

JOGOS *FIRST PERSON SHOOTER* E SUAS AFETAÇÕES PSICOLÓGICAS E COMPORTAMENTAIS EM JOVENS BRASILEIROS

*Alexsander Camilo da Silva*¹

*Micaelle dos Santos Nunes Almeida*²

1 Graduando do curso de Psicologia na Universidade Federal Fluminense.

2 Graduada do curso de Psicologia na Universidade Federal Fluminense.

Resumo: Os jogos de *First Person Shooter* (FPS) é uma franquia de jogos eletrônicos de tiro baseado em uma perspectiva de primeira pessoa, isto é, o jogador tenha a sensação de visualizar o campo virtual pelos olhos do seu avatar. Há uma discussão, atualmente, sobre os possíveis efeitos negativos dos jogos de FPS em seus usuários. Deste modo, o objetivo deste artigo é fazer uma pesquisa sobre as possíveis consequências dos jogos de FPS no comportamento e no psicológico dos seus jogadores. Ademais, está averiguação baseou-se em uma revisão de literatura nos bancos de dados da PubMed, BVS, Google Scholar. O resultado deste estudo indicou a impossibilidade de atribuir com exatidão aos jogos de FPS como provocadores de malefícios pela falta de consensualidade no levantamento bibliográfico realizado.

Palavras-chave: *First Person Shooter*, consequências, afetações psicológicas, jogos eletrônicos, tecnologia.

FIRST PERSON SHOOTER GAMES, PSYCHOLOGICAL AND BEHAVIORAL AFFECTS IN BRAZILIAN TEENAGERS

Abstract: First Person Shooter (FPS) games are a shooting video game class based on a first-person perspective. The player has the feeling of seeing the virtual field through the eyes his avatar. Therefore, an existing discussion in the contemporary is about the possible negative effects of violent video games on their users, thus, the purpose of this article is to research the possible consequences of FPS games on the behavior and psychological aspects of their players. Moreover, this investigation was based on a literature review in the databases of PubMed, BVS and Google Scholar.

Keywords: First Person Shooter, consequences, psychological affectations, video games, technology.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos da categoria *First Person Shooter* (FPS), sendo mais conhecido pela sigla FPS, surgiu na década de 90 a partir de uma evolução de títulos em primeira pessoa, geralmente RPGs lançados por volta de 1980, estes que eram bastante lineares e não permitiam uma navegação livre. O primeiro jogo da categoria FPS foi nomeado como *Wolfenstein 3D* no ano de 1992 pela empresa *Id Software* por seis pessoas, entre programadores, *designers* e artistas do Texas nos Estados Unidos. Esse foi considerado um jogo mais moderno pelo seu aperfeiçoamento na parte gráfica, de jogabilidade e pelo seu sistema de distribuição. Porém, foi a partir do jogo *Wolf 3D* que houve uma apropriação concreta do termo primeira pessoa em um jogo de tiro em um contexto de área tridimensional.

A inclusão dos videogames digitais no cotidiano da população tem um papel no desenvolvimento social, cognitivo e emocional de crianças e jovens que apreciam esse tipo de entretenimento. Partindo desse princípio, há um debate crescente sobre as consequências dos videogames no comportamento e nas atitudes das pessoas, como já ocorre em relação a filmes, programas de televisão e outras formas de mídia. Além disso, segundo um relatório do mercado global de jogos publicado por Wijman (2021), o setor de jogos pode ultrapassar os 200 bilhões de dólares em 2023. Por consequência, é sabido que a tecnologia sempre afetou o homem, desde o surgimento dos rádios e televisores e sua incorporação no dia a dia da humanidade, o que corroborou para mudanças em todos os âmbitos de sua vida, principalmente na esfera cognitiva e comportamental, uma vez que sua atenção é repartida entre o mundo virtual e a realidade.

