

A Influência dos Videogames na Vida dos Jovens

José Vinicius de Oliveira ¹
Matheus da Silva de Oliveira ²
Luciana Franke Melchiors ³

Instituição: Escola Estadual de Ensino Médio Otávio Caruso Brochado da Rocha

Modalidade: Relato de Pesquisa

Eixo Temático: Tecnologias da Informação e Comunicação

Introdução:

A partir da situação problema “Videogames são prejudiciais para o desenvolvimento dos jovens? Iniciamos uma pesquisa sobre essa temática, na qual, a partir de leituras, vimos que cerca de 82% da população do Brasil, entre 13 e 59 anos de idade, fazem uso de algum tipo de jogo eletrônico, nas mais diversas plataformas, sejam PCs, consoles, dispositivos móveis ou portáteis.

Considerando este dado acima, justifica-se a escolha da situação problema em que se busca compreender se os videogames trazem malefícios aos jovens e aprofundar o estudo que a hiperconexão aos jogos eletrônicos causa no desenvolvimento dos jovens praticantes, bem como, evitar a dependência compulsiva de jogar, em detrimento ao objetivo maior, que é a interação consciente com o recurso eletrônico preservando a reputação do videogame como uma ferramenta inofensiva de entretenimento a disposição da sociedade, sobretudo do público juvenil.

¹ Estudante do 9º ano do Ensino Fundamental, da E.E.E.M. Otávio C.B. da Rocha
E-mail: jose-6504363@educar.rs.gov.br

² Estudante do 9º ano do Ensino Fundamental, da E.E.E.M Otávio C. B. da Rocha
E-mail: matheus-dsdoliveira8@educar.rs.gov.br

³ Professora Orientadora da E.E.E.M. Otávio C. B. da Rocha
E-mail: luciana-fmelchiors@educar.rs.gov.br

Os videogames foram criados em 1966 com o intuito de fazer os adeptos a interagirem com a tv, mas atualmente eles estão sendo prejudiciais para os jovens pois são usados compulsivamente, tornando a dependência um problema de saúde coletiva. Este quadro tem levado os estudiosos a alertarem as autoridades da necessidade de adoção de medidas protetivas para minimizar os efeitos, sobretudo, aos dependentes extremos aos jogos.

É importante que se proponha mais debates sobre esse assunto. Ampliar a abordagem sobre os efeitos positivos e negativos dos videogames sobre os praticantes e, fundamentalmente, conscientizar os adultos, pais, educadores e a sociedade acerca dos riscos que a hiper exposição pode provocar sobre estes.

Objetivos:

- Informar sobre a influência do videogame e como evitar o vício compulsivo de jogar;
- Visar um modo de jogar consciente e assim, preservando a salutar prática do videogame no meio social.

Caminho Metodológico:

Esse trabalho foi realizado em junho de 2023 para Mostra Científica na Escola Estadual de Ensino Médio Otávio Caruso Brochado da Rocha, a partir da temática Sustentabilidade e Tecnologia para transformar, desenvolvemos a pesquisa sobre **a influência dos videogames na vida dos jovens**.

Como parte do processo de construção, a proposta do projeto foi repassada pela equipe pedagógica e professores responsáveis, que orientaram os passos da pesquisa.

Em seguida, partimos para a definição do tema e a situação problema. O estudo deste tema será fundamentado em ideias que apresentam significativa importância na definição e construção dos conceitos discutidos.

Para obter os resultados e respostas acerca da problematização apresentada neste trabalho, realizamos a pesquisa bibliográfica, cujas fontes foram acessos a sites na Internet. O método de pesquisa escolhido favorece a liberdade na análise de se mover por diversos caminhos do conhecimento. Isso possibilita assumir várias posições no decorrer do percurso, não obrigando atribuir uma resposta única e universal a respeito do objeto.

Resultado e discussão:

A partir do estudo realizado, elencamos primeiramente as influências positivas dos games em meio à sociedade, ou seja, com a imersão cada vez maior da tecnologia na vida social da população, a busca por jogos eletrônicos como forma de distração é cada vez

27 de outubro de 2023 - Unijuí - Campus Ijuí



maior, jogados em diversas plataformas, como celulares, computadores ou consoles. Dessa forma, uma pessoa que chega cansada após um longo dia de trabalho, tende a procurar por jogos que acalmem e relaxe a sua mente. Alguns jogos têm esse poder relaxante e ajudam a reduzir o estresse e a ansiedade.

Os jogos eletrônicos, em sua maioria, exigem concentração, trabalho em equipe, observação, pensamento lógico e rápido, resolução de problemas, assim como, melhora a coordenação motora e desenvolve a capacidade de tolerância a frustrações. Assim, após o jogador desenvolver essas habilidades, o mesmo pode também, aplicar essas habilidades construídas no universo online, em seu cotidiano do dia a dia (BRASILESCOLA, 2018).

