



# A INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO COMPORTAMENTO DE JOVENS

Aluno: Arthur Franconere (1º EM)

Orientador(a): Juliana Murari

## Introdução

- Data de origem: 1957 (Tennis For Two)
- Primeiros grande sucessos: Pong (1972) e Atari 2600 (1977)
- Início dos questionamentos: Death Race (1976)
- Mortal Kombat, Night Trap, Lethal Enforcers e a classificação indicativa
- Introdução da internet e crescimento rápido da indústria

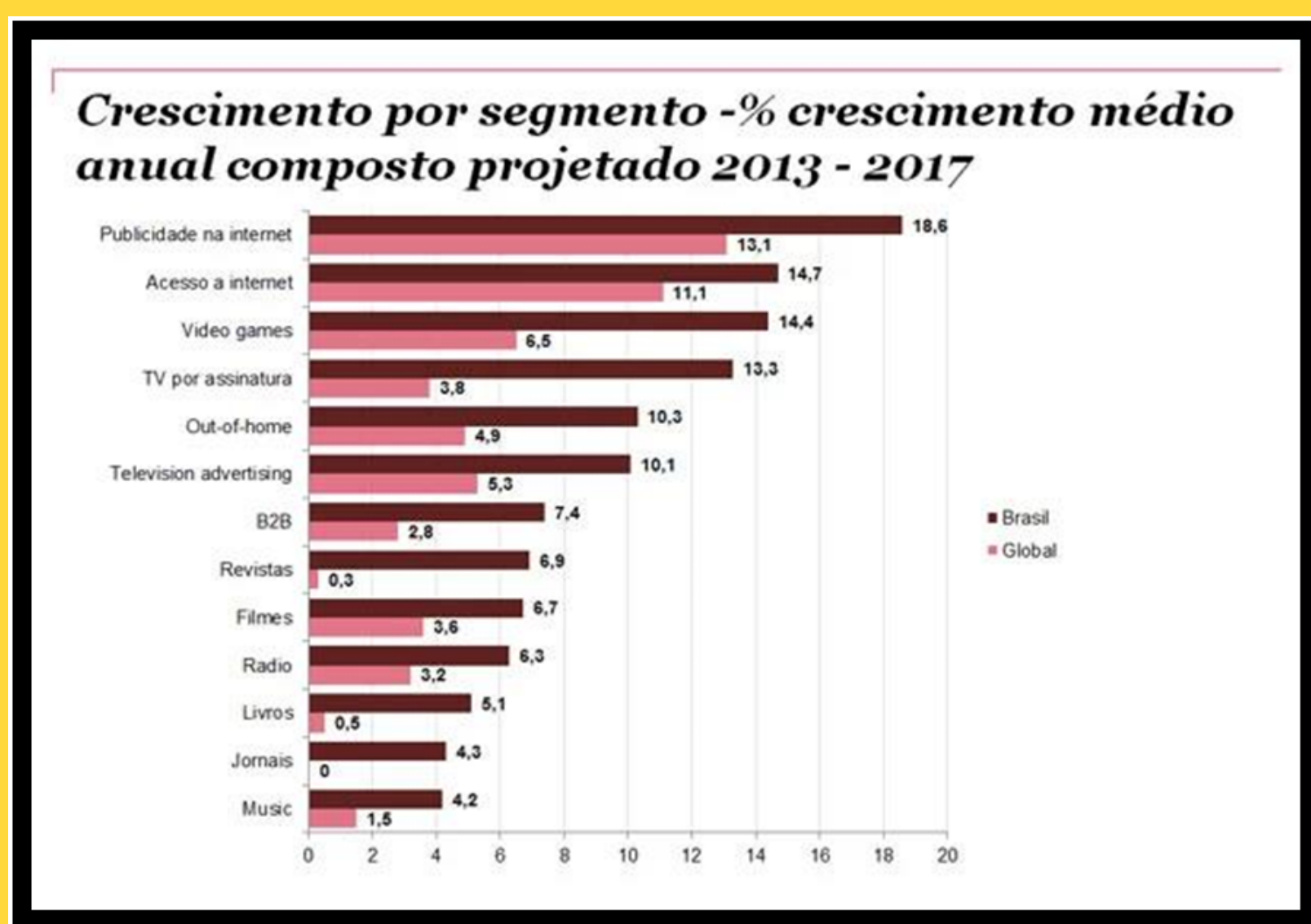


Figura 1 - Crescimento de alguns segmentos

Fonte: <http://g1.globo.com/economia/midia-e-marketing/noticia/2013/06/publicidade-na-web-ira-crescer-mais-de-18-por-ano-no-brasil-diz-pwc.html>

