



## **Narrativas Violentas Geram Jogadores Violentos? A Influência dos Jogos Eletrônicos no Comportamento do Jogador<sup>1</sup>**

Marina MARACAJÁ<sup>2</sup>

Breno RANYERE<sup>3</sup>

Felipe PEREGRINO<sup>4</sup>

Valberto ALVES<sup>5</sup>

Paulo SERRANO<sup>6</sup>

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

### **RESUMO**

Os videogames proporcionam ao jogador, informação, interação e comunicação. No entanto por diversas vezes eles são acusados de gerar agressividade em seus jogadores, tendo em vista que a violência é um fator presente em diversos produtos do mercado. Este artigo tem como objetivo fazer uma análise da relação game-usuário, buscando esclarecer que o conteúdo dos jogos não é fator decisivo para o comportamento violento do jogador e que este provém de outras causas, como a predisposição natural do indivíduo para tal conduta e através da interface social das relações de interação e comunicação do homem.

**PALAVRAS-CHAVE:** cognição; interatividade; jogos eletrônicos; violência.

### **INTRODUÇÃO**

Após vários anos de avanços tecnológicos e popularização pelo mundo, podemos dizer que o atual cenário dos jogos virtuais e dos consoles é caracterizado por uma indústria que cresce, inova e possui grande mercado consumidor. Conseqüentemente, análises e estudos são construídos para averiguar essa nova realidade e as conseqüências ligadas a ela, tanto nos grupos sociais que viram seu surgimento e entrada no cotidiano, quanto nos que estão surgindo com a era digital presente desde já em suas vidas.

Um pressuposto de muitos estudiosos é de que jogos violentos influenciam o

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no IJ 06 – Interfaces Comunicacionais do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 15 a 17 de maio de 2014.

<sup>2</sup> Graduanda no Curso de Comunicação em Mídias Digitais pela UFPB. Aluna do Programa de Iniciação Científica (PIVIC/UFPB) pelo Projeto Para Ler o Digital, email: marinamaracaja@gmail.com

<sup>3</sup> Graduando do curso de Comunicação em Mídias Digitais UFPB, e-mail: brenoranyere@gmail.com

<sup>4</sup> Graduando no Curso de Comunicação em Mídias Digitais pela UFPB. Aluno bolsista do Programa Jovens Talentos para a ciência (JTCIC/UFPB) pelo Projeto de Produção e Pesquisa em Ficção Seriada, email: felipeperegrinolopes@gmail.com

<sup>5</sup> Graduando do curso de Comunicação em Mídias Digitais UFPB, e-mail: vdevalberto@gmail.com

<sup>6</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação em Mídias digitais da UFPB, email: paulohsms@gmail.com



jogador e os tornam igualmente violentos. Para o professor de Comunicação e Psicologia Brad Bushman é importante entender os efeitos a longo prazo dos games violentos nas pessoas, pois boa parte dos jovens os jogam de forma regular. Segundo ele esse ato pode ser comparado ao fumo. Bushman afirma: “Apenas um cigarro não provocará câncer de pulmão, mas fumar por semanas, meses ou anos com certeza aumentará o risco. Da mesma forma, a exposição contínua a games violentos pode ter efeitos cumulativos sobre a agressividade do indivíduo.”<sup>7</sup> Talvez tal conclusão mascare os reais motivos de comportamentos agressivos de jogadores, pois muitos tratam como exclusiva a culpa do jogos e assim acabam por passar uma falsa imagem para os não jogadores, consequentemente, afastando-os do mundo dos games.

Por maior que seja a quantidade de argumentos que existam contra jogos de videogames no que diz respeito as elevações nos níveis de violência de um indivíduo, nenhum deles demonstra embasamento científico preciso, ou seja, eles não provam que jogos violentos tornam os jogadores mais violentos. Na verdade, existem diversas pesquisas que não só atuam em defesa dos sistemas de jogos, como também apresentam inúmeros benefícios na realização dessa prática. Para Carnagey (2006, p.490), ainda que hajam estudos perspicazes sobre jogos violentos, poucos abordam diretamente a influência da violência dos jogos na vida real.