Dessa forma, como mencionado anteriormente, a indústria de jogos eletrônicos é um dos setores que recebe milhões de dólares e, assim, é perceptível que há um número expressivo de indivíduos que lançam mão dessa ferramenta como forma de entretenimento. Assim, pode-se dizer que é um tema que vem sendo cada vez mais discutido, especialmente os jogos de FPS que por serem categorizados, muitas vezes, como violentos, são vistos como aqueles que podem afetar o comportamento de seus usuários. Todavia, os estudos científicos sobre o assunto são escassos e há pouco consenso acadêmico sobre o papel desse tipo de jogos no desenvolvimento de psicopatologias juvenis.

Portanto, o objetivo deste artigo é realizar um levantamento bibliográfico para as possíveis afetações psicológicas e comportamentais ocasionadas pelos jogos de FPS em

seus usuários, além de trazer a temática cada vez mais para o âmbito acadêmico brasileiro. Para isso será necessário definir as características principais do jogo FPS; apresentar, por meio de revisão de literatura, as consequências dessas características no psicológico dos jogadores e, por fim, trazer uma reflexão sobre como a Psicologia poderá contribuir a esses efeitos psicológicos.

Jogos *First Person Shooter* (FPS):

Os jogos eletrônicos são, na atualidade, um mercado que atinge uma proporção enorme de usuários que os aderem positivamente como uma forma de entretenimento e de lazer, isto é, “Os videogames proliferam a maioria das culturas ocidentais contemporâneas e são uma das formas de mídia mais consumidas comercialmente” (TEAR; NIELSEN, 2013, p.1).

Na categoria de jogos de *FPS*, o jogador só consegue visualizar mãos e braços do seu personagem e utilizar uma arma por momento. Ao jogar, o indivíduo pode controlar seu personagem no ambiente virtual tridimensional e, simultaneamente, tem a sensação de enxergar o mundo virtual a partir dos olhos do seu avatar. Destacando, ainda, que o armamento não some e nem possibilita ser baixado, apenas em algumas exceções. Um fator bastante demarcado nos jogos de *FPS* é o fato de ser um jogo eletrônico de aparência, tática e técnicas baseadas nas condições militares, o que gera críticas relacionadas a sua jogabilidade que, diversas vezes, são associadas a violência e sangue. Todavia, nem todos os jogos de *FPS* seguem esta linha de base militar, como por exemplo, o jogo *Doom*, *Overwatch* e *Valorant* já que seus opositores são formados por alienígenas, criaturas monstruosas e robôs (VENTURA, 2009).

Dessa forma, pode-se dizer que:

Nas diversas categorias de jogos existentes, os *FPS* (*First Person Shooter*) são o gênero de jogos que mais exigência ao nível técnico, porque estes baseiam-se na Realidade Virtual e o objectivo desta era simular de forma imersiva a realidade. Nos *FPS* o jogador contempla a paisagem do espaço virtual através dos olhos do personagem e nos jogos com bom motor gráfico consegue interagir com quase todos os objectos no ciberespaço. (VENTURA, 2009, p.1,2).

Tendo isso em mente, é notório que os jogos *First Person Shooter* não se tratam apenas de pressionar um botão no momento certo, mas, também, exigem que os jogadores

Revista Conhecendo Online: Humanas e Sociais
ISSN: 2359-5256 (Online)

desenvolvam uma mentalidade flexível que permite que eles se envolvam em cenários complexos, para reagir rapidamente a eventos visuais repentinos que estão em movimento e alternando entre diferentes subtarefas, além de utilizar habilidades (Figura 1) com o objetivo de tornar a competição mais complexa e trazendo um caráter fantasioso ao jogo, o que rompe um pouco com a ligação da realidade com os jogos *FPS* (COLZATO et al., 2010).

Figura 1: Personagem do jogo *Valorant* utilizando uma de suas habilidades



Fonte: Arquivo pessoal.

Deste modo, pode-se concluir que essa categoria vem evoluindo em todos os aspectos desde sua criação, no entanto é evidente que mesmo recebendo novas atualizações, seus desenvolvedores continuam mantendo seu posicionamento de preservar sua franquia de jogos na perspectiva em primeira pessoa. Ademais, o jogador, na atualidade, é prestigiado com gráficos altamente modernos, com possibilidade de pegar objetos, andar em veículos, entre outros avanços disponíveis (VENTURA, 2009).

