

RESUMO EXPANDIDO
XXVI Congresso de Iniciação Científica

“HEADSHOT!”: NÍVEIS DE SADISMO EM JOGADORES E NÃO JOGADORES EM JOGOS DE TIRO EM PRIMEIRA PESSOA

Sarah Magalhães Oliveira Silva¹

Samantha Alexandrino de Menezes²

Geovana Mellisa Castrezana Anacleto³

Bruno Bonfá Araujo⁴

1. Discente do curso de Psicologia; e-mail: sah_m_silva@outlook.com
2. Discente do curso de Psicologia; e-mail: sam_a_menezes@hotmail.com
3. Docente na Universidade de Mogi das Cruzes; e-mail: geovanamc@umc.br
4. Docente na Universidade de Mogi das Cruzes; e-mail: brunobonffa@outlook.com

Área de Conhecimento: Fundamentos e Medidas em Psicologia

Palavras-Chave: Sadismo, Personalidade, Videogames

Como citar:

Silva SMO, de Menezes SA, Anacleto GMC, Araujo BB. “Headshot!”: Níveis de sadismo em jogadores e não jogadores em jogos de tiro em primeira pessoa. Revista Científica UMC [Internet]. 27 de outubro de 2023;8(2):e080200064.

Disponível em: <https://revista.umc.br/index.php/revistaumc/article/view/1919>

Fluxo de revisão: o presente resumo expandido foi revisado por pares pela comissão do evento.

Recebido em: 11/09/2023

Aprovado em: 26/10/2023

ID publicação: e080200064

DOI:

Licença CC BY 4.0 DEED

INTRODUÇÃO

A Videogames têm se tornado uma atração global, com a indústria de jogos digitais em ascensão, movimentando US\$179,1 bilhões em 2020 e rumando para US\$200 bilhões em 2025. Indivíduos frequentemente buscam jogos digitais com a finalidade de reduzir o estresse e regular as emoções (OLSON, 2010). À medida que o mercado de jogos digitais continua a prosperar, surge uma questão pertinente que desperta interesse nos pesquisadores: compreender a possível relação entre os jogos de videogame e a manifestação de traços de personalidade aversivos, como por exemplo o sadismo. Existem evidências de que o sadismo, como traço de personalidade, opera em um nível subclínico (O'MEARA; DAVIES; HAMMOND, 2011). Manifestações de comportamento sádico no dia a dia são facilmente encontradas devido à exposição excessiva a conteúdos sensacionalistas em vez de informativos.

De acordo com os autores da Escala VAST (Varieties of Sadistic Tendencies; PAULHUS; JONES, 2015), o sadismo cotidiano se manifesta de variadas formas, dentre elas o sadismo direto (i.e., tendência a apreciar causar danos a outras pessoas por meio de agressões físicas ou humilhações verbais) e o vicário (i.e., tendência a desfrutar danos simulados e/ou fantasiosos, como jogar jogos de videogame violentos, assistir a filmes de terror ou conteúdos violentos na TV e fascínio por armas) (GONZALES; GREITEMEYER, 2018). Desta forma, os jogadores podem ter suas motivações entrelaçadas a um fascínio por armas, interesses sensacionalistas ou macabros (GONZALES; GREITEMEYER, 2018). Uma exemplificação clara dessa categoria são os jogos de tiro em primeira pessoa (First-Person Shooter - FPS). Sobre esta classe de jogos, o foco principal recai sobre armas de fogo ou armas brancas para combate corpo a corpo - com algumas variações. Entre fenômenos mundiais, encontram-se títulos como Call of Duty, Battlefield, Counter Strike: Global Offensive e Tom Clancy's Rainbow Six: Siege, este último escolhido como material central da pesquisa. A série Tom Clancy's surgiu na década de 90 e tornou-se um dos maiores sucessos e apresenta elementos estratégicos para a jogabilidade, como táticas, mecânicas de esquadrão e furtividade, em que o elemento central da trama é a ameaça terrorista.

Em 2019, a Organização Mundial da Saúde (OMS) divulgou o lançamento da Classificação Internacional de Doenças (CID-11) que incluiu o Transtorno de Jogos (i.e., Gaming Disorder - 6C51), seja online ou offline, identificado quando o jogo se torna uma prioridade, deixando as atividades diárias em segundo plano. Um estudo recente em crianças indicou que jogar mais de 2,2 horas por dia para meninos e 1,3 horas por dia para meninas pode ser

prejudicial (e.g., Transtornos Humor), e um fator a ser considerado ao diagnosticar o Transtorno de Jogos (FERREIRA et al., 2021).

Dessa forma, o tema do sadismo subclínico e jogos de videogames violentos ainda é escasso dentro do cenário brasileiro. É compreensível que familiares preocupados, ao se depararem com informações sensacionalistas, tenham restrições em relação aos jogos, mas isso pode ter um impacto negativo, privando pessoas de momentos de lazer, redução de estresse e regulação emocional (FERREIRA et al., 2021; OLSON, 2010). Dito isto, esta pesquisa é significativa, pois tem a finalidade de disseminar o que a ciência tem a dizer sobre o assunto, trazendo dados que ajudem na compreensão da população brasileira sobre jogos de videogame.