Para um resultado mais preciso do real impacto do jogos, deve-se ter em mente de que não são apenas os *games* que constroem a vida do usuário, mas existe um contexto individual envolvido que deve pesar no entendimento do comportamento do homem, como relações familiares ou outros fatores de cunho pessoal.

Durante o caminho desse artigo, pretende-se oferecer uma análise das consequências dos jogos no comportamento do homem, procurando confrontar e comparar as teorias de que eles contribuem para o aumento da violência com as que defendem que eles provocam justamente o efeito contrário.

## **DE ONDE SURGE A AGRESSIVIDADE**

Existem diversos fatores na vida de um ser humano que podem influenciá-lo em direções diferentes na formação de sua personalidade. Tudo que ele observa, ouve e no

---

<sup>7</sup> Disponível em: <<http://info.abril.com.br/games/noticias/2012/12/games-violentos-deixam-jogador-mais-agressivo-diz-estudo.shtml>>, Acessado em: 12/mar/2014.



geral experimental, especialmente durante a juventude, influenciará no crescimento e consequentemente irá compor o adulto que ele irá se tornar. “A mídia influencia seu cérebro, você apenas não sabe ainda!”<sup>8</sup> (Media Influence, 2009, p. 1 tradução nossa).

Dentre esses fatores podemos citar: músicas, programas de TV, filmes, livros, sites na internet e principalmente as relações sociais com familiares e amigos. De fato, tudo ao seu redor pode ser usado para a formação durante o processo de aprendizado e evolução. Entretanto durante esse período, principalmente na fase da infância, o indivíduo não tem a capacidade de formar uma opinião por si só, pois desconhece alguns conceitos éticos e morais, necessitando assim de uma educação e aprendizado direcionados.

Para Almeida (2010, p.21), o ambiente que negligencia ou maltrata reforça a destrutividade dos indivíduos. Mas, ao contrário, o ambiente que oferece acolhimento e empatia tem o poder de abrandar os impulsos destrutivos e ajuda muito no amadurecimento do ego primitivo.

Segundo Dolto, citado por Ribeiro et. Al (p.1) a violência está presente nas constituições do Eu desde a mais tenra idade. Como diz em sua obra a violência existe “(...) Em todos os níveis, começando nos primeiros meses de vida, de uma maneira que nem sempre é fácil perceber” (p. 137) e alerta para o fato de que a primeira violência a ser sofrida pelo bebê não é produzida senão pelo outro quando este atua como agente que separa a criança do seio materno.

Para Gonçalves (2010, p.3) diversos pesquisadores argumentam que há influência filogenética<sup>9</sup> no comportamento agressivo, sugerindo que este pode ser parte integrante de nossa herança genética, ou seja, pessoas já podem nascer com tendência a desenvolver um comportamento agressivo.

De fato, boa parte das crianças e jovens têm a oportunidade de crescer sendo guiadas por seus pais ou responsáveis, que asseguram justamente esse direcionamento de conteúdo e julgamento que a mente em crescimento deve receber, serão eles os encarregados de lapidar o adulto que irá se formar.

Porém, esse crescimento guiado não acontecerá durante toda a vida, pois chega o momento em que as crianças irão reduzir a relação de influência social e procurar por si só

---

<sup>8</sup> Disponível em: <<http://www.personal-development-planet.com/media-influence.html>>, Acessado em: 13/mar/2014.

<sup>9</sup> A posição de cada organismo em relação aos seus antepassados, bem como as relações genéticas entre os diferentes organismos atuais.



as fontes de seus interesses, formando assim suas particularidades como indivíduo e estabelecendo seu próprio raciocínio. Normalmente, os adultos responsáveis pelas crianças as guiam para que saibam a diferença entre o certo e o errado, de forma que ao se deparar com alguma informação sem a ajuda do mesmo, ela possa ser capaz de julgar o conteúdo de forma independente.

No entanto, existem casos em que a criança não recebe uma educação adequada, e acaba desenvolvendo pensamentos baseados em conclusões pouco precisas. Ela passa a absorver os elementos ao seu redor, mas sem bases para uma análise mais crítica, correndo o risco de assimilar conceitos pré-concebidos e utilizá-los como verdade.

