



XVII Fórum da Rede Municipal de Ensino

Secretaria de Educação de Novo Hamburgo - 22 de outubro de 2019

GAMES: INOFENSIVOS OU PERIGOSOS?

ESTUDO DAS INFLUÊNCIAS DO USO DE JOGOS VIOLENTOS NA FORMAÇÃO DOS ALUNOS

Adriane Teresinha Dutra da Rosa¹
Cassiane de Oliveira Vargas²
Fabiana Aparecida da Silva³

Resumo

O presente artigo apresenta o resultado de um projeto de pesquisa que teve por finalidade compreender o que torna um game inofensivo ou perigoso. Foi realizado na Escola Municipal de Ensino Fundamental Pres. Deodoro da Fonseca, localizada no bairro Canudos, com alunos do 5º ano, criança de 9 a 12 anos da idade, na sala de aula e no Laboratório de Informática Educativa. A motivação da pesquisa surgiu a partir dos noticiários do crime ocorrido na cidade de Suzano, São Paulo, no mês de março de 2019, quando dois jovens entraram numa escola pública e mataram 8 pessoas e feriram 11. Este foi o nono atentado do gênero desde 2002 no Brasil. Alguns meios de comunicação apresentavam a justificativa de que os assassinos haviam se baseado em um game, que também é jogado por alguns alunos da turma, em suas casas, FREE FIRE. Para tanto realizamos: pesquisas bibliográficas, onde se buscou verificar o que existia sobre o tema, o que gerou uma reflexão crítica sobre os jogos digitais e mais questionamentos sobre o assunto. Também criamos questionários para as famílias, entrevistas e palestra com psicóloga. Nestas pesquisas descobrimos que muitos jogos, além de não trazerem quaisquer benefícios, ainda podem potencializar um comportamento violento dependendo do estado emocional e da etapa do desenvolvimento do indivíduo que joga. Durante a conversa com a psicóloga os alunos trouxeram relatos de suas vivências com os games e da inexistência de supervisão por parte dos adultos. Outro aspecto apontado pelos alunos foi o grande tempo dispensado pelos pais nos seus celulares, envolvidos em jogos ou redes sociais, desta forma negligenciando um tempo com qualidade ao lado de seus filhos. Descobrimos ao longo desta pesquisa que atualmente o vício por jogos foi reconhecido pela OMS (Organização Mundial da Saúde) como uma patologia (*Gaming Disorder*).

Palavras-chave: games; violência; transtorno.

¹ Professora da Rede Municipal de Ensino Novo Hamburgo desde 2011, lotada na EMEF Pres. Deodoro da Fonseca, Licenciada em Pedagogia pela ULBRA – adrianerosa@novohamburgo.rs.gov.br

² Professora da Rede Municipal de Ensino Novo Hamburgo desde 2010, lotada no LIE da EMEF Pres. Deodoro da Fonseca, Licenciada em Pedagogia pela ULBRA, especialista em Educação Ambiental pela FURG – cassianevargas@novohamburgo.rs.gov.br

³ Professora da Rede Municipal de Ensino Novo Hamburgo desde 2003, Coordenadora Pedagógica da EMEF Pres. Deodoro da Fonseca, Licenciada em Pedagogia pela UFRGS, especialista em Mídias na Educação pelo IFSUL, especialista em Gestão Escolar pela UFSM – fabianasilva@novohamburgo.rs.gov.br



XVII Fórum da Rede Municipal de Ensino

Secretaria de Educação de Novo Hamburgo - 22 de outubro de 2019

INTRODUÇÃO

Percebemos que as crianças estão inseridas num mundo de violências constantes. Seja na forma de tratar uns aos outros no seu cotidiano, seja no noticiário diário que inunda as famílias com diversas informações. A partir de uma notícia trazida pela turma, que preocupou pais, crianças e professores, surge o questionamento de quais influências ou vivências levam à essa violência. A notícia relatava um massacre ocorrido na cidade de Suzano em 13 de março deste ano, em uma escola Estadual no estado São Paulo, onde dois ex-alunos mataram oito pessoas e feriram 11, segundo os noticiários, motivados pelo jogo Free-Fire.