OBJETIVO

A Investigar os níveis de sadismo em jogadores e não jogadores de jogos de tiro em primeira pessoa (FPS). Além de investigar a interferência entre o tempo gasto jogando e a relação de pessoas que jogam e não jogam jogos de tiro em primeira pessoa (FPS).

METODOLOGIA

A Trata-se de uma pesquisa netnográfica e transversal, utilizando a plataforma Google Forms. O projeto de Iniciação Científica foi submetido ao Comitê de Ética da Universidade de Mogi das Cruzes e aprovado (CAAE: 56491722.9.0000.5497). Primeiramente, foi encaminhado o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e o questionário sociodemográfico. Foram aplicados dois instrumentos psicológicos: o teste SSIS (Short Sadistic Impulse Scale), de 10 itens e a CAST (Comprehensive Assessment of Sadistic Tendencies), que consiste em 18 itens. A análise se deu de forma descritiva e inferencial por meio da comparação de média, utilizando o teste t de Student e a análise de variância (ANOVA), realizadas no software SPSS v. 28.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

E Nesta pesquisa, foram analisados 186 indivíduos (70,4% homens e 29,6% mulheres) com idades de 18 até 58 anos ($M = 26,52$; $DP = 8,01$). Quanto ao estado civil, 51,1% eram solteiros, 29% estavam em relacionamento íntimo, 17,2% eram casados (união civil/estável), 2,2% divorciados e 0,5% viúvos. Em relação à educação, 39,8% tinham Ensino Superior incompleto

e 25,3% tinham Ensino Médio completo. Quanto à ocupação, 38,7% eram empregados CLT, 23,7% autônomos, 22,6% desempregados e apenas 1,1% aposentados.

A concentração de horas gastas por dia fica entre 1h até 3h por dia, com 98 (52,7%) participantes ativos jogando videogame. O teste-t foi utilizado para determinar se existiam diferenças significativas entre as médias de não jogadores e jogadores de tiro em primeira pessoa. Encontrou-se diferenças apenas para sadismo vicário ($t(184) = -2,889$, $p = 0,004$, $d = -0,54$). Foram identificadas diferenças significativas entre jogadores e não jogadores por meio do teste CAST com jogadores apresentando uma média mais alta de sadismo vicário ($p < 0,05$), em comparação aos não jogadores, conforme demonstrado na Tabela 1.

TABELA 1. Descritivo dos resultados das médias do teste-t de Student a partir dos testes psicológicos CAST e SSIS.

Descritivo dos Grupos	Grupo	N	Média	DP
CAST - Verbal	Não Joga	34	15,05	7,71
	Joga	152	16,62	7,29
CAST - Físico	Não Joga	34	8,44	3,91
	Joga	152	9,78	4,43
CAST - Vicário	Não Joga	34	17,32	8,43
	Joga	152	21,61	7,68
SSIS - Total	Não Joga	34	18,32	1,38
	Joga	152	17,81	1,90

Fonte: Autoria própria.

A análise da CAST foi realizada com a ANOVA para comparar as médias de mais de dois grupos em relação ao tempo de jogo dos participantes, com o teste post hoc de Tukey para identificar diferenças reais entre grupos. No que diz respeito aos resultados do sadismo vicário, são apresentadas diferenças significativas entre jogadores e não jogadores nas Tabela 2 e 3.

TABELA 2. Médias ANOVA do teste psicológico CAST sobre Sadismo Vicário.

Casos	Soma dos quadrados	gl	Quadrado médio	F	p	η^2
Tempo	692.588	2	346.294	5.718	0,004	0,059
Resíduo	11081.906	183	60.557			

Fonte: Autoria própria.

Os resultados indicaram que as pessoas que jogam apresentam uma média maior de sadismo vicário em comparação com as pessoas que não jogam esse tipo de jogo. Uma média maior foi encontrada para o grupo que joga mais de 3 horas até 12 horas por dia. Esses resultados estão em consonância com estudos anteriores que também encontraram associações entre jogos de tiro em primeira pessoa e comportamentos sádicos. Além disso, estudos sugerem que pessoas com traços de sadismo subclínico são atraídas por jogos de videogame violentos (GREITEMEYER; WEIß; HEUBERGER, 2017; GREITEMEYER; MÜGGE, 2014).

TABELA 3. Descritivo dos resultados das médias ANOVA do teste CAST sobre Sadismo Vicário.

Tempo	Média	DP	N
Não joga dia	17,24	8,24	33
Joga entre 1 hora até 3 horas por dia	20,79	7,88	98
Joga mais de 3 horas até 12 horas por dia	23,03	7,29	55

Fonte: Autoria própria.

