

USP – Universidade de São Paulo
ICMC – Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação
Trabalho de Computadores e Sociedade I

Jogos de Computador e seu efeito em crianças, adolescentes e adultos

Daniel Hoffmann Bernardes 5889821

Rafael Franco Rosa 5382886

Rodrigo Leonavas 5967731

Renan Ribeiro da Silva 5889842

Índice

1. Motivação.....	3
2. Discussão.....	3
2.1 O Vício.....	4
2.2 Violência nos jogos.....	4
2.3 Apelo Sexual nos jogos.....	5
2.4 Desvirtualização de Valores.....	5
2.5 Danos à saúde.....	6
2.6 Soluções Propostas.....	7
3. Conclusões.....	7
4. Referências.....	8

1.Motivação

A tecnologia tornou a sociedade dependente de suas funcionalidades e comodidades trazendo benefícios nunca antes imaginados e facilitando a execução de tarefas com maior eficiência, mas não se pode deixar de notar os malefícios provocados. Estudar soluções para tais problemas torna-se essencial para a manutenção de um bem-estar da sociedade e até mesmo pessoal.

A abrangência de aplicações das tecnologias são inumeráveis tendo participação desde os campos da medicina até o entretenimento, incluindo, neste caso, os jogos. Neste artigo pretende-se discutir a influência negativa trazida pelos jogos em crianças, adolescente e adultos, estudando e sugerindo soluções para tal problema.

2.Discussão

Principalmente nos tempos atuais o jovem está sobre forte influência da mídia e da sociedade em si, assim como sempre ocorreu em tempos anteriores, mas deve-se observar que, nos dias de hoje, há um grande bombardeio de informação e muitas vezes o individuo não tem sua personalidade formada ou o caráter construído concretamente, sendo a maior motivação a falta de uma base familiar forte e presente. Essa falta de contato pode gerar desvios que tornam o jovem influenciável por comportamentos e atitudes exteriores que não condizem às expectativas da sociedade. Principalmente na adolescência, uma fase, muitas vezes, conturbada e cheia de dúvidas, onde é comum alguns comportamentos serem utilizados como escape para problemas em casa ou na escola, por exemplo.

Muitas das vezes o jogo assume o papel desse escape, funcionando, para o jovem, como alterego, como aquele individuo que ele se sente incapaz de ser, pois muitos de seus anseios e medos não são compartilhados com os parentes pela falta de proximidade e, até mesmo, pelo fato dos pais estarem sempre ocupados com coisas mais "importantes" dando brecha para o individuo se identificar mais com o mundo virtual do que com a realidade ao seu redor. O jogo, assim, assume uma grande importância na criação desses individuos, pois acaba servindo de exemplo e base na formação do cidadão.

Pretende-se analisar cinco tipos de problemas comumente relacionados aos jogos: o vício, jogos violentos, jogos com apelo sexual, desvirtualização de valores e danos à saúde.

2.1 O Vício

O desafio de definir uma pessoa viciada é definir o limiar entre o exagero e a compulsão. É considerado vício quando a atividade passa a interferir negativamente o dia-a-dia do indivíduo.

Uma causa recorrente relacionada ao vício em jogos eletrônicos é a sensação de satisfação rápida ou instantânea, muitas vezes superando os prazeres dos quais a realidade pode conceder pelo fato do indivíduo não saber lidar com as adversidades do dia-a-dia ou reprimir seus sentimentos, assim, o jogo assume o papel de suprir o sentimento de falta de adequação com o mundo exterior.

Um efeito comum dos jogos na vida alheia é a queda do desempenho nas atividades escolares, problemas físicos simples ou até mesmo graves como obesidade.

Alguns tipos de jogos possuem características que favorecem o desenvolvimento do vício no jogador prendendo a atenção do jogador por um vasto período de tempo, por muitos dias, meses e até mesmo anos. Há vários jogos casuais onde em algumas horas é possível realizar grande parte, senão todos os objetivos do jogo, mas também há jogos onde há a necessidade de se passar dias a fio para poder melhorar de alguma forma seu personagem, que é o caso de MMORPG's (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*).