Neste sentido, com as notícias ouvidas na mídia, e a menção de que a violência ocorrida seria justificada pelo uso excessivo de vídeo games, buscamos compreender o que torna um game inofensivo ou perigoso. Numa conversa inicial percebemos que o jogo mencionado nos noticiários é corriqueiramente jogado nas famílias e em especial por nossas crianças entre 9 e 12 anos de idade. Ao serem questionados sobre a influência deste estímulo em suas ações, as crianças reproduziam o discurso de que não havia relação entre os jogos e a motivação das violências. Neste momento a professora regente questionou as crianças sobre seus sentimentos e reações ao jogarem esses games. As respostas trazidas apontaram para reações de raiva e indignação que culminavam em explosões violentas.

A partir desta problematização foram traçadas ações com auxílio da professora do Laboratório de Informática Educativa (Lie) para iniciarmos as pesquisas bibliográficas que dariam desenvolvimento ao nosso projeto. Tais pesquisas resultaram em uma produção de slides que visavam responder aos questionamentos apontados pelos estudantes. Foram elaborados e aplicados questionários com os familiares buscando fomentar a discussão também no espaço familiar.

Visando embasar as nossas descobertas e reflexões, convidamos uma psicóloga que esteve na escola para uma conversa com a turma. Neste momento de conversa, os estudantes trouxeram a preocupação com o tempo que os pais dispensam para o uso do celular em detrimento ao tempo de atenção e diálogo com as crianças. Também relataram que muitas vezes passavam a noite jogando sem o conhecimento dos pais.



XVII Fórum da Rede Municipal de Ensino

Secretaria de Educação de Novo Hamburgo - 22 de outubro de 2019

Entramos em contato com um professor da Faccat responsável por uma disciplina de criação de games que nos explicou como ocorre a criação dos jogos e com qual finalidade. Segundo o professor, o jogos podem ser desenvolvidos com características nocivas e de forma a potencializar certos comportamentos visando objetivos comerciais. Porém, salienta o professor, o jogo é um meio que depende profundamente do agente que se relaciona com ele. O jogador não precisa necessariamente “jogar o jogo” proposto pelo design, pois é dono de si, embora sempre existam perfis psicológicos mais propensos a potencializarem este lado negativo dos jogos.

Sabendo da importância do tempo de exposição a esses games, realizamos levantamentos com os alunos que apontam o uso prolongado e sem a supervisão de um adulto. Neste aspecto, apresentamos as crianças a indicação etária dos games mais jogados por eles, analisando conjuntamente se havia o respeito por parte dos usuários à essa orientação .

Sendo assim, os objetivos do trabalho aqui exposto, focam em analisar se o uso de games seriam perigosos ou inofensivos para nossas crianças, desta forma fomentando a discussão quanto ao tempo de exposição, classificação etária e sentimentos envolvidos no uso desses games. Assim, buscamos compreender os efeitos psicológicos que os jogos podem causar em cada indivíduo e reforçar a necessidade do uso consciente dos games, observando os critérios de idade (censura).

DESCRIÇÃO TEÓRICA

Os games desde sua criação, acredita-se ser por volta de 1958, vem tomando espaço em nossas vidas e hoje estão presentes de maneira facilitada, tendo como público crianças pequenas até os idosos, com a promessa de entretenimento e diversão. Os games são apresentados de diversas maneiras, conforme o site Escola Britannica:

O jogo eletrônico, videogame ou videogame é aquele que usa a tecnologia de computador. Ele pode ser jogado em computadores pessoais (dentre eles tablets e telefones celulares), em máquinas de fliperama ou em consoles. Um console é um computador pequeno que serve basicamente para jogar videogame — PlayStation, Xbox e Wii são exemplos. Os consoles são conectados a controles manuais e a um aparelho de televisão. As pessoas podem jogar tanto sozinhas quanto acompanhadas. (BRITANNICA ESCOLA, 2019)



XVII Fórum da Rede Municipal de Ensino

Secretaria de Educação de Novo Hamburgo - 22 de outubro de 2019

Dentro desta grande abrangência, encontramos diferentes tipos de jogos e com objetivos diversos. Vimos que o uso dos games podem ser considerados perigosos ou inofensivos. Inofensivo no sentido de não trazer nenhum mal. E conforme Siqueira apud Dumont (2018) perigoso por estimular comportamentos reativos, aumentar a agressividade e levar ao vício em videogames, não trazem benefício algum ao desenvolvimento cerebral e ainda aumentam as chances de promover a violência.

