

**20º FITEC – FEIRA INTERATIVA DE TECNOLOGIA E CIÊNCIA
LONDRINA – PARANÁ - BRASIL**

OS JOGOS ELETRÔNICOS INFLUENCIAM A VIOLÊNCIA?

SEFRIN.,P.H.C.S.
GONÇALVES, A.M.

Colégio Interativa de Londrina
8º ano
Ciências Humanas

RESUMO:

A indústria de jogos é, atualmente, uma das que mais faturam atualmente, tendo inclusive superado a indústria cinematográfica. Os jogos estão cada vez mais difundidos entre as pessoas e atingem diversas faixas etárias. Apesar disso, muitas pessoas associam os jogos eletrônicos, principalmente os violentos, ao fato de provocar comportamentos agressivos nas pessoas, fato que é constantemente reforçado quando ocorre uma tragédia ou ataques às pessoas inocentes. Sendo assim, o trabalho teve como objetivo verificar a percepção dos alunos do Colégio Interativa em relação ao assunto. De uma forma geral, pode-se verificar que os entrevistados afirmaram que os jogos não provocam comportamentos agressivos.

INTRODUÇÃO

O mercado de jogos cresceu exponencialmente nos últimos anos e hoje é uma das indústrias mais lucrativas do entretenimento que atinge públicos de diversas idades e permite a interação com diversas pessoas, seja localmente ou em ambiente online.

Estima-se que em 2020 a indústria dos jogos obteve um faturamento próximo de 126,6 bilhões de dólares, valor que foi potencializado devido ao contexto pandêmico que o mundo se encontra, visto que os jogos eletrônicos podem se tornar uma alternativa de entretenimento que pode ser desfrutado em casa sem a necessidade de deslocamento à alguns locais que podem provocar a aglomeração de pessoas. Atualmente, o Brasil é um dos países que mais consomem videogames e isto está refletido em uma maior quantidade de jogos que são localizados e traduzidos ao idioma local.

Apesar disso, muitas pessoas associam que os jogos possam desencadear comportamentos agressivos em seus usuários. Embora não sejam obrigatoriamente violentos, muitos dos jogos eletrônicos o são, e de forma brutalmente explícita, como o jogo Grand Theft Auto (GTA) que estimula a cometer atos delinquentes e a “matar” pessoas e animais. O problema é que, além de ocorrer no jogo, essa violência muitas vezes aparenta transpor a fronteira virtual e ingressar no mundo real, na forma de atos violentos cometidos pelos jogadores em seu cotidiano (FLAUSINO, 2006).

Tal percepção muitas vezes é reforçada quando ocorre alguma tragédia ou ataques à pessoas inocentes, seja em território nacional ou no exterior, onde a mídia reforça que os agressores eram usuários assíduos de jogos eletrônicos.

Sendo assim, o trabalho objetiva em analisar a percepção das pessoas em relação ao uso de jogos eletrônicos.

OBJETIVO

Analisar a percepção dos alunos do Colégio Interativa sobre a influência que os jogos eletrônicos podem ter sobre as pessoas

PROBLEMA E JUSTIFICATIVA

Com a crescente expansão que os jogos eletrônicos vem apresentando, muitas pessoas acabam associando que jogos que estimulam a violência podem desencadear comportamentos agressivos nos jogadores. Sendo assim, questiona-se: Será que os jogos podem realmente desencadear a violência? Qual a opinião dos alunos do Colégio Interativa em relação ao assunto?

MATERIAIS E MÉTODOS

Esta é uma pesquisa bibliográfica e, para tal, se utiliza de sites e outras fontes para fundamentar o seu texto. Com o intuito de cumprir tais objetivos, em um primeiro momento busca-se conhecer a importância da indústria dos jogos e analisar qual a relação que a mídia estabelece entre os jogos que são considerados violentos com algumas tragédias que ocorreram.

Após isso, será realizado um questionário para verificar a opinião dos alunos do Ensino Fundamental II do Colégio Interativa sobre os jogos eletrônicos, buscando compreender se os mesmos podem realmente desencadear comportamentos agressivos.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Após a tabulação dos dados que foram coletados com os entrevistados elaborou-se os seguintes gráficos:

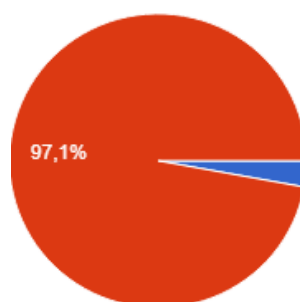


Figura 1 – Você machuca alguém ao jogar videogame?

Fonte: Autor

Legenda: Vermelho (Não), Azul (Sim)

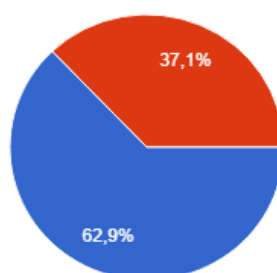


Figura 2 – Você se irrita ao perder uma partida?

Fonte: Autor

Legenda: Vermelho (Não), Azul (Sim)

Por meio da análise dos gráficos presentes nas Figuras 1 e 2 pode-se verificar que a maior parte dos alunos (62,9%) afirmou que acabam por se irritar ao perder uma partida,

no entanto, praticamente quase todos os entrevistados (97,1%) afirmaram que não apresentam um comportamento agressivo que seja ocasionado por tal irritação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio da aplicação do questionário foi possível constatar que os alunos do Colégio, em sua quase totalidade, não apresentam comportamentos agressivos que são ocasionados pelo consumo de jogos eletrônicos.

O projeto encontra-se em desenvolvimento e, em uma próxima etapa, será verificado quais os estilos de jogos que os alunos mais utilizam e analisar se algum deles podem desencadear comportamentos agressivos com mais facilidade.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. **Jogos eletrônicos e violência - um caleidoscópio de imagens**. Salvador, 2004. Disponível em: <http://www.lynn.pro.br/admin/files/lyn_artigo/a82251a521.pdf>
Acesso em: 23/09/2021

FLAUSINO, R. **Os jogos Eletrônicos e seus impactos na sociedade**. 2006. Disponível em: <http://www.rodrigoflausino.com.br/os-jogos-eletronicos-e-seus-impactos-na-sociedade/>
Acesso em: 15/09/2021