

113 O IMPACTO DOS JOGOS VIOLENTOS NO COMPORTAMENTO SOCIAL

Gabriel Fanhani Apolinário

Graduando, UNICESUMAR, estudante, gabriel.apol2006@gmail.com

Gabriel Rosa Locatelli

Graduando, UNICESUMAR, estudante, locatelligabrielr@hotmail.com

Ricardo da Silveira e silva

Mestre, UNICESUMAR, Professor Orientador, Ricardo.silva@Unicesumar.edu.br

INTRODUÇÃO:

Jogos sempre estiveram no centro de debates acalorados sobre seu impacto na sociedade, especialmente no que diz respeito à violência e aos crimes tendo muitas repercussões até mesmo virando debate no Plenário do Senado que aprovou um projeto de lei que cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos no Brasil. O PL 2.796/2021 que teve voto favorável. Esse debate vem se desenvolvendo desde os primórdios dos videogames até os títulos recentes, a questão sobre se os jogos podem influenciar comportamentos criminosos tem sido objeto de intensa discussão. Enquanto alguns argumentam se jogos violentos podem dessensibilizar os jogadores à violência e até mesmo encorajá-los a cometer atos criminosos na realidade, outros sustentam que não há evidências conclusivas que estabeleçam uma ligação direta.

Jogos violentos e sua influência no mundo é um tópico controverso. Enquanto alguns argumentam que esses jogos podem dessensibilizar os jogadores à violência e potencialmente influenciar comportamentos agressivos, outros afirmam que não há evidências conclusivas para essa relação direta. Estudos científicos continuam a explorar essa questão complexa, levando em consideração fatores individuais e contextuais. No entanto, é importante reconhecer que os jogos são apenas uma parte do ambiente cultural e social de uma pessoa, e existe outros fatores, como educação, família e contexto social, também desempenham papéis significativos no desenvolvimento do comportamento humano.

A relevância do tema dos jogos violentos e sua influência no mundo reside na preocupação pública e política que cercam a relação entre entretenimento digital e comportamento humano. Com o aumento da popularidade dos videogames e a contínua evolução da tecnologia, surge a necessidade de entender como os conteúdos dos jogos podem afetar os jogadores, especialmente os jovens.

Objetivo do tema dos jogos violentos e sua influência no mundo real é investigar e compreender melhor a relação entre o conteúdo violento dos jogos eletrônicos e os comportamentos observados na vida real. Isso inclui identificar possíveis efeitos dos jogos violentos sobre a agressão, comportamentos antissociais e outros aspectos do comportamento humano. Além disso, busca-se avaliar os fatores moderadores e mediadores dessa relação, como idade, personalidade, contexto social e cultural, para desenvolver estratégias eficazes de intervenção e prevenção.

Realizar estudos controlados que envolvem a exposição de participantes a conteúdo violento pode levantar questões éticas, especialmente quando se trata de potencialmente induzir comportamentos agressivos ou prejudiciais.

PROBLEMA DE PESQUISA: O debate sobre os jogos violentos e sua influência em crianças e adolescentes é intenso e multifacetado. Críticos argumentam que a exposição a esses jogos pode aumentar a agressividade, dessensibilizar os jovens à violência e influenciar comportamentos negativos. Estudos indicam que crianças e adolescentes que jogam videogames violentos podem apresentar maior propensão a resolver conflitos de forma agressiva e mostrar menos empatia. Por outro lado, defensores dos jogos destacam a falta de evidências conclusivas que liguem diretamente o consumo de jogos violentos a comportamentos violentos na vida real. Eles afirmam que os jogos podem servir como uma válvula de escape segura para frustrações e que muitos fatores, como ambiente familiar, educação e predisposições individuais, desempenham papéis mais significativos na formação do comportamento. Assim, a discussão continua, sugerindo a necessidade de supervisão adequada e educação sobre o uso responsável de videogames.

OBJETIVO: O principal objetivo ao discutir a influência dos jogos violentos em crianças e adolescentes é compreender os potenciais impactos desses jogos no desenvolvimento comportamental e psicológico dos jovens. Essa análise visa identificar se há uma relação direta entre a exposição à violência virtual e comportamentos agressivos ou desajustados na vida real. Além disso, busca-se informar pais, educadores e legisladores sobre os riscos e as medidas preventivas que podem ser adotadas, promovendo um uso responsável dos videogames. A intenção é equilibrar a liberdade de entretenimento com a proteção e o bem-estar dos jovens, garantindo que eles possam desfrutar dos benefícios dos jogos eletrônicos sem comprometer seu desenvolvimento saudável.

METODOLOGIA: A metodologia para investigar a influência dos jogos violentos em crianças e adolescentes envolve uma abordagem multifacetada. Inicialmente, realiza-se uma revisão extensa da literatura existente, analisando estudos anteriores sobre o tema. Em seguida, conduzem-se estudos empíricos que podem incluir experimentos controlados, onde grupos de jovens são expostos a jogos violentos e não violentos, e suas reações comportamentais e emocionais são observadas e comparadas.

Pesquisas longitudinais também são utilizadas para acompanhar os participantes ao longo do tempo, identificando possíveis mudanças comportamentais e correlacionando-as com a exposição a jogos violentos. Além disso, são aplicados questionários e entrevistas com os jovens, seus pais e professores, para obter uma visão mais abrangente dos efeitos percebidos.

