

1. Entrevista dirigida através do instrumento com os sujeitos, em duas lojas locadoras de cartuchos para videogame.

A primeira locadora de cartuchos de videogame, existente há 5 meses, está montada em um ambiente de 40 metros quadrados, situado no bairro dos Jardins na cidade de São Paulo, de classe média-alta e alta, funcionando com dois funcionários de segunda à sábado no horário

entre as 10:00 h e 20:00 h para um atendimento de, em média, 6 clientes por dia, possuindo cerca de 130 associados e um acervo de 150 cartuchos de jogos para videogame. A segunda locadora está situada na cidade de Guarulhos, próxima à São Paulo, funcionando a aproximadamente 3 meses, com três funcionários para o atendimento de 35 clientes/dia para um total de 448 associados. Vale salientar que esta locadora loca, também, fitas de videocassete, fato que explica o maior movimento da mesma, sendo o movimento de locação de cartuchos de videogames estimado, em média, de 8 cartuchos por dia e um acervo de 234 cartuchos.

2. Uma vez levantados o jogo mais preferido e o menos preferido por faixa etária, os mesmos foram analisados no nível de seu conteúdo por dois juízes-psicólogos, ambos do sexo feminino, com curso de pós-graduação em Psicologia, trabalhando conjuntamente e elaborando uma classificação única.

### Resultados

Em relação aos dados, verificou-se uma maior preferência dos sujeitos do grupo 1 pelo jogo "PIT FIGHTER" (28,57%), o mesmo acontecendo para o grupo 2 (31,81%).

Quanto aos jogos menos preferidos pelos sujeitos, o desempenho de ambos os grupos foi novamente semelhante, pois ambos referiram o memo jogo "JOGOS DE VERÃO" como o menos preferido (G1 = 21,42% e G2 = 27,27%).

O tempo médio relatado pelos sujeitos de horas de jogo por dia foi de 3:10 minutos para o Grupo 1 e de 1:30 minutos para o Grupo 2. O número médio de jogos diferentes utilizados nestes períodos pelos sujeitos foi de 2,70 jogos para os sujeitos do primeiro grupo e de 2,45 para os do segundo.

Em relação ao aspecto que acha mais interessante nos jogos preferidos (Tabela 1), os sujeitos do Grupo 1 assinalaram ser as "dificuldades apresentadas pelo jogo" (78,57%), enquanto os sujeitos do Grupo 2 se dividiram entre

as "dificuldades apresentadas pelo jogo" (47,82%) e as "facilidades de se jogar o mesmo" (47,82%). O conteúdo dos jogos foi para ambos os grupos o fator motivacional menos freqüente.

**Tabela 1** - Opinião dos sujeitos no que se refere ao fator motivacional mais importante no videogame

Fator	Grupo 1		Grupo 2	
	F	F%	F	F%
Dificuldades apresentadas	11	78.58	11	47.82
Conteúdo dos jogos	1	7.14	2	4.36
Facilidade no jogar	1	7.14	11	47.82
Outros	1	7.14	--	---
TOTAL	14	100.00	23(*)	100.00

(\*) Um dos sujeitos assinalou duas alternativas nesta questão.

O cálculo da correlação mostrou que as preferências dos dois grupos não são correlacionais ( $r_o = 0,81$  para  $r_c = 1,00$ ). O cálculo do  $\chi^2$  o resultou em 7,55 e a hipótese de nulidade não foi rejeitada ( $\chi^2_c = 15,64$  para  $n.sig. = 0,05$  e  $n.g.l. = 3$ ), indicando que os fatores motivacionais diferem em função da faixa etária do sujeito.

Ao classificarem o conteúdo de seus jogos (Tabela 2) em termos do grau de agressividade, o Grupo 1 referiu o conteúdo igualmente como "pouco agressivo" (26,66%) e "agressivo" (26,66%). Já os sujeitos do outro grupo classificaram principalmente como "pouco agressivos" (42,85%) e posteriormente de "agressivo" (23,80%).

