



A INFLUÊNCIA DOS JOGOS VIRTUAIS NO COMPORTAMENTO DOS ADOLESCENTES

Valdete Mühlbeier ¹

Camila Maiara Michelson²

Gustavo Vicentini ³

Laura Bilibio Bandeira⁴

Pietra Camili Aquilla ⁵

Instituição: Colégio Estadual Comendador Soares de Barros

Modalidade: Relato de Pesquisa

Eixo Temático: Linguagem e suas Tecnologias;

Introdução:

O tema “A influência dos jogos virtuais na adolescência” foi escolhido como objeto de pesquisa, pois considera-se importante compreender as consequências do excesso dos jogos na saúde dos adolescentes. Entende-se que essa fase é um momento crucial para a formação da mente, de opiniões e da formação do cidadão e é nesse período que os jovens se conhecem e passam pelas mudanças mais significativas de suas vidas, sendo importante, um olhar para os aspectos que podem influenciá-los.

¹ Professora Licenciada em Letras: Língua Portuguesa e Literatura; Especialista em Língua Portuguesa: Redação e Oratória - valdete-muhlbeier@educar.rs.gov.br

² Estudante da 2ª série do Ensino Médio do Colégio Estadual Comendador Soares de Barros, camila.m.michelson@gmail.com

³ Estudante da 2ª série do Ensino Médio do Colégio Estadual Comendador Soares de Barros, ggu40128@gmail.com

⁴ Estudante da 2ª série do Ensino Médio do Colégio Estadual Comendador Soares de Barros, laurabilibiobandeira@gmail.com

⁵ Estudante da 2ª série do Ensino Médio do Colégio Estadual Comendador Soares de Barros, apietracamili@gmail.com



Com a chegada da adolescência, os jovens passam a ter mais responsabilidades, cobram-se mais e, com isso, a pressão da sociedade pode contribuir para que esse processo se dificulte. Dessa forma, muitos adolescentes encontram “refúgio” para as cobranças da sociedade em partidas de videogames. No entanto, muitas vezes, esse hábito é relacionado frequentemente pelas pessoas com o comportamento agressivo e perigoso que muitos jovens adquirem através do contato com esses jogos.

Desse modo, o principal objetivo para a escolha desse tema para a pesquisa é buscar compreender as influências desses jogos na mente dos adolescentes, visto que vivemos a mudança comportamental em pequenos períodos de tempo. Assim, essa pesquisa está pautada na abordagem da professora Alda Elizabeth, que defende que “entender o cérebro do adolescente é entender o seu comportamento” (2020), logo, o trabalho objetiva entender sobre a influência dos jogos virtuais, possibilitando a conscientização sobre o assunto.

Portanto, investigar a influência dos jogos virtuais no comportamento dos adolescentes é de suma importância, pois a adolescência é uma fase de formação, na qual as influências externas colaboram para o desenvolvimento das suas mentes.

Procedimentos Metodológico:

Para o presente trabalho que está sendo realizado em grupo nas aulas de Linguagem na Construção de Projetos, serão utilizadas a pesquisa bibliográfica e a quantitativa. Assim, a pesquisa bibliográfica baseou-se em leituras de artigos, livros e análise de outros materiais publicados sobre o assunto.

Além disso, será realizada uma pesquisa a campo, firmada em entrevista com psicóloga e jovens que estão vivenciando essa fase. Para tanto, a pesquisa quantitativa contará com o público jovem em uma determinada faixa etária (entre 14 e 18 anos) sendo que a amostra da população será composta por adolescentes dispostos a contribuir com entrevistas relacionadas ao tema.

Resultados e Discussões

O uso excessivo dos jogos pode levar a uma série de transtornos mentais, como depressão, ansiedade e transtornos do sono que, muitas vezes, manifestam-se em alterações no humor e dificuldades de concentração. Ademais, a imersão constante em mundos virtuais pode prejudicar o desenvolvimento de habilidades sociais e a capacidade de lidar com desafios reais, contribuindo para o isolamento e a dificuldade em estabelecer relacionamentos saudáveis fora do ambiente digital. A natureza viciante desses jogos pode também fomentar um ciclo de comportamento impulsivo e evasivo, exacerbando problemas psicológicos existentes e dificultando a recuperação emocional.

Os riscos associados ao uso excessivo de jogos virtuais vão além dos transtornos mentais, envolvendo questões de saúde física e segurança online. A exposição prolongada a conteúdos violentos e a interação em ambientes digitais não regulamentados podem influenciar negativamente o comportamento dos jovens, aumentando a propensão para comportamentos agressivos e impulsivos. Estudos sugerem que jogos violentos podem dessensibilizar os jogadores à violência e diminuir a empatia, afetando seu comportamento



social e emocional. Além disso, a prática de jogos por períodos prolongados está associada a problemas físicos, como fadiga ocular e distúrbios posturais. Portanto, a influência dos jogos virtuais sobre os adolescentes é multifacetada, afetando tanto o bem-estar mental quanto físico e a interação social.

A influência dos jogos virtuais no comportamento dos adolescentes tem sido um tema amplamente debatido entre especialistas em psicologia e estudos de mídia. De acordo com o psicólogo Craig Anderson autor de vários estudos sobre o impacto dos jogos violentos, "jogos que apresentam violência de forma intensa podem aumentar o comportamento agressivo e a hostilidade nas interações sociais dos jovens" (Anderson, 2004). Anderson, em sua pesquisa publicada no *American Psychologist*, destaca que a exposição repetida à violência virtual pode alterar as normas sociais e reduzir a empatia, influenciando negativamente o comportamento dos adolescentes. Seu trabalho fornece uma base científica sólida para a compreensão dos efeitos de jogos violentos sobre o comportamento agressivo e impulsivo dos jovens.

Conclusão

Em conclusão, a influência dos jogos eletrônicos sobre o comportamento e o bem-estar dos adolescentes é complexa e multifacetada. Embora esses jogos ofereçam benefícios como desenvolvimento cognitivo e social, também apresentam riscos significativos, como comportamentos agressivos, isolamento e problemas de saúde mental associados ao uso excessivo. É essencial que pais e educadores estejam atentos e orientem os jovens para uma interação equilibrada com os jogos, promovendo uma abordagem que valorize tanto os aspectos positivos quanto a mitigação dos impactos negativos. A regulamentação adequada, juntamente com uma supervisão consciente e um diálogo aberto sobre o uso dos jogos, pode ajudar a garantir que os adolescentes se beneficiem de forma saudável dessa forma de entretenimento, contribuindo para seu desenvolvimento equilibrado em um ambiente cada vez mais digital.

Referências

ELIZABETH, Alda. *Manual da adolescência*. São Paulo: Ática, 2020.

ANDERSON, Craig A. *Violence and media: A review of the literature*. *American Psychologist*, Washington, v. 56, n. 5, p. 379-389, maio 2001.