A triangulação de métodos quantitativos e qualitativos permite uma análise mais robusta e detalhada, considerando variáveis como o contexto familiar, predisposições individuais e outros fatores ambientais que podem influenciar os resultados. Essa abordagem abrangente busca fornecer evidências sólidas e imparciais sobre os reais impactos dos jogos violentos no comportamento juvenil.

RESULTADOS ALCANÇADOS: Os resultados esperados ao investigar a influência dos jogos violentos em crianças e adolescentes incluem a identificação de possíveis correlações entre a exposição a esses jogos e mudanças comportamentais. Espera-se

descobrir se há um aumento mensurável na agressividade, diminuição na empatia, ou outros comportamentos negativos nos jovens que jogam jogos violentos com frequência. Além disso, os resultados podem revelar a importância de fatores mediadores, como o ambiente familiar, supervisão parental, e características individuais (como a predisposição à agressividade), na modulação desses efeitos. Idealmente, os estudos esclarecerão se os jogos violentos têm um impacto direto e significativo ou se os efeitos observados são resultado de uma combinação de múltiplos fatores.

Esses resultados fornecerão uma base sólida para orientar políticas públicas, práticas educativas e recomendações aos pais sobre o uso adequado dos videogames, ajudando a mitigar potenciais riscos e a promover um ambiente mais seguro e saudável para o desenvolvimento dos jovens.

REFERÊNCIAS:

<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2024/03/13/senado-aprova-marco-legal-da-industria-dos-jogos-eletronicos>

<https://meuartigo.brasilescola.uol.com.br/actualidades/jogos-eletronicos-influencias-positivas-e-negativas-dos-games-em-meio-a-sociedade.htm>

SUZUKI, Fernanda Tomie Icassati et al. O uso de videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo. **Jornal Brasileiro de Psiquiatria**, v. 58, p. 162-168, 2009.

DE NAPOLI, FABRICIO DANIEL; GOMES, FRANCIELLE GONZALEZ CORREIA. Jogos virtuais violentos e influências no psiquismo humano. **Uningá Review**, v. 29, n. 1, 2017.

MAZZOTTI, Sérgio Iamaguchi. A influência dos jogos violentos nas pessoas. 2002.

GOMIDE, Paula Inez Cunha. A influência de filmes violentos em comportamento agressivo de crianças e adolescentes. **Psicologia: reflexão e Crítica**, v. 13, p. 127-141, 2000.

DA SILVA CAVALLI, Franciely; TREVISOL, Maria Teresa Ceron; VENDRAME, Thiago. Influência dos jogos eletrônicos e virtuais no comportamento social dos adolescentes. **Psicologia argumento**, v. 31, n. 72, 2013. DA SILVA CAVALLI, Franciely; TREVISOL, Maria Teresa Ceron; VENDRAME, Thiago. Influência dos jogos eletrônicos e virtuais no comportamento social dos adolescentes. **Psicologia argumento**, v. 31, n. 72, 2013.

POLL, Roberta Eggert et al. Videogames e criminalização cultural: ensaio sobre a (in) dependência entre jogos violentos e agressividade. **Revista Jurídica da Faculdade de Direito de Santa Maria-FADISMA**, v. 14, n. 1, 2019.

FERREIRA, Patrícia Paula Lourenço et al. **Violência nos videojogos e a agressividade: Estudo exploratório da associação entre jogar video jogos violentos e a**

agressividade em adolescentes. 2001. Tese de Doutorado. Instituto Superior de Psicologia Aplicada.

Putnam, R. D. (2000). *Bowling alone: America's declining social capital*. In *Culture and politics* (pp. 223–234). Palgrave Macmillan, New York

<https://meuartigo.brasilescola.uol.com.br/atualidades/jogos-eletronicos-influencias-positivas-e-negativas-dos-games-em-meio-a-sociedade.htm>

VASCONCELOS-RAPOSO, J. et al. Frequência Cardíaca, Atividade Eletrodérmica e Experiência Auto-Relatada em Jogos de Tiro, em Estudantes Universitários. **PsychTech & Health Journal**, v. 1, n. 2, 2018.

MONTEZE, Naihany Lacerda; DE SOUZA PEREIRA, Ana Amélia. OS JOGOS DIGITAIS EDUCATIVOS: a influência da tecnologia no cotidiano das crianças. 2021.

SARMET, Mauricio Miranda. Além da diversão: Jogos digitais, carga cognitiva e comportamento prosocial. 2017.

MARIANO, Tailson Evangelista et al. Os efeitos de curto e longo prazo dos videogames violentos na agressão. 2020.

SPIRANDELI, Jenner et al. Violência e mídia: uma avaliação da relação entre mídia, violência e morte com os jovens. **Revista OMNIA Humanas**, v. 3, n. 2, p. 38-50, 2012.

DÂMASO, Ana et al. Quotidiano digital: a influência da internet na saúde das crianças e dos adolescentes. **Percursos**, 2012.

DA SILVA, Maria Luciléia Gonçalves; DA SILVA MAIA, Francisco Eraldo; LIMA, George Almeida. A PERCEPÇÃO DO JOGO COMO UMA FERRAMENTA EDUCATIVA NA EDUCAÇÃO INFANTIL. **Cadernos da Pedagogia**, v. 16, n. 36, 2022.