É a partir dessa “falta de educação”, que o indivíduo ao se deparar com a violência ou comportamentos agressivos, mostra-se totalmente despreparado para julgar sua influência negativa, ou até mesmo sem entender que esses comportamentos fogem do padrão comum da sociedade, assim acabam por assimilá-los a sua realidade como algo comum, tratando a agressividade como normal. Macedo (2010) afirma que “Agressão física, preconceito, agressão verbal e conflitos entre grupos – como a guerra – são formas conhecidas de violência que fazem parte do repertório comportamental humano.” Porém, apesar de serem formas mais conhecidas e divulgadas desse tipo de comportamento, elas não são as únicas, pois “observa-se que mesmo em menor frequência ou com menor intensidade, o ser humano continua a realizar atos violentos” (MACEDO, 2010, p.97)

Para Hurtado (2011, p.2), as pessoas que usavam jogos violentos e cometiam atos violentos, possivelmente já eram agressivas por natureza e os escolhiam por causa dessa característica.

O motivo pelo qual essa análise é importante, é que ela explica que diversos elementos estão em movimento durante o processo de criação de um indivíduo violento na sociedade. A verdade é que uma pessoa agressiva pode vir de qualquer lugar, por qualquer razão e a qualquer hora. Dessa forma, percebe-se o quanto é impreciso o argumento de que jogos eletrônicos violentos causam aumento de agressividade nos jogadores.

## **ANALISANDO A VIOLÊNCIA NOS JOGOS**

Dito isso, é válido lembrar que muitos jogos de fato confiam na violência para gerar seu apelo no mercado. Jogos de luta como Street Fighter e Mortal Kombat utilizam a



violência como artifício, pois seu sistema se define pelos confrontos físicos entre jogadores. Em *Assassin's Creed* o jogador é colocado na posição de um assassino que trabalha para uma organização secreta. Dessa forma podemos entender como funciona o pensamento por trás de um assassino profissional. A franquia *Call Of Duty* é outra famosa pela violência em seu conteúdo, ela procura passar ao jogador a sensação de estar em uma guerra em tempo real, então a violência não é uma opção, é parte da experiência.

O exemplo mais popular porém, é a franquia *GrandTheftAuto* (GTA), que conquistou seus jogadores justamente pelo uso excessivo e absurdo de violência e insanidade. Os jogadores são constantemente requisitados a atacar outros cidadãos, destruir propriedades, ameaçar seus inimigos, judiar de inocentes, realizar operações criminais, entre várias outras atrocidades.

Ao avaliar o quadro geral, tudo que esses produtos planejam trazer ao mercado é algo que pode também ser encontrado em diversos outros lugares. Existem vários filmes que lidam com situações criminais, planejamentos de guerras e assassinatos de aluguel, há também vários livros, quadrinhos e músicas que contam com situações extremas e controversas para oferecer o público um novo ponto de vista sobre a situação. Cada uma dessas mídias pode oferecer o risco de que seu usuário possa tomar uma rota violenta no futuro se for exposto a esses elementos numa base diária, ao mesmo tempo em que pode oferecer uma chance de mostrar uma experiência que o fará realizar o quão prejudicial isso pode ser não só para si, mas para todos ao seu redor<sup>10</sup>.

A presença dos jogos na história da humanidade tem início com a própria evolução do homem, antes até de serem estabelecidas normas e regras de convivência, às quais os sujeitos se adaptavam ou propunham outros encaminhamentos que atendessem às suas demandas. Os rituais da caça, da guerra tinham um caráter lúdico, de entretenimento, de força e poder. (ALVES, 2004. p.18)

Nesse pensamento, podemos definir que a violência em si pode estar exposta ao nosso redor em qualquer hora ou lugar, não só nos jogos eletrônicos, o que nos leva de volta ao argumento inicial, de que depende do próprio indivíduo deixar ou não essa exposição o prejudicar.

---

<sup>10</sup> Disponível em: <[http://www.huffingtonpost.com/2012/12/18/hickenlooper-level-of-vio\\_n\\_2324686.html](http://www.huffingtonpost.com/2012/12/18/hickenlooper-level-of-vio_n_2324686.html)>, Acessado em: 13/mar/2014.



