

SEÇÃO: Painel

ÁREA: Interdisciplinar

NÍVEL DO CURSO: Ensino Médio/Técnico

Influência dos vídeo games nos jovens

Fernanda Bovi Frozza, Eduarda de Souza Ricardo, Liamara Fornari
Instituto Federal Catarinense - Câmpus Concórdia
Técnico em Alimentos
E-mail de contato: liamara.fornari@ifc-concordia.edu.br

O objetivo da construção do presente texto é conscientizar a sociedade da importância em relação ao cuidado que se deve ter com certos jogos que podem levar o jovem a agir de forma indisciplinada. Desde o princípio da idade moderna, os jogos são idolatrados e procurados pelos jovens. E sua marca em cada adolescente de hoje é notavelmente relevante. Segundo especialistas (psicólogos e psiquiatras), são os vídeo games o motivo de tanta violência e repressão em relação às crianças e jovens para com seus familiares e amigos. De acordo com eles, os jogos violentos, em si, não chegam a prejudicar a este ponto seu usuário, porém, indivíduos que jogam com frequência e repetidamente os mesmos, podem confundir sua realidade com o fundamento do jogo, fazendo do mundo real seu "game on line". E é por este motivo que crianças inocentes, de uma hora pra outra, cometem homicídios. Claro que esta hipótese não se aplica em todos os casos, já que existem outros fatores que podem levar alguém a tais atos. Portanto, os jogos não influenciam diretamente o usuário, entretanto, aguçam a mudança de personalidade do mesmo, podendo, futuramente, trazer sérios problemas de comportamento. Os mais suscetíveis a esta influência são as crianças, já que elas não têm opinião formada sobre como a sociedade se comporta, desenvolvendo assim um modelo de comunidade distinto da realidade. A solução para esta epidemia que atinge milhares de pessoas no mundo todo seria os responsáveis pelo jogador estipularem um horário para o jovem usufruir do vídeo game, sem que ele esteja mais de uma hora e meia por dia, além de iniciativas de corporações para desenvolver projetos de jogos que não envolvam a violência, e sim a educação intelectual, criando uma barreira contra o mal que o jogo pode criar. Para comprovar a constante influência que os games de gênero violento têm sobre as pessoas, fizemos uma pesquisa, tendo em vista jovens de dez a vinte anos como público alvo. E o resultado saiu como esperado: das perguntas que fizemos aos jovens sobre a mudança de comportamento por causa dos games, apenas quem não joga com frequência disse que a influência não era um mito. Já, a maioria dos adolescentes "gamers" responderam o oposto disto, afirmando que mesmo jogando horas por dia, não relataram nenhuma mudança de comportamento. Essas informações nos levaram a concluir nossa tese. Os jovens não só são influenciados e têm alterações em determinadas partes do cérebro quando jogam,

como também não admitem sua mudança, já que o game desenvolve um certo vício no adolescente.

Palavras-chave: Jogos. Influência. Consequências.