



**Faculdade de Tecnologia de Americana
Curso de Processamento de dados**

A INFLUÊNCIA DOS JOGOS NA ADOLESCÊNCIA

THIAGO ROBERTO GONÇALVES

**Americana, SP
2010**



**Faculdade de Tecnologia de Americana
Curso de Processamento de dados**

A INFLUÊNCIA DOS JOGOS NA ADOLESCÊNCIA

THIAGO ROBERTO GONÇALVES

zgt.dark@yahoo.com.br

Monografia desenvolvida em cumprimento à exigência curricular do Curso de Tecnólogo em Processamento de Dados, sob orientação da Prof^a. Dra. Acácia de Fátima Ventura.

**Americana, SP
2010**

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dra. Acácia de Fátima Ventura (Orientadora)

Prof. Maria Elizete Luz Saes (Graduada)

Prof. Antonio Alfredo Lacerda (Especialista)

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus por me dar forças e motivação para desenvolver esse trabalho.

Agradeço muito a minha orientadora Acácia de Fátima Ventura que sem ela nada disso estaria escrito, pois além de me ajudar como orientadora, analisando e me orientando sobre as normas da ABNT, me ajudou com dicas importantes que não irei esquecer, agradeço pela enorme paciência e dedicação que ela teve comigo ao longo desse semestre.

Aos meus pais que me deram apoio e confiança para ingressar nessa Faculdade que sem eles não estaria onde estou.

A todos os meus amigos que me apoiaram e me ajudaram ao longo desse trabalho.

DEDICATÓRIA

Dedico essa monografia para Maria Elizete Luz Saes que se interessou no assunto antes mesmo de ter começado a fazer esse trabalho, aos meus amigos que acompanha toda minha vida desde o ensino fundamental até hoje e aos professores da banca.

RESUMO

O presente texto conceitua com pesquisas que diz respeito ao tempo gasto dos adolescentes fazendo uma comparação entre os meninos e as meninas e também a influência com jogos que pode trazer a consequência de baixa auto-estima, influenciando seu rendimento escolar e trazendo problemas em relação ao desempenho escolar do adolescente. Para o melhor entendimento, foram relatadas algumas teorias sobre adolescentes que visa compreender o seu comportamento e suas atitudes. Também traz algumas definições de adolescentes bem como sua faixa etária que pode variar de adolescente para adolescente. Esse trabalho tem em vista mostrar alguns benefícios e malefícios que os jogos podem trazer para o adolescente através de teorias para melhor entender o comportamento do adolescente. Também trás um pouco a história dos jogos eletrônicos e as gerações do vídeo games que cresce a cada geração que passa, sendo que a indústria de jogos ultrapassou em termos de lucro a indústria de cinema.

Palavras Chave: Jogos Eletrônicos, Adolescente e Vício.

ABSTRACT

The present text conceptualizes research with regard to adolescents' time spent making a comparison between boys and girls and also the influence with games that can bring the consequence of low self-esteem, affecting their academic performance and bringing problems in relation to adolescent school performance. For better understanding, have been reported some theories about teenagers which aims to understand their behavior and attitudes. It also brings some definitions of adolescents and their age group that can range from teenager to teenager. This work aims to show some benefits and disadvantages that games can bring to the teen through theories to better understand adolescent behavior. Also a little behind the history of electronic games and the generations of video games that grows with each passing generation, and the games industry in terms of profit surpassed the movie industry.