## **PRECONCEITO COM OS VIDEOGAMES**

Para Falcão, citado por Oliveira (2010, p.2) "Cansaram de bater na televisão e arrumaram algo melhor. Como a febre de dizer que a internet faz mal passou, e os jogos eletrônicos estão cada vez mais realistas, por que não apontar o dedo para os videogames?"

Não é de hoje que os jogos são alvo de preconceito. Apesar da tecnologia dos videogames não ser mais uma novidade, o fato deles serem utilizados por jovens que em sua maioria permanecem imersos durante horas, gera uma certa desconfiança e medo por parte dos adultos que muitas vezes associam o comportamento indesejável desses jovens com o uso do videogame.

Sabendo disso, o autor Steven Johnson (2005) em seu livro “Surpreendente: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes” faz um analogia onde os videogames viriam antes dos livros e estes seriam discriminados da mesma forma que os jogos são hoje em dia. Essa discriminação nasce do fato de que os não-jogadores acreditam que muitas atividades que o videogame promove são inúteis, não levando em consideração o ganho cognitivo que os mesmos promovem.

Para Johnson, o importante não é o que o jogador pensa quando está jogando, mas sim o modo como ele o faz. Se considerarmos que são dispensáveis as habilidades desenvolvidas no uso do videogames, podemos considerar também que aprender geometria ou álgebra também não é necessário, pois a maioria das crianças não irão usar futuramente todos os conhecimentos aprendidos durante a escola.

Deve-se analisar esse ganho e o modo de pensar do jogador como aprimoramento de habilidades e técnicas de raciocínio e não como fator de formação de identidade individual. O maior erro e preconceito para com os *games* é de afirmar que ele mudará a opinião de quem o joga. Não são o jogos que formam esta identidade, pois o usuário possui sua personalidade formada por outros fatores externos a ele, além disso eles não são os responsáveis por problemas de relações de laços sociais ou até mesmo psicológicos por exemplo. Para Rogério Martins, professor universitário formado em Psicologia (UNISANTOS), os fatores psicológicos que influenciam o comportamento humano estão relacionados com a forma como as pessoas foram criadas e tratadas desde sua infância ao



seu momento atual.<sup>11</sup>

## **QUAIS OS VERDADEIROS RISCOS DE SE JOGAR VIDEOGAMES?**

Quando o assunto é jogos eletrônicos, o maior problema que eles podem oferecer é o de passar a sensação de dependência para seu usuário. Profissionais pedagógicos alertam que mais de duas horas por dia é prejudicial ao corpo. O uso do controle (joystick), por exemplo, durante um longo período de tempo pode atrapalhar a coordenação motora do jogador; o brilho da tela durante uma experiência de jogo, também pode trazer riscos em um caso em que o indivíduo é forçado a dedicar mais atenção ao visor para melhorar sua reação rápida, desta forma ele pode apresentar danos a visão. O dano a saúde mais perigoso de todos, em particular para jovens adolescentes entre 10 a 18 anos, é o de passar muito tempo sem praticar exercícios físicos, o que aumenta o risco de obesidade e até problemas de atenção<sup>12</sup>.

Entre alguns casos famosos incluem um jovem de Taiwan que morreu devido a um ataque cardíaco após passar 40 horas seguidas em uma internet-cafeteria jogando Diablo III. Os médicos especularam que o ataque cardíaco foi causado por um coágulo no sangue. Em outra situação trágica, um homem de vinte anos sofreu de coágulo no sangue após passar sessões de 12 horas com seu Xbox<sup>13</sup>.

Nessa linha de pensamento, a violência dos jogos deveria ser o menor dos problemas para os pais se preocuparem. A permanência nos jogos virtuais são as principais causas de problemas ligados a saúde. O teor desses games tidos como viciantes varia muito, podendo ser desde tramas mais complexas e violentas como jogos de tiro estilo Counter Strike, como jogos mais simples em gráficos e narrativa estilo FarmVille.