## Objetivos

O projeto busca analisar depoimentos defensores e críticos à ideia de que tais jogos possuem impactos comportamentais negativos, observando as principais ideias que constroem tais argumentos. Após o estudo das teses, testes seriam realizados, com principal finalidade de deduzir a realidade das imagens sobre o fenômeno, e qual delas é mais frequente.

## Metodologia

### Fase 1

Seleção dos alunos do 4º ano do Colégio Interativa Londrina. Divisão da sala em dois grupos: Teste (grupo de alunos que jogaram) e Controle (grupo de alunos que não jogaram). O jogo selecionado foi Mario Kart 8 Deluxe, esse que os alunos do Grupo Teste jogaram por um período de 30 minutos (por indivíduo). Logo após, os alunos realizaram uma redação na qual deveriam dar prosseguimento à uma simples história

### Fase 2

Seleção de 3 indivíduos com diferentes idades: (9, 11 e 19) anos e indicado diferentes plataformas (Celular, PlayStation 4 e Computador) para cada um jogar durante 3 horas e 15 minutos. Durante esse período, foi anotado toda ação considerada agressiva, como por exemplo: xingamentos, resmungos e movimentos bruscos.

## Problemática

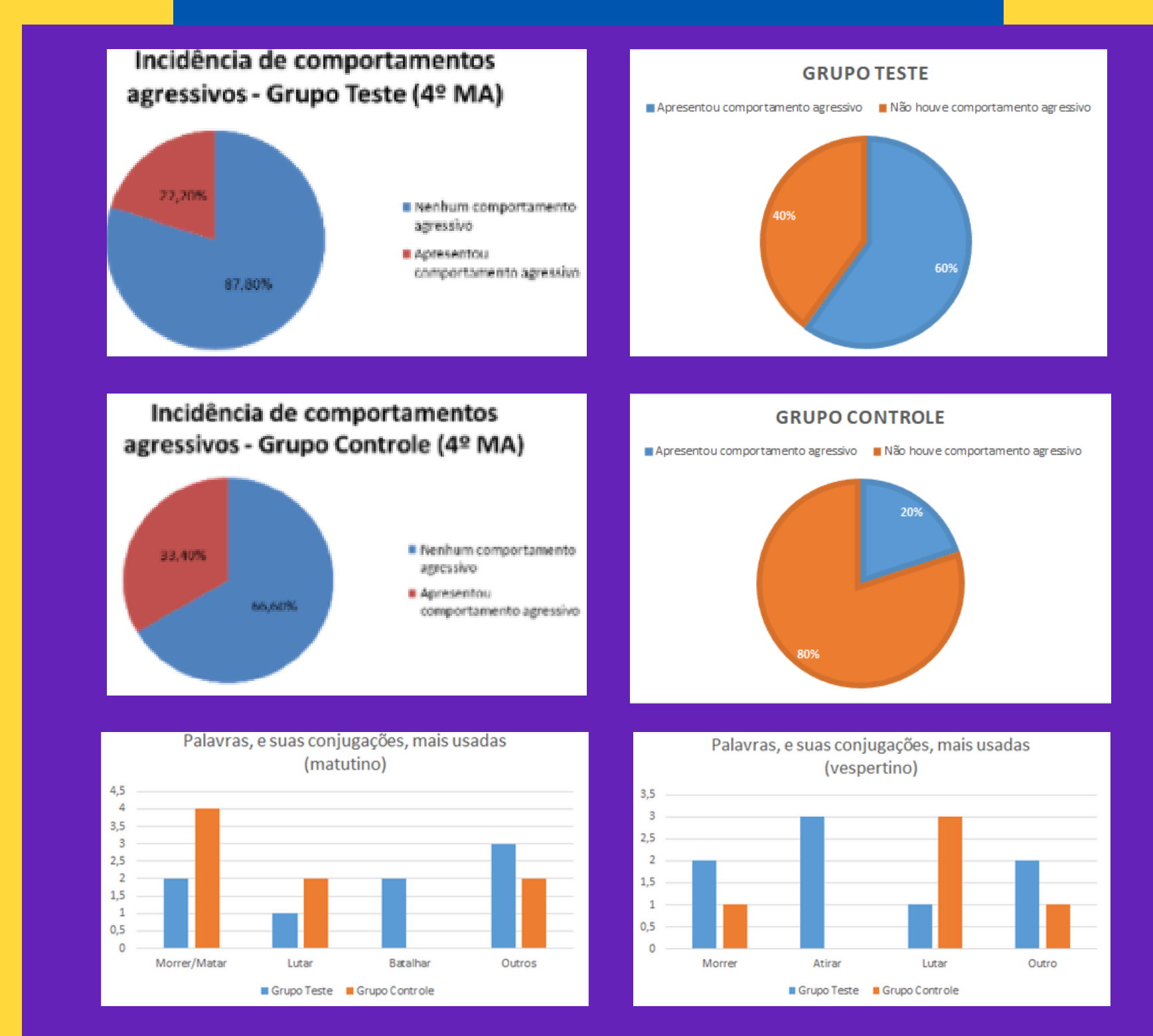
Atualmente, com a maior acessibilidade aos jogos eletrônicos, por meio de celulares, computadores e consoles, a pergunta que moveu o trabalho seria se os jogos eletrônicos que abordam violências diversas teriam efeitos sobre o comportamento de crianças e adolescentes?