No ano de 2018 foi incluído pela OMS (Organização Mundial de Saúde), na 11ª Classificação Internacional de Doenças (CID) como Gaming Disorder (Transtorno do Jogo). Classificado como uma condição de saúde mental, a definição foi incluída no manual de patologias que serve de parâmetro para o trabalho de médicos do mundo todo. Como não existem exames laboratoriais nem de imagem capazes de detectar o problema de saúde, acometa ele crianças, adolescentes ou adultos, o diagnóstico é essencialmente clínico e observacional. (DUMONT, 2018)

Também em estudo apresentado pela APA (American Psychological Association) que analisou cerca de 300 estudos relacionados com o tema que foram publicados desde 2005 até 2013, concluiu-se que os jogos de 'mortes' e 'tiros' são enormes influenciadores de crianças e adolescentes.

Tal estudo também apresenta críticas quanto a, os jogos "GTA" e "Call of Duty", segundo eles, estes dois games 'extremamente violentos' são responsáveis por despertar em seus jogadores a sensação de realizar algum ato criminoso, tais jogos foram seguidamente mencionados por nossos alunos durante a realização desta pesquisa. Este fato reforça a intencionalidade da discussão proposta a partir do projeto apresentado.

Outro artigo publicado no site Terra traz a fala de uma britânica especializada em comportamento, Lorraine Marer, onde afirma que o game Fortnite (200 milhões de jogadores registrados e já pode ser considerado um dos jogos mais populares da história) funciona como a heroína, uma vez que a pessoa for fisgada, torna-se muito difícil se soltar.

Essa discussão levou a criação de um sistema de classificação etária dos jogos, em nosso país como uma exigência do Ministério da Justiça; que informam ao usuário faixa etária adequada para aquele game, e também apresenta descritores que justificam o porquê de sua existência. Conforme Filitto (2018, p. 1):



XVII Fórum da Rede Municipal de Ensino

Secretaria de Educação de Novo Hamburgo - 22 de outubro de 2019

Os descritores mais recorrentes são: violência, linguagem imprópria, medo, nudez, drogas, atos criminosos, sexo, discriminação, apostas e jogos on-line. Considerando essas duas informações, idade e descritores, podemos bloquear ou filtrar o conteúdo dos jogos de uma criança ou adolescente.

A portaria do Ministério da Justiça 1189/2018 determina que os jogos eletrônicos e aplicativos vendidos ou baixados de graça pela internet tenham classificação indicativa a partir de setembro de 2012. Para jogos em lojas físicas, continua valendo a determinação do ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente) de que apenas pessoas com idade mínima indicada podem adquirir o jogo sem a presença de um responsável. A multa para o descumprimento varia de 20 a 100 salários mínimos.

METODOLOGIA

O projeto foi desenvolvido com alunos do 5º ano do Ensino Fundamental na E.M.E.F. Presidente Deodoro da Fonseca, faixa etária entre 9 e 12 anos, localizada no bairro Canudos. As atividades ocorreram semanalmente durante as aulas na sala de aula e no Laboratório de Informática Educativa.

Inicialmente a turma trouxe a discussão sobre o crime ocorrido em São Paulo em uma escola na cidade de Suzano. Nos noticiários falava-se que o crime teria entre outras motivações o uso excessivo de jogos violentos. Conforme matéria no site da Folha à época, de acordo com testemunhas, entres os jogos favoritos dos atiradores estavam “Call of Duty” e “Counter Strike” que divide os jogadores em times de terroristas e policiais. A polícia encontrou anotações com táticas do jogo no carro dos jovens que invadiram a escola.

