



Jogos eletrônicos e violência: será esse o real motivo? Uma visão da Psicologia do Esporte

Fernando de Lima Fabris ¹
Bruna Feitosa de Oliveira ²
Carlos Norberto Fischer ³
Afonso Antonio Machado ⁴

Ao relacionar os aspectos emocionais e movimentos, pode-se dizer que a mídia pode influenciar diretamente as pessoas, seja de forma positiva ou negativa, no contexto social quanto no esportivo, e quais são os fatores afetam seus pensamentos, comportamentos e relações interpessoais? A tecnologia está aí para facilitar muitas tarefas cotidianas, mas também tem seu papel de influenciador do comportamento humano e da sociedade, um exemplo disso é o aumento de tomadas elétricas em estabelecimentos públicos. No entanto, naturalmente quando algo sai da normalidade, é natural que o primeiro culpado a ser encontrado é a tecnologia e suas ferramentas, como recorrentemente os jogos de eletrônicos são os principais responsáveis por ataques e crimes cometidos na “realidade”, mas será é só isso mesmo? Com isso, o presente trabalho teve como objetivo fazer uma análise dos artigos, trabalhos e notícias dos últimos 5 anos sobre a relação da violência e os jogos eletrônicos nos comportamentos das pessoas para observar uma possível relação entre violência e os jogos. Para a metodologia foi utilizada a revisão sistemática abordando a temática do trabalho com artigos publicados nos últimos 5 anos. E a partir dos resultados coletados foi possível observar que os artigos revisados apresentam uma certa desconfiança da internet e dos eletrônicos, e seus possíveis efeitos sobre a sociedade, tanto em termos de aspectos sociais quanto de violência, porém alguns artigos também destacam os efeitos positivos dos jogos de vídeo, como aumentar a atenção dos estudantes durante as aulas, promover a conscientização sobre a saúde e fornecer entretenimento que envolve fatores sociais, econômicos e culturais. De certa forma, o uso de jogos de vídeo como meio de escapar da realidade pode levar a consequências positivas e também negativas, isso porque pode ser uma alternativa para lidar com sentimentos e emoções disfarçados no cotidiano, porém pode ocasionar na dificuldade em lidar com a frustração, o que pode causar crises de identidade e uma preferência por se esconder nos jogos ao invés de se envolver em atividades da vida real. Portanto, o real impacto dos jogos de videogame depende dos hábitos individuais e é influenciado por vários fatores, como família, social, econômico e até mesmo patológico, não dependendo apenas de um único fator e por isso que se torna importante a apropriação desse novo aspecto para os profissionais e profissionais de educação, pois é por meio do ensino e aprendizagem que possibilidade a utilização das informações e conteúdo da internet de maneira positiva, assim como aprender a lidar com os sentimentos e emoções cada vez mais expostos nesse ambiente.

¹ Mestre em Desenvolvimento Humano e Tecnologias – IB – UNESP – Rio Claro - SP, fabrislf@hotmail.com;

² Mestre em Desenvolvimento Humano e Tecnologias – IB – UNESP – Rio Claro - SP, brunafeitosa@hotmail.com;

³ Doutor no Programa de Pós Graduação em Desenvolvimento Humano e Tecnologias; carlos.fischer@unesp.br

⁴ Doutor no Programa de Pós Graduação em Desenvolvimento Humano e Tecnologias; afonsoa@gmail.com;