As possíveis afetações psicológicas e comportamentais

Uma pesquisa realizada com jovens adultos, os separou em dois grupos, onde um mantinha o hábito de jogar videogame e o outro praticamente não. Descobriu-se, assim, que o grupo que estava habituado aos jogos eletrônicos da categoria *First Person Shooter*, era o grupo mais propenso a apresentar melhoria cognitiva (COLZATO; LEEUWEN; WILDENBERG; HOMMEL, 2010).

Concomitante a isso, Spence e Wu (2012) estabelecem que os jogos *FPS* podem melhorar as habilidades de atenção espacial e modificar os processos neurais no cérebro associado à alocação de atenção visual. Esse estudo, ainda, sugere que os indivíduos que jogaram os *games* da categoria *First Person Shooter* estenderam suas habilidades de atenção seletiva visual, melhorando o processamento *top-down* de recursos de atenção e suprimindo o processamento de distratores. Além de que, os processos de tomada de decisão perceptiva possam ter sido melhorados.

No entanto, é importante notar que a mudança neuroplástica ocorreu apenas naqueles indivíduos que perceberam melhora comportamental significativa. Nem todos os jogadores de videogame *FPS* demonstraram mudanças neurais e comportamentais substanciais após apenas 10 horas de jogo. Sendo assim, as formas de trajetórias de aprendizagem individuais irão influenciar o tempo de treinamento necessário para induzir uma melhoria comportamental e mudança neoplástica significativa.

Aliás, uma pesquisa mais recente, considerada uma das pesquisas mais completas relativa a esse tema, foi publicada no *The Royal Society* pelos autores Przybylski e Weinstein (2019), que constatam uma percepção desfavorável quando se trata de jogos violentos com comportamentos agressivos em adolescentes.

Nota-se, assim, que grande parte dos artigos revisados, dão ênfase à questão da agressão. Todavia, autores como Tortolero et al. (2014) propõe pesquisar a possibilidade de haver vínculo entre jogar *videogames* violentos e a depressão. Com a finalidade de obter respostas mais concretas, foi recolhido dados de pesquisas transversais que comprovam a tese de que, os jovens pré-adolescentes ao ficarem expostos diariamente por longas horas diante aos jogos violentos, estão propícios a apresentar uma probabilidade elevada de desenvolver sintomas depressivos.

Santos et al. (2015), conduziu uma pesquisa com o intuito de estudar as cognições agressivas e a relação com o hábito dos jovens se entreterem com jogos violentos. Atingiu-se a conclusão que não há uma associação expressiva entre jogos violentos com mudanças cognitivas que podem encaminhar o indivíduo a ter tal comportamento.

Outra preocupação existente é a possibilidade de jogos violentos estarem relacionados com comportamentos delinquentes. Deste modo, Exelmans et al. (2015) em um estudo transversal indicou uma colaboração relevante de comportamento delinquente em adolescentes que estão expostos aos *videogames* violentos, ao mesmo tempo, que jogos não violentos diferem deste elo.

Outro aspecto que pode ser mencionado é que:

A violência, a morte, o tiro, o atropelamento, as explosões e o vermelho do sangue que mancha a tela dos jogos eletrônicos e que absorve o jogador diante de tamanha excitação vivenciada imaginariamente podem, ao contrário do que apressadamente se pensa, proporcionar um alívio psíquico e um apaziguamento do sujeito diante de desejos de violência, de vingança, de hostilidade e de morte (RETONDAR, BONNET, HARRIS, 2016, p.6).