## **QUAIS OS BENEFÍCIOS DE SE JOGAR VIDEOGAMES?**

Se a exposição constante pode trazer riscos graves para a saúde do indivíduo, o que pode trazer uma exposição mínima e controlada para um jogador iniciante? Estudos indicam que crianças que sofrem de depressão ou enfermidade podem imergir no mundo

---

<sup>11</sup> Disponível em: <<http://www.artigonal.com/psicologiaauto-ajuda-artigos/os-fatores-que-influenciam-o-comportamento-humano-917162.html>>, Acessado em: 12/mar/2014.

<sup>12</sup> Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game-related\\_health\\_problems](http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game-related_health_problems)>, Acessado em: 13/mar/2014.

<sup>13</sup> Disponível em: <<http://www.livescience.com/22281-teens-video-games-health-risks.html>>, Acessado em: 13/mar/2014.



dos games e dessa forma se distraem de seus problemas. Um professor da Universidade Nottingham escreveu um artigo explicando que jogos eletrônicos podem ajudar crianças com questões sociais e aprimoramento de atenção<sup>14</sup>.

Jogos em geral são conhecidos por encorajar o trabalho em equipe, realizar decisões intuitivas, explorar a criatividade, testar as habilidades matemáticas e linguísticas, além de aprimorar a coordenação do olho para gosto visual pela exposição à gráficos diferentes. E para Johnson (2005), nós procuramos isso porque nosso cérebro sente prazer em jogar. A "busca" é a palavra chave para explicar o fascínio exercido pelos jogos. Ao começar um jogo o desejo primordial é o de querer ganhá-lo, querer ver a narrativa concluída.

Em resumo a neurociência ajuda a determinar: se você criar um sistema de recompensas definidas claramente e possam ser alcançadas por meio da exploração de um ambiente, você terá cérebros humanos atraídos para esse sistema. Nenhuma outra forma de entretenimento oferece essa mistura de recompensas e exploração. Mais do que isso, os jogadores tem experiências emocionais com os videogames.

Em um experimento realizado em Berlim<sup>15</sup> para entender como jogos afetam o cérebro, um grupo de cientistas pediram a vinte e três adultos com idade média de vinte e cinco anos para jogar “SuperMario 64” pelo período de 30 minutos por dia durante dois meses seguidos, e para um segundo grupo de controle para não jogar videogames. Ao chegar no fim do experimento, foi analisado que o grupo dos jogadores receberam um aumento de estímulo na área do cérebro responsável pela navegação espacial, planejamento estratégico, formação de memória e habilidades motoras nas mãos, em relação ao grupo que não se colocou a jogar

## CONCLUSÃO

O comportamento do homem no decorrer da história já nos remete que sua natureza esconde um lado violento. Antes mesmo da criação dos jogos o ser humano já criava armas e guerras, tanto é verdade que os jogos violentos são criados como reflexo do desejo do homem, desse lado digamos, “bárbaro”. Para Sousa (2010, p.3) a agressividade é

---

<sup>14</sup> Disponível em: <<http://www.ocmodshop.com/10-benefits-of-video-games/>>, Acessado em: 12/mar/2014.

<sup>15</sup> Disponível em: <<http://www.kurzweilai.net/video-game-playing-found-beneficial-for-the-brain.>>, Acessado em: 10/mar/2014.





um impulso destrutivo que pode voltar-se para fora (heteroagressão) ou para dentro do próprio indivíduo (autoagressão) e está sempre presente na vida psíquica, fazendo parte do binômio amor/ódio, pulsão de vida/pulsão de morte

A análise do real motivo da violência é um elemento de fator psicológico e social, é algo muito amplo e que possui diversos fatores que a influenciam, que vão desde uma patologia psicológica a um rompimento de relacionamento, por exemplo.