Observou-se uma diferença significativa do sadismo vicário em jogadores de FPS em comparação aos não jogadores. Essa descoberta está alinhada com estudos anteriores que também relataram uma relação entre a exposição a jogos violentos e o aumento do sadismo vicário (KIRCABURUN; JONASON; GRIFFITHS, 2018). A competitividade e a busca por dominação e superioridade podem atrair indivíduos com traços sádicos, que encontram satisfação em testemunhar o sofrimento e a submissão alheia (PAULHUS; JONES, 2015). Contudo, é importante refletir sobre como essa dinâmica pode estar presente de forma sutil e preocupante em sociedade. Hipotetiza-se que esse aumento ocorra devido à imersão nos jogos de tiro em primeira pessoa, nos quais os jogadores assumem papéis de personagens envolvidos em confrontos violentos. A repetição constante dessas experiências pode levar à dessensibilização e à internalização de atitudes mais sádicas, resultando na expressão desimpedida do sadismo vicário.

Salienta-se de que não se trata de condenar os jogos de videogame em si, mas sim de compreender que determinadas características presentes nesses jogos podem servir como uma plataforma para satisfazer os desejos sádicos de pessoas com traços de sadismo subclínico. Os achados fornecem suporte adicional à importância da frequência e duração da exposição aos jogos de tiros na influência dos níveis de sadismo. Exceder o limite de 3 horas diárias de jogo pode ter implicações preocupantes à saúde, pois pode levar ao vício e ao desenvolvimento

de Gaming Disorder (6C51), um padrão de comportamento de jogo persistente ou recorrente, que pode se tornar tão severo a ponto de prevalecer sobre outros interesses e atividades da vida diária, resultando em prejuízo significativo em diversas áreas da vida do indivíduo. A relação entre a experiência de jogar jogos FPS e os níveis de sadismo, quando comparados a pessoas que não jogam esse tipo de jogo, não foi totalmente confirmada pelos resultados do teste SSIS, um teste que abrange o sadismo de forma generalizada. Esses resultados sugerem a existência de que outros fatores, como traços de personalidade ou influências sociais, também desempenhem um papel importante na relação entre jogos de tiro em primeira pessoa e o desenvolvimento de características sádicas (ANDERSON et al., 2010; GONZALES; GREITEMEYER, 2018).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Embora este estudo tenha fornecido achados sobre os níveis de sadismo em jogadores e não jogadores de jogos FPS, é importante considerar algumas limitações. Uma delas é o uso de instrumentos de autorrelato para medir o sadismo, os quais podem apresentar limitações em capturar toda a complexidade desse traço de personalidade. Além disso, essa pesquisa se concentrou especificamente no jogo Tom Clancy's Rainbow 6, portanto, os resultados podem não ser generalizáveis para outros jogos FPS. A discussão também enfatiza a influência da natureza online dos jogos e a capacidade dos jogadores de expressarem hostilidade verbal, ampliando ainda mais a compreensão dessa dinâmica. Em outras palavras, a ocorrência de interações sociais negativas em jogos online pode resultar em comportamentos mais agressivos e hostis (KIRCABURUN; JONASON; GRIFFITHS, 2018). Essa interação violenta e a habilidade de dominar e subjugar adversários podem atrair indivíduos com traços sádicos (GONZALES; GREITEMEYER, 2018). Essas descobertas ressaltam a importância de considerar os efeitos dos jogos de tiro em primeira pessoa na manifestação de traços sádicos, além de indicarem a necessidade de pesquisas futuras que investiguem em detalhes os mecanismos subjacentes e os fatores moduladores envolvidos nessa relação complexa, com especial ênfase em estudos longitudinais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDERSON, Craig A. et al. Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, v. 136, n. 2, p. 151, 2010.

- FERREIRA, Felipe de M. et al. Predictors of gaming disorder in children and adolescents: a school-based study. *Brazilian Journal of Psychiatry*, v. 43, p. 289-292, 2020.
- GONZALEZ, Jeanette M.; GREITEMEYER, Tobias. The relationship between everyday sadism, violent video game play, and fascination with weapons. *Personality and Individual Differences*, v. 124, p. 51-53, 2018.
- GREITEMEYER, Tobias; MÜGGE, Dirk O. Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Personality and Social Psychology Bulletin*, v. 40, n. 5, p. 578-589, 2014.
- GREITEMEYER, Tobias; WEIß, Niklas; HEUBERGER, Tobias. Are everyday sadists specifically attracted to violent video games and do they emotionally benefit from playing those games? *Aggressive Behavior*, v. 45, n. 2, p. 206-213, 2019.
- KIRCABURUN, Kagan; JONASON, Peter K.; GRIFFITHS, Mark D. The Dark Tetrad traits and problematic social media use: The mediating role of cyberbullying and cyberstalking. *Personality and Individual Differences*, v. 135, p. 264-269, 2018.
- OLSON, Cheryl K. Children's motivations for video game play in the context of normal development. *Review of General Psychology*, v. 14, n. 2, p. 180-187, 2010.
- O'MEARA, Aisling; DAVIES, Jason; HAMMOND, Sean. The psychometric properties and utility of the Short Sadistic Impulse Scale (SSIS). *Psychological Assessment*, v. 23, n. 2, p. 523, 2011.
- PAULHUS, Delroy L.; JONES, Daniel N. Measures of dark personalities. In: *Measures of Personality and Social Psychological Constructs*. Academic Press, 2015. p. 562-594.