O cálculo de correlação realizado demonstrou que a classificação atribuída pelos sujeitos dos dois grupos foi significativa ( $r_o = 0,96$  para  $r_c = 0,90$ ). O cálculo do  $\chi^2$  levou a hipótese a não ser rejeitada ( $\chi^2_o = 1,47$  para  $\chi^2_c = 18,8$ ,  $n.sig. = 0,05$  e  $n.g.l. = 4$ ). O desempenho de ambos os grupos foi estatisticamente semelhante nas duas provas realizadas, indicando que o grau de agressividade dos jogos preferidos foi igualmente percebida pelos sujeitos independente da faixa etária dos mesmos.

**Tabela 2** - Classificação atribuída pelos sujeitos de ambos os grupos ao grau de agressividade de seus jogos preferidos (\*)

Classificação	Grupo 1		Grupo 2	
	F	F%	F	F%
Não agressivo	2	26.66	2	9.53
Pouco agressivo	4	26.66	9	42.85
Agressivo	4	26.66	5	23.80
Muito agressivo	2	13.34	3	14.29
Extremamente agressivo	3	20.02	2	9.53
TOTAL	15	100.00	21	100.00

(\*) Foi permitido ao sujeito assinalar mais de uma alternativa

Ao classificarem o grau de agressividade dos jogos menos preferidos (Tabela 3), os sujeitos do grupo 1 optaram pela classificação de "não agressivo" (42,85%) e por "pouco agressivo" (28,58%), enquanto o grupo 2 manteve esta tendência ("não agressivo" = 33,34% e "pouco agressivo" = 28,57%).

O cálculo do  $\chi^2_o$  resultou em 2,16 e a hipótese de nulidade não foi novamente rejeitada (para  $\chi^2_c = 18,98$ ;  $n.sig. = 0,05$  e  $n.g.l. = 4$ ). O índice de correlação observado ( $r_o$ ) foi de 0,99, o que levou à verificação de um desempenho correlacional em ambos os grupos ( $r_c = 0,90$ ). Houve uma alta semelhança do desempenho dos grupos na atribuição do grau de agressividade dos jogos menos preferidos, como já ocorrera na classificação dos jogos preferidos.

**Tabela 3** - Classificação atribuída pelos sujeitos de ambos os grupos ao grau de agressividade de seus jogos menos preferidos (\*)

Classificação	Grupo 1		Grupo 2	
	F	F%	F	F%
Não agressivo	6	42.85	7	33.34
Pouco agressivo	4	28.58	6	28.57
Agressivo	1	7.15	3	14.28
Muito agressivo	0	---	2	9.53
Extremamente agressivo	3	21.42	3	14.28
TOTAL	14	100.00	21	100.00

(\*) Foi permitido ao sujeito assinalar mais de uma alternativa.

No que tange à forma de brincar com o videogame (Tabela 4), verificou-se que as opiniões dos sujeitos do grupo 1 apontaram para um brincar "junto com outra pessoa e contra ele" (26,47%), enquanto os do grupo 2 para um brincar "sozinho diante de alguém e revezando com ele" (31,82%). O cálculo de correlação resultou em 0,92 demonstrando o desempenho relacional entre os grupos na forma de como brincam ( $r_c = 0,90$ ). O cálculo do  $\chi^2_o$  resultou em 9,23 levando a hipótese de nulidade a não ser rejeitada ( $X^2_c = 18,98$  para  $n.sig. = 0,05$  e  $n.g.l. = 4$ ). Pode-se concluir que apesar de os sujeitos hierarquizarem de forma semelhante as formas de brincar com o videogame, a frequência da forma como jogam é significativamente diferente nos dois grupos.

Em relação aos dados referentes à segunda etapa do procedimento, o jogo preferido "PIT FIGHTER" foi classificado como agressivo, com extrema agressividade e competição por ambos os juízes-psicólogos, estimulando a agressividade através de uma modalidade esportiva - arte marcial, em que as dificuldades vão aumentando diante da performance do jogador.

A ação permanece durante todo o jogo, através de trocas de cenário e adversários durante a luta, sendo o jogo disputado por um ou dois jogadores.

Os requisitos para este jogo na opinião dos juízes-psicólogos são a coordenação motora (lateralidade), atenção e concentração e orientação espaço-temporal.

Já o menos preferido pelos sujeitos, "JOGOS DE VERÃO", foi categorizado pelos juízes como sendo um jogo de 6 modalidades de competições esportivas (skate, patins, surf, bicicleta, footbag e flexing disk), em que o objetivo é o acúmulo de pontos durante um período de tempo para que um recorde seja superado.