Keywords: Eletronic Games, Teenager and Addiction.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1 CONCEITUANDO TEORIAS DA ADOLESCÊNCIA	11
1.1 DEFININDO A ADOLESCÊNCIA	11
1.2 TEORIA DAS REPRESENTAÇÕES SOCIAIS.....	13
1.3 TEORIA DA REDUÇÃO DE IMPULSOS.....	14
2 JOGOS ELETRÔNICOS.....	16
2.1 CONCEITO DOS JOGOS ELETRÔNICOS	16
2.2 ASPECTO POSITIVO DOS JOGOS ELETRÔNICOS.....	18
2.3 GERAÇÕES DOS VÍDEOS GAMES	20
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	23
4 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	26

INTRODUÇÃO

Para Hoff e Wechsler (acesso em: 19/05/10) no Brasil, a difusão dos computadores pessoais deu-se nos anos 90, ao final de 2000, eram 11 milhões os computadores instalados e 10 milhões de usuários conectados à internet, dos quais quase um milhão eram adolescentes. Apesar de parcela pequena da população, se trata de grande número de crianças e adolescentes apropriando-se das novas tecnologias, muito possivelmente tendo os jogos computadorizados como porta de entrada.

Acrescenta que meninos jogam mais e freqüentam mais os fliperamas do que meninas, tais diferenças refletem estereótipos de gênero e, para os próprios sujeitos, a aprovação dos pares depende do tipo de prática.

De acordo com pesquisa realizada pelos autores (HOFF e WECHSLER, 2002), quanto maior for o tempo gasto com jogos de computador maior é a baixa auto-estima em meninas de 7ª e 8ª séries, que se percebiam aprovadas pelos pares quando sua prática era moderada e, em meninos de 6ª série, forte preferência por jogos violentos associou-se a autopercepções mais negativas.

A partir do exposto a problemática a ser estudada consiste nas influências (boas e más) que os jogos acarretam aos adolescentes entre 15 e 17 anos.

O **objetivo geral** foi demonstrar a importância dos jogos na vida dos adolescentes (15 a 17 anos), buscando compreender os benefícios e malefícios para sua formação social.

Como **objetivos específicos** primeiramente estudaram-se teorias da adolescência, buscando conhecer tal população, bem como saber os estilos de jogos que aprecia e compreendendo os benefícios e/ou malefícios para sua formação.

O **método científico** de pesquisa utilizada foi a bibliográfica em sites acadêmicos, livros e revistas especializadas.

O presente estudo **se justifica** pela importância que tem para a população, como um alerta aos pais e/ou responsáveis, bem como para profissionais que desenvolvem jogos para a faixa etária estudada.

O trabalho foi estruturado em três capítulos, sendo que o primeiro capítulo trás algumas definições sobre o conceito de adolescência, bem como algumas teorias que a explicam, buscou-se tais teorias visando uma melhor compreensão dos impulsos sociais que levam indivíduos de 14 a 18 anos a, muitas vezes, “viciarem” em jogos eletrônicos.

Já o segundo conta a história dos jogos eletrônicos, como surgiram, qual foi considerado o primeiro jogo eletrônico da história, aponta alguns malefícios que os jogos eletrônicos podem trazer para o adolescente e também alguns aspectos positivos. Por fim, conta um pouco a história de cada geração do vídeo game, começando na década de 70 até os dias atuais.

Com base nas informações conseguidas a partir dos estudos realizados no capítulo anterior, o capítulo terceiro se reserva às considerações finais onde se fala de alguns malefícios que o jogo eletrônico pode trazer de consequência para o adolescente e finaliza com uma opinião do autor dessa monografia.

1 CONCEITUANDO TEORIAS DA ADOLESCÊNCIA

O presente capítulo trás algumas definições sobre o conceito de adolescência, bem como algumas teorias que a explicam, buscou-se tais teorias visando uma melhor compreensão dos impulsos sociais que levam indivíduos de 14 a 18 anos a, muitas vezes, “viciarem” em jogos eletrônicos.

1.1 DEFININDO A ADOLESCÊNCIA

Para Hurlock (1973) a adolescência inicia juntamente com a maturidade sexual, e termina quando completa a maturidade da autoridade, ou seja, quando completa 18 anos de idade.