A partir desta discussão surge o questionamento sobre os jogos serem inofensivos ou perigosos para a saúde mental. Usamos de pesquisa qualitativa e quantitativa para desenvolver um questionário aplicado junto às famílias visando conhecer a opinião dos familiares sobre os jogos que apresentam armas e violência, se a violência apresentada nos jogos poderiam influenciar a conduta das pessoas, quais os jogos utilizados pelos familiares e quais as emoções envolvidas ao jogar tais games. De posse destas respostas, procederam a análise e discussão sobre os dados coletados e organização para



XVII Fórum da Rede Municipal de Ensino

Secretaria de Educação de Novo Hamburgo - 22 de outubro de 2019

a exposição clara destas informações através de gráficos que apresentassem nossas conclusões.

Usando das ferramentas do Lie, a turma produziu slides com resultados de pesquisas coletadas em diferentes sites, buscando informações que confirmassem ou refutassem as hipóteses levantadas inicialmente no projeto de pesquisa. Em seguida, cada dupla apresentou para a turma suas descobertas, referenciando-as conforme a busca realizada.

Em nova etapa do projeto de pesquisa, convidamos uma psicóloga que veio até nossa escola para conversar com os alunos sobre as questões levantadas até o momento. Neste dia observamos as angústias que foram sinalizadas pelos alunos quanto ao uso excessivo do celular e diferentes mídias pelos seus pais. Ouvimos relatos de que alguns pais não tem conhecimento ou controle do tempo que a criança permanece conectada aos aplicativos de jogos. A profissional que conversou conosco trouxe uma comparação do tempo gasto em games e as dificuldades que a dependência nesses jogos traz para o indivíduo podendo ser comparado ao vício em entorpecentes.

A pesquisa em sala de aula é uma das maneiras de envolver os sujeitos, alunos e professores, num processo de questionamento do discurso, das verdades implícitas e explícitas nas formações discursivas, propiciando a partir disso a construção de argumentos que levem a novas verdades. Envolver-se nesse processo é acreditar que a realidade não é pronta, mas que se constitui a partir de uma construção humana. (RAMOS, 2018, p.01)

Buscando uma nova visão sobre o assunto, levamos as dúvidas dos alunos para um professor da FACCAT que leciona uma disciplina de criação de games. A resposta às dúvidas veio através de email encaminhado à professora Cassiane que é aluna desta instituição. O professor reforçou a intencionalidade dos games prenderem a atenção do usuário despertando fortes sentimentos – positivos ou negativos – visando objetivos comerciais. Ao mesmo tempo ressalta que é um meio que depende profundamente do agente que se relaciona com ele, podendo este jogar ou não.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Partindo das considerações de Moraes (2002, p.02), precisamos questionar a realidade e analisá-la para construir pesquisa em sala de aula.



XVII Fórum da Rede Municipal de Ensino

Secretaria de Educação de Novo Hamburgo - 22 de outubro de 2019

Para que algo possa ser aperfeiçoado é preciso criticá-lo, questioná-lo, perceber seus defeitos e limitações. É isto que possibilita pôr em movimento a pesquisa em sala de aula. O questionar se aplica a tudo que constitui o ser, quer sejam conhecimentos, atitudes, valores, comportamentos e modos de agir. (MORAES, 2002, p.02)

A partir desta certeza, passamos à compreensão dos dados coletados e das pesquisas e discussões realizadas. Observamos que nas pesquisas com os alunos, ao perguntarmos com que frequência na semana acessavam jogos virtuais, apenas 22% dizem jogar uma vez por semana e 78% jogam algumas vezes. Demonstrando assim o uso frequente por parte dos alunos envolvidos nesta pesquisa.

Ao serem questionados pela psicóloga sobre se conseguiam parar sozinhos de jogar ou precisavam que um adulto os chamasse, 28% relataram que nem sempre conseguem ter essa determinação e 72% dizem conseguir parar o jogo sozinhos. Quanto ao incentivo à violência que supostamente os jogos induzem, 94% dos alunos dizem que percebem esta influência e apenas 6% não acreditam que os jogos possam exercer este poder.