Tabela 4 - Formas de brincar com o videogame (\*)

Formas de brincar	Grupo 1		Grupo 2	
	F	F%	F	F%
Sozinhos	7	20.59	6	13.64
Sozinho, diante de alguém e revezando com ele	8	23.52	14	31.82
Junto com outra pessoa e contra ele	9	26.47	12	27.27
Junto com outra pessoa e o ajudando	5	14.72	12	27.27
Outros	5	14.72	0	-----
TOTAL	34	100.00	44	100.00

O seu conteúdo foi classificado como muito pouco agressivo pelos juízes-psicólogos, assim como a sua característica de jogar que foi referida como competitiva, sem possibilidades de cooperação.

Os pré-requisitos identificados foram a coordenação motora, concentração, memorização e atenção a detalhes. Para os sujeitos que brinquem em grupo, a socialização pode ser favorecida.

A ação durante o jogo é pequena, com pouca possibilidade de mudança, dificuldade constante, assim como a limitação do tempo de jogo parece ser outro dado importante.

### Discussão e conclusão:

Um dado importante é, sem dúvida, a dificuldade encontrada para identificação de sujeitos do sexo feminino, uma vez que os objetivos deste estudo não restringiam o campo de coleta ao sexo masculino. Durante o período de coleta de dados, apenas duas garotas foram identificadas, e ainda assim acompanhando seus irmãos, fato que sugere ser este tipo de jogo muito provavelmente um jogo marcadamente masculino em nossa realidade. Este ponto parece indicar que os jogos disponíveis têm como público-alvo apenas os garotos, sendo que os mesmos acabam não refletindo as necessidades e motivações das garotas, talvez em razão dos papéis socialmente estabelecidos.

A preferência pelo jogo "PIT FIGHTER" parece diretamente ligada às dificuldades por ele apresentada, uma vez que a sua indicação independe da faixa etária. Provavelmente, este jogo reproduza mais diretamente o que se observa na sociedade, fato que pode ser considerado inadequado (Bandura, 1977; Schutte, Malouff, Post-Gorden e Rodasta, 1988). Esta posição é apoiada pelo fato de os dois grupos referirem que as dificuldades apresentadas são pontos de importância motivacional, embora para os sujeitos do segundo grupo este fator não seja tão importante como para os do primeiro grupo.

O "JOGOS DE VERÃO" que foi o menos preferido por ambos os grupos parece ser menos relacionado com o socialmente experienciado, diminuindo seu valor motivacional.

Em relação ao tempo médio diário no qual os sujeitos brincam com o videogame, verifica-se uma maior exposição aos efeitos possíveis dos jogos, o que muito provavelmente se deva à faixa etária dos sujeitos, uma vez que o controle dos pais sobre os adolescentes pode ser menor do que sobre os filhos mais novos. Entretanto, esta estimulação pode ser benéfica, se considerarmos a proposta de Chambers e Ascione (1987) ou desfavorável na visão de Greenfield (1988). Infelizmente, as limitações metodológicas do presente estudo não permitem apoiar a validade ou não deste tipo de jogo.

Já o número médio de jogos utilizados durante o brincar sugere que os jogadores de videogame, mesmo expostos a conteúdos atrativos, necessitam de uma troca de jogo, o que provavelmente pode ser relacionado ao cansaço oriundo de um jogar contínuo de um mesmo jogo.

No tocante ao nível de agressividade presente no conteúdo do jogo preferido, ambos os grupos apontaram por uma tendência a atribuir o grau de "pouco agressivo" e "agressivo" aos mesmos, enquanto para o jogo menos preferido, o grau atribuído foi "não agressivo" e "pouco agressivo", sugerindo que o jogo preferido possui

um nível maior de agressividade. Este ponto parece apoiar os autores que negam a validade do videogame em razão dos efeitos modeladores de comportamentos agressivos e anti-sociais como Orosy-Fildes e Allan (1989) e Winkel, Novak e Hopson (1987) e Bandura (1977).