Martins, Trindade e Almeida (2003) acreditam que a adolescência possa ser dividida em duas etapas, dizem que a primeira etapa tem início aos 14 anos de idade, destacam também que não há uma idade pré-determinada, em função de variar de indivíduo para indivíduo. A segunda etapa chama de “fase final”, que geralmente termina aos 18 anos quando o indivíduo se torna maior de idade. As moças têm tendência de começar a fase inicial da adolescência antes dos rapazes, na faixa dos 13 anos, e essa fase termina aos 17 anos tanto para os rapazes quanto para as moças.

A fase final começa aos 17 anos e termina aos 18 anos para ambos os sexos, nessa fase final o indivíduo começa a ser chamado pela sociedade de “jovem” e até mesmo de homem ou mulher dependendo da pessoa.

A Organização Mundial da Saúde, afirma que a fase da adolescência começa entre os 12 ou 13 anos de idade e estende até aos 22 anos de idade. Já para o estatuto da criança e do adolescente (Lei nº 8.069 de 13/07/1990) o adolescente se encontra na faixa etária dos 12 aos 18 anos de idade (MARTINS, TRINDADE e ALMEIDA, 2003).

Para Schoen-Ferreira, Aznar-Farias e Silvares (2003) a tarefa considerada importante aos adolescentes diz respeito à construção da identidade pessoal, pois

consiste na “transformação do adolescente em adulto produtivo e maduro”. Acrescentam os autores que tal construção difícil, principalmente aos adolescentes, pois constitui na definição de que o indivíduo é, bem como “quais são seus valores e quais as direções que deseja seguir pela vida”. Explicam que a formação da identidade

(...) recebe a influência de fatores intrapessoais (as capacidades inatas do indivíduo e as características adquiridas da personalidade), de fatores interpessoais (identificações com outras pessoas) e de fatores culturais (valores sociais a que uma pessoa está exposta, tanto globais quanto comunitários).

Este sentimento de ter uma identidade pessoal dá-se de duas formas: a primeira é perceber-se como sendo o mesmo e contínuo no tempo e no espaço; e a segunda é perceber que os outros reconhecem essa semelhança e continuidade.

KimmeI e Weiner (1998, apud AZNAR-FARIAS e SILVARES, 2003) afirmam que:

(...) quanto mais desenvolvido o sentimento de identidade, mais o indivíduo valoriza o modo em que é parecido ou diferente dos demais e mais claramente reconhece suas limitações e habilidades. Quanto menos desenvolvida está a identidade, mais o indivíduo necessita o apoio de opiniões externas para avaliar-se e compreende menos as pessoas como distintas.

Já para Salles (2010) as crianças e adolescentes só podem ser compreendidos quando se observa seus comportamentos nas relações com os adultos que os cercam, isto em função de terem uma maneira específica de comportar-se, agir e sentir as coisas e pessoas.

Ao falar da identidade dos adolescentes, destaca que são construídas na contemporaneidade por uma cultura cultuada pela indústria da informação,

(...) de bens culturais, de lazer e de consumo onde a ênfase está no presente, na velocidade, no cotidiano, no aqui e no agora, e na busca do prazer imediato. A subjetividade é, então, construída no comigo mesmo, na relação com o outro e num tempo e num espaço social específicos.

Para Martins, Trindade e Almeida (2003):

A primeira vista, a adolescência se nota no quesito da aparência, já que nessa fase começam aparecer algumas mudanças biológicas. Além da mudança biológica, ocorrem mudanças referente aos papéis na sociedade, idéias e atitudes.

Acrescentam que a psicologia buscou estudar essas mudanças referentes aos adolescentes através de estudos, discussões e de teorizações. Um dos primeiros estudiosos a respeito desse assunto foi Stanley Hall, que teve seu primeiro livro publicado em 1904 e por isso, foi considerado o pai da “Psicologia da Adolescência” (Muuss, 1976, apud, MARTINS, TRINDADE e ALMEIDA, 2003).