Figura 1: Gráfico opinião



Fonte: imagem da autora

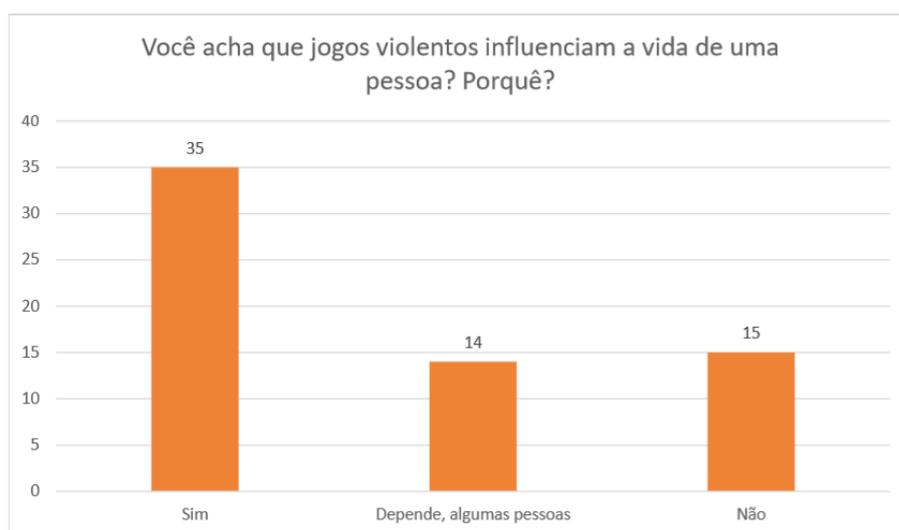


XVII Fórum da Rede Municipal de Ensino

Secretaria de Educação de Novo Hamburgo - 22 de outubro de 2019

Ao procedermos à análise do gráfico (Figura 1) percebemos que existe uma grande maioria de opiniões contrárias à exposição das crianças a jogos com teor violento. O que contrasta com os índices apresentados anteriormente que apontam um uso extensivo dos games, muitas vezes sem supervisão de um adulto responsável.

Figura 2: Gráfico influência



Fonte: imagem da autora

Outra fonte de dados que corrobora com o exposto anteriormente é o gráfico apresentado na Figura 2 onde a grande maioria das famílias pesquisadas aponta que os jogos violentos exerceriam uma influência sobre a vida de quem faz uso destes. Novamente vemos a preocupação da família com a exposição das crianças a essa violência, porém ao confrontarmos esses dados, vemos que esta preocupação não se reflete na organização familiar que diariamente permite que as crianças tenham acesso a esses jogos em diferentes plataformas, sem controle do tempo de exposição, sem respeitar a classificação etária e sem supervisão constante de um adulto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atualmente preocupa-nos o uso indiscriminado das mídias que são disponibilizadas a todas as pessoas, especialmente às crianças. Os reflexos também são vistos na vida



XVII Fórum da Rede Municipal de Ensino

Secretaria de Educação de Novo Hamburgo - 22 de outubro de 2019

escolar. Em nossa prática diária em sala de aula percebemos que crianças que exageram no tempo dedicado ao video game tendem a sofrer com a falta de concentração, sonolência, irritabilidade e dificuldades de interagir com os colegas. Nosso objetivo com este trabalho foi achar respostas para fazer um uso adequado buscando o equilíbrio para melhorar a situação que se apresenta.

Vimos que a tecnologia e o uso de jogos é recorrente, uma mídia instigante e projetada para que passemos mais e mais horas fazendo uso dela. Desta forma sentimos a necessidade de buscarmos equilíbrio em nossas ações, fazendo uso mais racional e consciente do que nos é oferecido. O ideal é que as famílias garantam às nossas crianças saúde mental para desenvolver-se plenamente buscando prazer também em outras atividades que facilitem o convívio.

Com o trabalho realizado constatamos que games podem ser perigosos para o desenvolvimento se o indivíduo que joga apresenta problemas psicológicos ou instabilidade emocional. Desta forma, é de responsabilidade de todos estarmos atentos ao desenvolvimento das crianças para que ocorra de forma plena e feliz.