Assim, o ambiente virtual violento se torna um meio de propiciar um escape, isto é, irá conter o impulso pela violência e não potencializar, pois é uma forma do jogador direcionar, metaforicamente, sua agressividade em relação a tela do aparelho e proporcionar uma vivência tranquila e relaxado em sua rotina. Entretanto, é possível que está constante exposição com imagens brutais, disparos e com sangue podem ter como consequência um modo de proporcionar sentimento de vingança, de morte e de homicídio ocasionados por sofrimentos, por exemplo, que não foi canalizada pelas convivências sociais através das instituições sociais. Desta maneira, é provável que os videogames violentos não sejam utilizados como forma de escape e sim uma maneira de arquitetar, em outras palavras, um aprimoramento e uma forma de prática para tornar seu desejo em ação (RETONDAR, BONNET, HARRIS, 2016).

Em contrapartida, vale dizer que essa pesquisa não leva em consideração os jogos mais recentes que possuem a opção de não exibir sangue em suas partidas (Figura 2). Ao invés disso, exibe-se faíscas (Figura 3), com o fito de diminuir a exposição do jogador a cenários marcados por sangue.

Figura 2: Uma partida do jogo *Valorant* onde se exibe sangue.



Fonte: Arquivo pessoal.

Figura 3: Uma partida do jogo Valorant onde o sangue dá lugar a faíscas.



Fonte: Arquivo pessoal

Indo mais além, um estudo executado por Hollingdale e Greitemeyer (2014) recrutou alunos de uma universidade e os dividiu em grupos para o seguinte experimento: uma equipe jogou *videogame* neutro *off-line*, outro *videogame* neutro *on-line*, seguido de participantes que jogaram o jogo violento *off-line* e, por fim, o de modo *online*. O resultado demonstrou um aumento considerável de agressão nos participantes que jogaram *FPS* em comparação aos demais jogos eletrônicos. E ainda, concluiu-se que tanto os jogos violentos *online* e *off-line*, em relação aos jogos neutros, ocasiona uma alta probabilidade de desenvolver nos jogadores o comportamento agressivo. Assim, os autores frisam que deve haver preocupação com os efeitos prejudiciais de jogar videogames violentos e que, recrear-se com jogos *online* não exacerba ainda mais esses efeitos.

Outra pesquisa que abrangeu o repertório de investigação das consequências dos jogos eletrônicos, constatou uma associação entre jogos violentos com traços de psicopatia (KIMMING, ANDRINGA, DERNTL, 2018). Miedzobrodzka et al. (2021) visou pesquisar um assunto diferente sobre um possível dano provocado pela exposição do indivíduo aos jogos violentos na capacidade de reconhecer emoções negativas. Baseado nisso, foi descoberto que esta exposição está associada em uma menor habilidade de reconhecimento de expressões emocionais negativas, tanto em adultos e adolescentes.

Sistematicamente, os estudos encontrados sobre jogos violentos estão associados com pontos negativos como agressão, contudo vale evidenciar que existe uma lacuna referente a estudos sobre jogos de *FPS* e a sua relação com comportamentos agressivos, principalmente, em solo brasileiro.

Tendo isso como princípio, uma colocação pertinente foi publicada no website da *American Psychological Association* por Mills (2020) que reafirmou, em uma nova averiguação de literatura, que mantém seu posicionamento de não atribuir aos jogos de qualquer categoria como um possível causador de comportamentos violentos, justamente por não subsistir indícios satisfatórios de base científica que afirma com exatidão um elo entre jogos violentos com comportamentos agressivos.

Contribuições futuras

Um dos princípios fundamentais da psicologia e sua atuação é que o psicólogo deverá agir com o intuito de promover a saúde e a qualidade de vida, combatendo qualquer maneira de negligência psicológica e física (CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA [CFP], 2005).

Em função disso, a discrepância observada na prevalência de afetações psicocomportamentais e neuropsicológicas e suas variáveis, denotam uma dificuldade em pesquisar e, por conseguinte, aprofundar os estudos em relação aos jogos da categoria *First Person Shooter* e suas afetações em jovens brasileiros. Dificultando, assim, um diagnóstico mais preciso e consensual (BREDA et al., 2014). Entende-se, logo, que é justamente nesse vazio científico, relacionado não só aos jogos *FPS*, mas também sobre as tecnologias como um todo, que o psicólogo poderá contribuir na produção de conhecimento científico sobre essa temática que já há um número expressivo, porém limitado, de produções na literatura internacional.