Tentar culpar os jogos como criadores de indivíduos violentos é na realidade uma forma de mascarar a real culpa, ou os reais fatores que o levaram a agir daquela forma. Não é verdade por exemplo que uma criança que sofre bullying e brinca com jogos violentos, se torna violenta pelo segundo fator. Um julgamento errado que acaba por influenciar o pensamentos de muitas pessoas que acabam por acreditar ou achar mais fácil se isentar da culpa de estarem ausentes ou não saberem como orientar a formação destas pessoas

Atualmente a sociedade e a mídia procuram sempre um vilão para problemas mais complexos. Dizer que o motivador principal de crimes envolvendo jovens é o videogame, vem sendo a saída mais fácil para as reais razões que estão por trás de cada crime. Essa postura beneficia a sociedade que tenta colocar a "culpa social" em algo que não seja ela mesma.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria. **A Violência na Sociedade Contemporânea**. 162 f. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2010. Disponível em: <<http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/violencia.pdf>>. Acessado em: 15/mar/2014

ALVES, Lyin. **Game Over: Jogos eletrônicos e violência**. 2004. 211 f. Monografia. Universidade Federal da Bahia – UFBA. Faculdade de Educação .Programa de Pós Graduação em Educação. Disponível em: <<http://www.lynn.pro.br/pdf/teseparte1.pdf>>. Acessado em: 15/mar/2014

CARNAGEY, Nicholas. **O Efeito de Violência em Videogames na Dessensibilização da Violência na Vida Real**. *Jornal de Experimentação Psicológico e Social*. 2006. 8 f. . Department of Psychology, Iowa State University, USA. Department of Psychology, Iowa State University, Center for the Study of Violence, USA. Department of Psychology, University of Michigan, USA and Vrije Universiteit, Amsterdam, The Netherlands. 2006. Disponível em: <<http://www.psychology.iastate.edu/faculty/caa/abstracts/2005-2009 /07CAB.pdf>>. Acessado em: 14/mar/2014

GONÇALVES, Diego. **Violência e identificação de raça como consequência da categorização de grupo**. 2010. 6 f.. Artigo (Estudos de Psicologia), Faculdade de Ciências, Cultura e Extensão do Rio Grande do Norte, Faculdade Natalense para o Desenvolvimento do Rio Grande do Norte, 2010. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/epsic/v15n1/13>>. Acessado em: 14/mar/2014



HURTARDO, Andrea. **A Influência dos Jogos Eletrônicos Violentos nos Adolescentes.** Disponível em: <<http://psicologado.com/psicologia-geral/desenvolvimento-humano/a-influencia-dos-jogos-eletronicos-violentos-nos-adolescentes>>. Acessado em: 15/mar/2014

JOHNSON, Steven. **Surpreendente!:** A televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

OLIVEIRA, Ricardo. **Jogos violentos geram jogadores violentos?** 2010. 4 f. Revista Temática. Disponível em: <[http://www.insite.pro.br/2010/Maio/violencia\\_games\\_ricardo.pdf](http://www.insite.pro.br/2010/Maio/violencia_games_ricardo.pdf)>. S.I. S.I. S.I. Acessado em: 14/mar/2014

RIBEIRO, Marcelo. **Games e Violência:** A Brincadeira do Mundo Contemporâneo. Monografia. 4 f. Universidade Federal do Vale do São Francisco, & Colegiado de Psicologia, Colegiado de Engenharia da Computação, Juazeiro, Bahia. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/gamesforchange/SBGames-GamesForChange-violencia.pdf>>. Acessado em: 15/mar/2014

SOUSA, Silmário. **As faces da violência** - Um olhar psicológico. Disponível em: <[http://www.jurisway.org.br/v2/dhall.asp?id\\_dh=4195](http://www.jurisway.org.br/v2/dhall.asp?id_dh=4195)>. Acessado em: 14/mar/2014.

### Sites

<http://info.abril.com.br/games/noticias/2012/12/games-violentos-deixam-jogador-mais-agressivo-diz-estudo.shtml>

<http://www.personal-development-planet.com/media-influence.html>

[http://www.huffingtonpost.com/2012/12/18/hickenlooper-level-of-vio\\_n\\_2324686.html](http://www.huffingtonpost.com/2012/12/18/hickenlooper-level-of-vio_n_2324686.html)

<http://www.artigonal.com/psicologiaauto-ajuda-artigos/os-fatores-que-influenciam-o-comportamento-humano-917162.html>

[http://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game-related\\_health\\_problems](http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game-related_health_problems)

<http://www.livescience.com/22281-teens-video-games-health-risks.html>

<http://www.ocmodshop.com/10-benefits-of-video-games/>

<http://www.kurzweilai.net/video-game-playing-found-beneficial-for-the-brain>