2.2 Violência nos jogos

A violência nos jogos muitas vezes é banalizada pelos jogadores, pois não só jogos exibem violência, é possível encontrar violência na tv, filmes, desenhos e etc. Diminuindo, assim, a argumentação de que jogos podem influenciar atos violentos cometidos por quem joga. O diferencial do jogo com relação às outras mídias é a clara sensação de recompensa pelos atos de tal natureza. Não é nada raro encontrar jogos onde matar, torturar e infringir leis seja recompensado com pontos ou novos modos de interação.

A grande questão da violência nos jogos é ponderar o fato de que a maioria dos jogadores estão em contato com grandes cenas de violência e nem por isso cometem atos semelhantes em suas vidas, mas há exceções, onde vidas são destruídas e profundamente afetadas. Como todo indivíduo tem sua capacidade de interpretação, muitas vezes certas atitudes não são consideradas apenas atos de simulação e sim como um modo de descontar frustrações acumuladas pelo mundo externo. O jogo então pode influenciar uma violência onde há a sensação de recompensa e conquista.

Um exemplo recente que gerou certa polêmica são as cenas em um estágio em Modern Warfare 2, onde parte da missão do jogador é matar inocentes dentro de um aeroporto com metralhadoras. Outro exemplo clássico é a violência sanguinária em Carmageddon, onde os civis chegam a implorar por suas vidas. Claro que matá-las lhe darão pontos.

Hoje em dia é muito comum jogos de fps (First Person Shooter) onde a dinâmica de pontuação é matar o máximo possível, com banhos de sangue e grandes destruições.

2.3 Apelo Sexual nos jogos

A sexualidade nos jogos eletrônicos se torna um problema no momento em que o jogo apresenta uma exaltação ou intensificação do instinto sexual.

Obviamente toda essa exibição é encontrada em qualquer outra mídia, mas o fato do jogo eletrônico fazer parte da formação de muitos jovens torna-se importante estudar as influências no dia-a-dia que podem vir a ocorrer.

Geralmente os personagens femininos nos jogos eletrônicos tendem a ser representados de uma forma altamente sexualizada, com atributos físicos exagerados e com uma exposição física muitas das vezes vulgar.

Recentemente houve um exemplo polemico dessa questão onde uma distribuidora lançou um jogo onde é possível simular um estupro.

2.4 Desvirtualização de Valores

A informação está sujeita a interpretação do indivíduo possibilitando diferentes reações e consequências. Como cada pessoa possui suas raízes, crenças e ética é possível que para alguns a exibição a uma certa cena seja uma mensagem clara de que aquilo é certo e recompensador.

Muitos jogos transmitem a sensação de impunidade ou então uma imagem errônea de aspectos da vida como, por exemplo, a morte, sendo que em sua maioria é possível retornar a vida sem qualquer tipo de consequência.

É uma discussão polêmica sem unanimidade. O jogo em si sozinho não é capaz de tornar uma pessoa um assassino, mas o que torna um fator decisivo entre o indivíduo ser influenciável é a sua educação e exemplos claros de ética pelas pessoas que o rodeiam sendo clara a existência de punição para determinadas atitudes e como aquilo pode afetar outras vidas.

2.5 Danos à saúde

São constatados muitos problemas de saúde por conta de horas em frente a tv, listados abaixo:

- Problemas Físico-posturais :Postura incorreta, LER (Lesão por Esforço Repetitivo)
- Males físicos:Insônia, Cansaço Ocular, Problemas auditivos
- Problemas psicológicos:Irritabilidade, Agressividade, Infelicidade, Depressão
- Alguns problemas posturais:Lordose, Cifose (corcunda),Escoliose.
- Em casos mais extremos: Hérnia de Disco,Osteofitose (bico de papagaio)

Posturas erradas por muito tempo causam alterações posturais, enrijecendo as articulações vertebrais e encurtando os músculos. Esses defeitos alteram as curvaturas normais da coluna, tornando-a mais vulnerável às tensões e traumas.

É possível também ocorrer cansaço ocular.Não são realmente os olhos que ficam cansados ou que são forçados, e sim os músculos ao redor dos olhos.

O olho humano está acostumado a mudar o foco constantemente, para objetos perto e longes. Entretanto, quando se fica muito tempo olhando para uma tela de computador, a distância tende a ser fixa. Ao longo do tempo, pode-se ter dores de cabeça, dor nos olhos, olhos secos, visão embaralhada, sensibilidade à luz e inabilidade temporária de fazer foco.