Ademais, as incertezas das afetações de jogos dessa classe, ligadamente com estudos escassos, tristemente podem acarretar estigmas a respeito dos sujeitos que desfrutam desse tipo de *game*. De modo sucinto, o estigma é encontrado na sociedade ocidental desde a Grécia Antiga, mas esse conceito se expandiu e ganhou notoriedade no meio acadêmico fundamentado pela definição de Goffman (1975). Dessa forma, Goffman defende que o indivíduo estigmatizado possui duas identidades, ou seja, duas maneiras que um sujeito pode ser enxergado: pela perspectiva real e pela virtual. Isto é, na perspectiva real são as características que a pessoa afirma ter, e na virtual são as particularidades que uma pessoa enxerga no estranho em seu entorno.

Em decorrência disso, a estigmatização promove culpa e preocupação, podendo abalar a redução de reservas emocionais e perda de apoio recíproco. Portanto, o psicólogo produziria debates e informações sobre os impactos psicológicos e seu vínculo com os jogos da classe *First Person Shooter* a luz do saber científico brasileiro, tendo como ideia a maior disseminação dessa questão (ROCHA, HARA, PAPROCKI, 2015).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É de extrema importância que os psicólogos, enquanto cientistas, se debruçam sobre as afetações psicológicas causadas pelos jogos *First Person Shooter* no Brasil, tendo em vista

que é um mercado em ascensão em território nacional e que cada vez mais os jovens se apropriam desse dispositivo com a finalidade recreativa.

É perceptível que a categoria de jogos de tiro na primeira pessoa vem se adaptando a diversas demandas e cenários, onde os principais jogos dessa categoria não se resumem mais a temática de armas e violência em combate, adicionando, mesmo que recente, habilidades lúdicas que faz a realidade oferecida nesses jogos não seja vista como uma maneira de inserir o jogador em contextos violentos, dando espaço para uma jogabilidade baseada no recreativo.

Segundo Silva e Júnior (2021), o século XXI é marcado por uma incidência crescente pelos jogos violentos, porém, no momento atual, não existe um consenso se estes jogos de vídeo podem afetar ou não seus utilizadores. Dessa forma, os estudos que inferem os *games* FPS como causadores de comportamento violento e psicopata não possuem uma base concreta de pesquisas anteriores, onde a maioria desses resultados encontram pouca influência negativa desses jogos em adolescentes. Por outro lado, alguns estudos apontam melhorias cognitivas significativas nos jovens, como por exemplo o aumento de memória espacial.

Ademais, notou-se, durante a revisão de literatura que, a falta de consenso das afetações psicológica causadas por jogos da categoria *FPS* é justamente pela escassez de estudos no que tange não só a ciência internacional, mas principalmente a brasileira.

REFERÊNCIAS

APA Reaffirms Position on Violent Video Games and Violent Behavior. American Psychological Association: Kim I. Mills, 3 mar. 2020. Disponível em: <https://www.apa.org/news/press/releases/2020/03/violent-video-games-behavior> Acesso em: 8 jun. 2021.

ANGELINO, C.C. **Videojogos, FPS, e-Sports: Tensão Entre Géneros**. Orientador: Herlander Alves Elias. 2020. 64 p. Dissertação (Mestre em Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais) - Universidade da Beira Interior, Covilhã, 2020. Disponível em:

Revista Conhecendo Online: Humanas e Sociais
ISSN: 2359-5256 (Online)

https://ubibliorum.ubi.pt/bitstream/10400.6/10862/1/7720_16274.pdf Acesso em: 13 maio 2021.

BREDA, Vitor Carlos Thumé; PICON, Felipe Almeida; MOREIRA, Laura Magalhaes; SPRITZER, Daniel Tornaim. Dependência de Jogos Eletrônicos em Crianças e Adolescentes. **Revista Brasileira de Psicoterapia**, [s. l.], v. 16, p. 56-67, 2014. Disponível em: https://rbp.celg.org.br/detalhe_artigo.asp?id=142 Acesso em: 20 jun. 2021.