Em relação à forma de brincar, não se verificou uma tendência maior em nenhum dos grupos, revelando a possibilidade de uma ampla forma de brincar deste jogo. Este ponto não confirma a hipótese de Chambers e Ascione (1987) no tocante à utilização de forma natural positiva do videogame como agente facilitador de desenvolvimentos de padrões pró-sociais de comportamentos.

Os resultados da categorização dos jogos mais e menos preferidos pelos sujeitos parecem confirmar a posição de Greenfield (1988), na qual mais importante que o conteúdo do jogo é a ação nele desenvolvida, que parece ser ponto muito forte na atração exercida pelo jogo.

É interessante perceber que o tratamento estatístico não indicou nenhuma diferença significativa de desempenho entre os grupos, o que sugere que, independente da idade, as dificuldades apresentadas pelos videogames são fatores motivacionais importantes no seu brincar, principalmente se a ação for uma característica do jogo, e o conteúdo do jogo for relativamente agressivo.

O tempo que cada sujeito joga parece ser um fator secundário nesta questão, assim como o número de jogos utilizados durante o brincar.

Um ponto mais importante parece ser a forma do brincar, que parece ser um tanto variada e provavelmente controlada pelo tipo de jogo. Os sujeitos parecem brincar de todas as formas possíveis, mas principalmente competitivamente e cooperativamente.

Outro ponto se remete à necessidade de se realizar estudos sobre a ausência de sujeitos do sexo feminino, e os efeitos desta ausência e/ou presença, uma vez que esta situação parece não encontrar contexto semelhante na literatura.

Entretanto, serão necessários estudos experimentais para se verificar um possível efeito dos conteúdos dos jogos nos chamados comportamentos pró e anti-sociais, manifestados tanto a curto como a longo prazo, assim como verificar as reais possibilidades de utilização positiva do videogame, principalmente diante do crescente número de adeptos a este tipo de jogo.

O computador, a televisão e o videogame são recursos tecnológicos que a sociedade possui, de forma que seus efeitos positivos ou negativos serão frutos do modo que estes serão utilizados. Cabe à sociedade saber aproveitar os recursos positivos destas tecnologias e, se possível, restringir os efeitos negativos.

## Referências

- Anderson, C.A. & Ford, C.M. (1986). Affect of the Game Player: Short-Term Effects of Highly and Mildly Agressive Video Games. **Personality and Social Psychology Bulletin**, 12(4):390-402.
- Bandura, A (1977). **A Social Learning Theory**, New York.
- Benedict, J.O. (1990). A Course of Psychology of Video and Educational Games. **Teaching of Psychology**, 17(3): 206-208.
- Chambers, J.H. & Ascione, F.R. (1989). The Effects of Prosocial and Agressive Videogames on Children Donating and Helping. **Journal of Genetic Psychology**, 148(4): 499-505.
- Gardner, H. (1983). Whem Television Marries Computers. **The New York Times**, edição de 23 de março de 1983, pg.12.
- Greenfield, P.M. (1988). **O Desenvolvimento do Raciocínio na Era da Eletrônica**. São Paulo: Summus.
- Jogos de Verão, **Tectoy Indústria de Brinquedos Ltda.**, Manaus/Brasil. Autores: desconhecidos. Capacidade: desconhecida.
- Orosy-Fildes, C. & Allan, R.W. (1989). Psychology of Computer Use: XII - Video Game Play: Human Reaction Time to Visual Stimuli. **Perceptual and Motor Skills**, 69: 243-247.
- Pit Fighter, **Sega Enterprises Ltd.** Japão. Autores: Lee Actor e Dennis Koble. Capacidade: 16 bits.
- Rabbitt, P.; Banerji, N. & Syzmanski, A. (1989). Space Fortress as an "IQ" test? Predictions of Learning an of Practiced Performance in a Complex Interactive Video-Game. **Acta-Psychologica**, 71: 243-257.
- Schutte, N.S.; Malouff, J.M.; Post-Garden, J.C. & Rodasta, A.L. (1988). Effects of Playing Video-Games on Children's aggressive and Other Behavior. **Journal of Applied Social Psychology**, 18(5): 454-460.
- Winkel, M.; Novak, D.M. & Hopson, H. (1987). Personality Factors Subject Gender, and the Effects of Agressive Video Games on Agression in Adolescents. **Journal of Research in Personality**, 21: 211-223.