Muitos jogadores, enquanto jogam seus jogos, sobretudo os de computador, usam fones de ouvido, seja pra ouvir música, seja pra ouvir os sons do próprio jogo. Contudo, em muitos casos o volume utilizado é relativamente alto (às vezes, muito alto). Ouvir sons muito altos por muito tempo pode causar danos à audição. Alguém que

usa fones de ouvido não chega a ficar surdo, mas pequenos danos auditivos podem ocorrer.

2.6 Soluções Propostas

Muito já se foi discutido sobre como controlar o conteúdo exibido pelos jogos. Uma das soluções exibidas é o uso das Faixas Etárias, onde o produto vem rotulado para a parcela da população em que se indica o conteúdo do produto. Embora seja visivelmente aplicado, o uso de faixa etária dá muitas brechas para ser burlado, por exemplo.

O fato dessas faixas etárias serem ignoradas traz a tona um outro lado que deve ser levado em conta na hora de considerar os fatores responsáveis pela influência dos jogos, a educação dos pais. Esse fator é ainda mais evidenciado em famílias onde os pais se distanciam dos filhos. Naturalmente esperasse uma grande interação família-criança, mas no mundo atual é comum pais estressados, vivendo na correria, lutando pela sustentação da casa e muitas vezes isso gera um esgotamento. Porém ainda é necessário ter energias para interagir com os filhos que necessitam gastar energia e focar em algo, como não há a suposta interação família-criança, para a criança o jogo acaba se tornando uma atividade para preencher essa lacuna e, nesse caso, os jogos com sua aparência inofensiva pode não ser a melhor companhia para uma criança.

Além de uma maior participação por parte dos pais na educação do jovem também deve ser levado em conta o papel do governo no controle da produção de jogos com conteúdo impróprio ou ilícito. É possível citar exemplos desse tipo de atuação no controle da produção dos jogos, principalmente no Japão, EUA e Europa, tanto em restrições como em emissão de leis que garantem um controle sobre como esses jogos são apresentados ao usuário.

3. Conclusão

O jogo eletrônico tem a capacidade de influenciar o comportamento do indivíduo podendo vir a trazer problemas em seu cotidiano. A sociedade tem de estar ciente que a partir do momento que algo influencia o bem-estar de uma pessoa é necessário dar atenção ao problema e desenvolver estudos para que seja possível dar suporte às pessoas que tem suas vidas afetadas com jogos eletrônicos para que, assim, a qualidade de vida de todos seja respeitada.

4. Referencias

- [1] <http://www.earthtimes.org/articles/show/144906.html>
- [2] <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u582071.shtml>
- [3] <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u718674.shtml>
- [4] http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_controversy
- [5] Ramos, Daniela K. Jogos Eletrônicos e a construção do juízo moral, das regras e dos valores sociais. In II Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação – construindo novas trilhas. UNEB, Salvador - Bahia, setembro/2006. Disponível em: <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario2/trabalhos/danielaramos.pdf>>. Acesso em 15 de abril. 2010
- [6] Wikipedia En - Video game addiction
- [7] <http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_addiction>
- [8] <<http://en.wikipedia.org/wiki/ESRB> >
- [9] <http://forum.valinor.com.br/showthread.php?t=47988>
- [10] http://pt.wikipedia.org/wiki/Les%C3%A3o_por_esfor%C3%A7o_repetitivo
- [11] http://www.dornascostas.com.br/desvios_posturais.htm
- [12] http://emedix.uol.com.br/doi/reu009_1p_doencacoluna.php
- [13] <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7746471.stm>
- [14] <http://tecnologia.terra.com.br/interna/0,,OI1711762-EI4799,00.html>
- [15] <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ins%C3%B4nia>
- [16] <http://www.insonias.com/insomnia-criancas-juvenil-jovens/>
- [17] <http://saude.hsw.uol.com.br/como-cuidar-dos-seus-olhos2.htm>
- [18] <http://pt.wikipedia.org/wiki/Sono>
- [19] <http://pt.wikipedia.org/wiki/Catabolismo>
- [20] <http://pt.wikipedia.org/wiki/Moralidade>
- [21] <http://gostodesangue.wordpress.com/2009/11/29/games-x-violencia/>
- [22] http://allaboutthegames.co.uk/feature_story.php?headline=Gaming-addict-kills-mother-then-plays-Counter-Strike-News&article_id=10101