## Hipótese

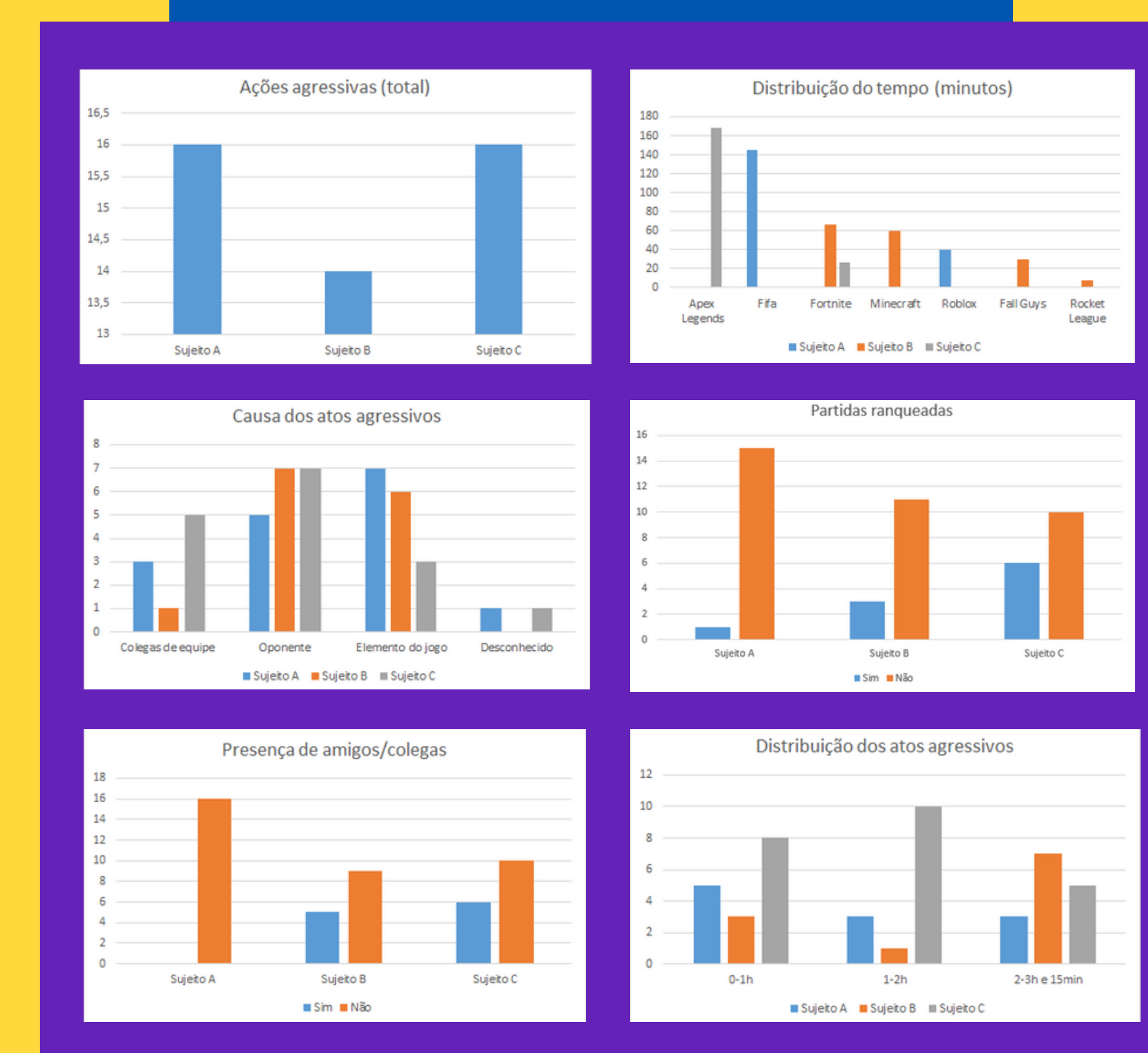
Acredita-se que sim, pois a partir de estudos da American Psychology Association, pode-se afirmar que há uma mudança comportamental relacionada aos jogos eletrônicos, porém, esta mudança depende de fatores como: Tempo gasto no jogo, gênero do jogo e a personalidade do consumidor

## Resultados

### Fase 1



### Fase 2



## Conclusão

É possível concluir que os jogos eletrônicos podem apresentar impacto no comportamento de um indivíduo ao jogarem. Contudo, isso é dependente de muitas variáveis para ser consistente, tais como a idade do jogador, o tipo e formato do jogo e a quantidade de tempo que aquele indivíduo despense todos os dias com essa prática.

## Referências Bibliográficas

- MARQUES, José Roberto. Comportamento Humano: Entenda a Psicologia por Trás do Nosso Comportamento. 11/12/15. <https://www.jrmcoaching.com.br/blog/comportamento-humano-entenda-a-psicologia-nosso-comportamento/>. Acesso em: 10/05/19
- FERRARI, Márcio. B. F. Skinner, o cientista do comportamento e do aprendizado. 01/10/08. <https://novaescola.org.br/conteudo/1917/b-f-skinner-o-cientista-do-comportamento-e-do-aprendizado>. Acesso em: 17/05/19
- ALVES, Luciana. CARVALHO, Alysson Massote. Videogame: É do bem ou do mal? Como orientar pais. Psicologia em Estudo, v. 16, n. 2, p. 251-258, Maringá, 2011. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S01027972200000100014&lng=en&nr=iso&tlng=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S01027972200000100014&lng=en&nr=iso&tlng=pt)>. Acesso em: 05/04/2019.
- CUNHA GOMIDE, Paula Inez. A influência de filmes violentos em comportamento agressivo de crianças e adolescentes. Psicologia: Reflexão e Crítica, vol.13, n.1, Porto Alegre, 2000. Disponível em: <<http://www.scielo.br/>>. Acesso em: 10/04/2019