REFERÊNCIAS

AMERICAN PSYCHOLOGICAL ASSOCIATION. **Resolution on violent vídeo games.** Washington. 2015. Disponível em: <<http://www.apa.org/about/policy/violent-videogames.aspx>>. Acesso em: 10 jul. 2019.

BRASIL. **Lei no 8.069, de 13 de julho de 1990.** Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 16 jul. 1990. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L8069.htm#art266>. Acesso em: 16 jun. 2019.

_____. Ministério da Justiça. Gabinete do Ministro. **PORTARIA Nº 1.189, DE 03 DE AGOSTO DE 2018.** Regulamenta o processo de classificação indicativa de que tratam o art. 74 da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, o art. 3º da Lei nº 10.359, de 27 de dezembro de 2001, e o art. 11 da Lei nº 12.485, de 12 de setembro de 2011. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 06 agos. 2018. p. 61.

c, Patrícia Santos. **Febre entre a garotada, jogos como PubG podem banalizar violência e levar à agressividade.** 2018. Disponível em: <<https://www.hojeemdia.com.br/>



XVII Fórum da Rede Municipal de Ensino

Secretaria de Educação de Novo Hamburgo - 22 de outubro de 2019

plural/febre-entre-a-garotada-jogos-como-pubg-podem-banalizar-viol%C3%A2ncia-e-levar-%C3%A0-agressividade-1.641498>. Acesso em: 10 jul. 2019.

BRITANICA, Escola. **Jogo eletrônico.** Disponível em: <<https://escola.britannica.com.br/artigo/jogo-eletr%C3%B4nico/481214>>. Acesso em: 06 ago. 2019.

FEELEY, Jef; PALMERI, Christopher. **Pais recorrem à reabilitação contra vício no jogo Fortnite.** Disponível em: <<https://www.bol.uol.com.br/noticias/2018/11/27/pais-recorrem-a-reabilitacao-contravicio-no-jogo-fortnite.htm>>. Acesso em: 26 jun. 2019.

FILITTO, Danilo. **Classificação de Conteúdo para jogos eletrônicos.** Disponível em: <<https://www.makeindiegames.com.br/noticias/classificacao-de-conteudo-para-jogos-eletronicos-2/>>. Acesso em: 05 jul. 2019.

FOLHA. **Massacre de Suzano reacende debate sobre má influência de games violentos.** Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/03/massacre-de-suzano-reacende-debate-sobre-ma-influencia-de-games-violentos.shtml>>. Acesso em: 20 maio 2019.

GAMES violentos são inofensivos para maioria das crianças, diz estudo. 2010. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2010/06/videogames-violentos-sao-inofensivos-para-maioria-das-criancas-diz-estudo.html>>. Acesso em: 17 abr. 2019.

GRUNSPUN, Haim. **Games violentos não fazem mal?** 2001. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/tecnologia/games-violentos-nao-fazem-mal/>>. Acesso em: 10 maio 2019.

MORAES, Roque; GALIAZZI, Maria do Carmo; RAMOS, Maurivan G.. **Pesquisa em sala de aula- Fundamentos e pressupostos.** Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/327117716_Pesquisa_em_sala_de_aula_Fundamentos_e_pressupostos>. Acesso em: 10 jul. 2019.

POZZEBON, Rafaela. **Jogos violentos podem influenciar na mente das crianças.** Disponível em: <<http://www.seplancti.am.gov.br/jogos-violentos-podem-influenciar-na-mente-de-criancas/>>. Acesso em: 22 maio 2019.

RAMOS, Maurivan & Moraes, Roque & Galiazzi, Maria do Carmo. (2018). **Pesquisa em sala de aula: Fundamentos e pressupostos.** Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/327117716>. Aceso em: 22 maio 2019.



XVII Fórum da Rede Municipal de Ensino

Secretaria de Educação de Novo Hamburgo - 22 de outubro de 2019

<https://www.researchgate.net/publication/327117716>