Código de Ética Profissional do Psicólogo. Conselho Federal de **Psicologia**, Brasília, agosto de 2005. Vieira MC. Disponível em: <https://site.cfp.org.br/wp-content/uploads/2012/07/codigo-de-etica-psicologia.pdf> Acesso em: 11 jun 2021.

COLZATO, L. S.; LEEUWEN, P. J. A.; WILDENBERG, W. P. M.; HOMMEL, B. DOOM'd to switch:: superior cognitive flexibility in players of first person shooter games. **Frontiers in Psychology**, Amsterdam, v. 1, n. 8, p. 1-5, 21 abr. 2010. DOI 10.3389/fpsyg.2010.00008. Disponível em: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2010.00008/full> Acesso em: 22 maio 2021.

EXELMANS, Liese; CUSTERS, Kathleen; VAN DEN BULCK, Jan. Violent video games and delinquent behavior in adolescents. **A risk factor perspective**, [s. l.], v. 41, 15 Mar. 2015. DOI <https://doi.org/10.1002/ab.21587>. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/ab.21587> Acesso em: 1 jul. 2021.

GOFFMAN, E. (1975). Estigma: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada. Márcia Bandeira de Mello Leite Nunes (Trad.). Rio de Janeiro: LTC.

HOLLINGDALE, Jack; GREITEMEYER, Tobias. The Effect of Online Violent Video Games on Levels of Aggression. **Plos One**, [S. l.], v. 9, p. 1-5, 12 nov. 2014. DOI 10.1371 / journal.pone.0111790. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4229070/> Acesso em: 14 maio 2021.

KIMMIG, Ann-Christin S; ANDRINGA, * Gerda; DERNTL, Birgit. Potential Adverse Effects of Violent Video Gaming: Interpersonal- Affective Traits Are Rather Impaired Than Disinhibition

Revista Conhecendo Online: Humanas e Sociais
ISSN: 2359-5256 (Online)

in Young Adults. **Front Psychol**, [S. l.], v. 9, p. 1-11, 16 maio 2018. DOI 10.3389 / fpsyg.2018.00736. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5964217/> . Acesso em: 11 jun. 2021.

MIEDZOBRODZKA, Ewa; BUCZNY, Jacek; KONIJN, Elly A; KRABBENDAM, Lydia C. Insensitive Players? A Relationship Between Violent Video Game Exposure and Recognition of Negative Emotions. **Front Psychol**, [S. l.], v. 12, p. 1-13, 21 maio 2021. DOI 10.3389 / fpsyg.2021.651759. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8175673/> . Acesso em: 11 jun. 2021.

MILLS, Kim. APA Reaffirms Position on Violent Video Games and Violent Behavior. **American Psychological Association** , [S. l.], p. 1-2, 3 mar. 2020. Disponível em: <https://www.apa.org/news/press/releases/2020/03/violent-video-games-behavior> Acesso em: 23 jun. 2021.

NA, Euihyeon *et al.* The influence of game genre on Internet gaming disorder. **J Behav Addict**, [S. l.], v. 6, p. 248-255, 28 jun. 2017. DOI 10.1556 / 2006.6.2017.033. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5520129/> Acesso em: 11 jun. 2021.

PRZYBYLSKI , Andrew K; WEINSTEIN, Netta. Violent video game engagement is not associated with adolescents? aggressive behaviour: evidence from a registered report. **Royal Society Open Science**, [S. l.], v. 6, p. 1-16, 13 fev. 2019. DOI 10.1098 / rsos.171474. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6408382/> Acesso em: 11 jun. 2021.

ROCHA, Fábio Lopes; HARA, Cláudia; PAPROCKI, Jorge. Doença mental e estigma. **Revista Medica de Minas Gerais**, [s. l.], v. 25, p. 590-596, 2015. DOI DOI: 10.5935/2238-3182.20150127. Disponível em: <http://www.rmmg.org/artigo/detalhes/1876> Acesso em: 20 jun. 2021.