No entanto, os videogames também podem influenciar negativamente, ao serem usados com frequência excessiva, os jogos eletrônicos podem se caracterizar como um vício, igual a qualquer outro. Entre os principais indícios do vício em games pode-se citar: baixo rendimento escolar, não ter o controle sobre a quantidade de tempo de jogo, exclusão social, priorizar o jogo a outras atividades sociais. Além do surgimento de problemas físicos: postura inadequada, problemas de audição (já que muitos jogam com fones de ouvido no volume muito alto), irritação dos olhos (por conta da luminosidade), perda de apetite (gerando anorexia) e diminuição das horas de sono.

O ambiente virtual se torna muito convidativo, pois tem características como um espaço de liberdade, em que se pode realizar desejos que nem sempre são possíveis na vida real e criar personagens com características desejadas. Além disso, há a possibilidade do anonimato, que gera uma sensação de segurança e que a pessoa não seja julgada diretamente, é muito comum que o jovem tente viver no mundo virtual aquilo que ele não consegue no mundo real.

A Organização Mundial da Saúde (OMS) em junho de 2018, publicou uma nova Classificação Internacional de Doenças (CID), incluindo o vício em videogames como uma perturbação mental. O diagnóstico considera, por exemplo, a falta de controle e a prioridade dos jogos na vida pessoal. (AGÊNCIA BRASIL - BRASÍLIA , 2018)

Diante disso, percebemos que a forma mais adequada de usar seu videogame é estabelecendo um limite de tempo para o uso, sendo que é recomendado que seja de uma hora e meia a 2 horas por dia, pois assim dá para aproveitar sem criar um vício. O tempo de tela pode estimular a liberação da dopamina, um hormônio associado aos desejos e aquisições. Por isso, o uso de redes sociais pode estimular o consumismo excessivo e levar à frustração pela autoanálise comparativa com outros usuários (HOSPITAL SANTA MONICA, 2021).

Caso houver o vício de jogar compulsivamente, é recomendado buscar ajuda médica para tratar esse vício, por isso quando se é menor de idade é sempre bom ter a supervisão dos pais ou de um responsável. O foco principal do tratamento é a psicoterapia.

Pode-se adotar o uso de medicamentos, principalmente em casos de presença de outras doenças psiquiátricas, que também precisam ser tratadas.

O diagnóstico não é simples e precisa ser baseado em uma série de sintomas que incluem a falta de controle sobre o impulso de jogar videogame, a tendência em priorizar o jogo em detrimento de outras obrigações e um envolvimento contínuo e intensificado, apesar das consequências negativas, que consome muitas horas do dia (REVISTA GALILEU, 2022).

Conclusão:

Concluimos que a maioria dos jovens são facilmente influenciados pelos videogames, que podem trazer situações positivas e também negativas, dependendo da forma como são usados. Videogames podem, além de ser um passatempo, tornarem-se um meio de renda para aqueles que se interessam; por outro lado pode ser um vício, trazendo um grande prejuízo tanto para os jovens quanto para suas famílias, prejudicando-os também no meio social em que vivem. Jogos eletrônicos quando usados de forma exagerada, podem ter um impacto na saúde mental dos jovens, levando-os ao isolamento social, falta de sono e outros problemas de saúde.

O assunto necessita de mais estudo e discussão. Os jogos eletrônicos podem estar cada vez mais presentes em sala de aula, mas com revisão de professores acerca do conteúdo que o jogo irá abordar e influenciar no conhecimento, além de terem a supervisão dos pais quando são utilizados em casa. Podem oferecer muitos benefícios aos seus usuários desde que os mesmos saibam usar o jogo de forma moderada e com influências positivas. Esses jogos estimulam o pensamento rápido, trabalho em equipe, tomada de decisões, construção de valores e atitudes.

Referências Bibliográficas

<https://g1.globo.com>

<https://meiobit.com>

<https://brasilecola.uol.com.br>

<https://agenciabrasil.ebc.com.br/saude/noticia/2018-06/oms-inclui-vicio-em-videogame-em-classificacao-internacional-de-doenca>

<https://hospitalsantamonica.com.br/criancas-e-eletronicos/>



7ª MoEduCiTec

Mostra Interativa da Produção Estudantil
em Educação Científica e Tecnológica

1ª Mostra de Extensão Unijuí

O Protagonismo Estudantil em Foco

27 de outubro de 2023 - Unijuí - Campus Ijuí



Educação
nas Ciências
MESTRADO E DOUTORADO
UNIJUI



<https://revistagalileu.globo.com/Sociedade/Comportamento/noticia/2022/06/vicio-em-videogames-saiba-como-identificar-e-tratar-o-transtorno-mental.html>