RETONDAR, Jeferson José Moebus; BONNET, Juliana Coutinho; HARRIS, Elisabeth Rose Assumpção. Jogos eletrônicos: corporeidade, violência e compulsividade. **Revista Brasileira**

Revista Conhecendo Online: Humanas e Sociais
ISSN: 2359-5256 (Online)

de Ciências do Esporte, [S. l.], v. 38, p. 3-10, 16 jan. 2016. DOI <https://doi.org/10.1016/j.rbce.2015.12.006>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbce/a/zD9VnBmkBNTgrRLhZ6PSQ3N/?lang=pt> Acesso em: 5 jun. 2021.

SANTOS, Esther Sampaio; SANTOS, Rogério Fernandes; RIBEIRO, Máyra. Jogando com as máquinas: relação entre videogames violentos e cognições agressivas. **Psicologia e Saber Social**, [S.l.], v. 4, n. 2, p. 246-264, dez. 2015. ISSN 2238-779X. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/psi-sabersocial/article/view/16416/14434>. Acesso em: 15 jun. 2021. doi:<https://doi.org/10.12957/psi.saber.soc.2015.16416>

SILVA, Antônio Souza Vilela; JÚNIOR, Osmar de Freitas. Influências das mídias nos crimes contemporâneos. **Recifaqui**, [S. l.], v. 1, p. 169-191, 19 fev. 2021. Disponível em: <http://recifaqui.faqi.edu.br/index.php/recifaqui/article/view/61/49> Acesso em: 11 jun. 2021.

SMITH, S; FERGUSON, C.; BEAVER, K. A longitudinal analysis of shooter games and their relationship with conduct disorder and self-reported delinquency. **International Journal of Law and Psychiatry**, [S. l.], v. 58, p. 58-53, 20 fev. 2018. DOI 10.1016/j.ijlp.2018.02.008. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0160252717302698?via%3Dihub> Acesso em: 22 maio 2021.

TEAR, Morgan. J; NIELSEN, Mark. Failure to Demonstrate That Playing Violent Video Games Diminishes Prosocial Behavior. **Plos One**, [S. l.], v. 8, p. 1-7, 3 jul. 2013. DOI 10.1371/journal.pone.0068382. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3700923> Acesso em: 11 jun. 2021.

TORTOLERO, Susan R *et al.* Daily Violent Video Game Playing and Depression in Preadolescent Youth. **Cyberpsychol Behav Soc Netw.**, [S. l.], v. 17, p. 609-615, 1 set. 2014. DOI 10.1089/cyber.2014.0091. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4227415/> Acesso em: 15 maio 2021.

Revista Conhecendo Online: Humanas e Sociais
ISSN: 2359-5256 (Online)

VENTURA, M. A. A. **Etnografia de uma Comunidade de Jogadores de FPS**. Orientador: José Azevedo. 2009. 121 p. Dissertação (Mestrado em Multimédia) - Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Porto, 2009. Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/60351/1/000137080.pdf> Acesso em: 19 maio 2021.

VIEIRA, G. P. **Jogos Eletrônicos e Violência**. Orientador: Ricardo Silveira e Silva. 2019. 20 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito) - Centro Universitário de Maringá, Maringá, PR., 2019. Disponível em: <http://rdu.unicesumar.edu.br/xmlui/handle/123456789/5094> Acesso em: 20 maio 2021.

WIJMAN, T. The World's 2.7 Billion Gamers Will Spend \$159.3 Billion on Games in 2020; The Market Will Surpass \$200 Billion by 2023. **Newzoo**, Amsterdã, p. 1-5, 8 maio 2020. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-games-market-numbers-revenues-and-audience-2020-2023/> Acesso em: 13 maio 2021.

WU, Sijing; SPENCE, Ian. Playing shooter and driving videogames improves top-down guidance in visual search. **Attention, Perception & Psychophysics**, [s. l.], p. 673–686, 5 mar. 2013. DOI 10.3758/s13414-013-0440-2. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/23460295/> Acesso em: 5 jul. 2021.