Segundo Muuss (1976, p. 23, apud, MARTINS, TRINDADE e ALMEIDA, 2003):

A adolescência é como uma tempestade de tormenta, devido á oscilação entre tendências contraditórias: energia, exaltação e superatividade e indiferença, letargia e desprezo. Uma alegria exuberante, gargalhadas e euforia cedem lugar à disforia, depressão e melancolia. O egoísmo, a vaidade e a presunção são tão característicos desse período como o abatimento, humilhação e timidez.

Já para Anna Freud, que aprofundou esse estudo á partir de uma conceituação psicanalítica diz que

(...) a adolescência é um estágio do desenvolvimento e caracteriza-se como um período turbulento e apontando que pode sofrer influências do ambiente, embora muito pequenas, uma vez que os fatores ambientais, para a psicanálise ortodoxa, são secundários em relação aos fatores biológicos e instintivos (Oliveira & Egry, 1997).

A adolescência pode ser entendida como uma fase de transição entre a infância e a fase adulta, e é justamente nesse período que o adolescente começa a construir o seu futuro, sua vida, ter seus primeiros contatos ao mundo.

1.2 TEORIA DAS REPRESENTAÇÕES SOCIAIS

Dentre as teorias existentes sobre a adolescência, considerou-se relevante o levantamento dos principais questionamentos da Teoria das Representações Sociais, por vir de encontro ao estudo sobre os jogos na adolescência.

As representações sociais têm ocupado um espaço importante e têm sido um instrumento fundamental para a compreensão da complexidade, das aparentes discrepâncias e dicotomias que surgem no processo de conhecimento de um dado fenômeno social, tendo como pressuposto fundamental o efeito do cotidiano em sua construção. (Trindade, 1996)

Para Martins, Trindade e Almeida (2003) acreditam que representar não significa somente duplicar ou reproduzir e sim à re-construir, também acrescentaram que a TRS traz uma importância na formação social do indivíduo.

1.3 TEORIA DA REDUÇÃO DE IMPULSOS

Há uma visão alternativa da motivação que afirma que as necessidades corporais (como a necessidade de comida ou de água) criam um estado de tensão ou estimulação chamado de impulso (como a fome ou a sede) (MORRIS e MAISTO; 2004).

De acordo com a teoria da redução de impulsos, o comportamento motivado é uma tentativa de reduzir esse estado de tensão do corpo, buscando um meio de entrar em equilíbrio. Quando sentimos fome, procuramos algo para comer, da mesma forma quando sentimos sede procuramos algo para beber (MORRIS e MAISTO; 2004).

Acrescentam os autores que geralmente esses impulsos podem ser divididos em duas categorias: Impulsos Primários e Impulsos Secundários. Os impulsos primários são inatos, motivados para sua própria sobrevivência, tanto os seres humanos quanto os animais possuem impulsos primários, entre elas se destacam a fome, sede e o sexo.

Pode-se relacionar essa teoria da redução de impulsos com os adolescentes que gostam de jogos eletrônicos, pois se o indivíduo não limitar um tempo de uso diário, há uma grande tendência de que a cada dia que passa, o adolescente começa a jogar cada vez mais e isso se torna um vício, o que irá trazer graves problemas sociais e pessoais para o adolescente (MORRIS e MAISTO; 2004).

Existem vários gêneros de jogos eletrônicos, pode-se citar como exemplo: Ação, Aventura, Luta, RPG, MMOPRPG, dentre outros. Alguns adolescentes se identificam com um estilo diferente de jogo, já outros gostam de diversos jogos

independendo do seu gênero. Dentre os favoritos por essa faixa etária, discutir-se-á o World Of Warcraft, popularmente conhecido como WOW.

2 JOGOS ELETRÔNICOS

O presente capítulo traz o conceito de jogos eletrônicos tendo em vista alguns fatos que ocorreram por possível influência dos jogos, também mostrando o seu lado positivo em alguns aspectos e por fim, uma breve história das gerações dos vídeos games.

2.1 CONCEITO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Segundo Abreu (24/03/2003, acesso em: 04/06/2010) os jogos sempre estiveram presentes na vida do homem, às vezes seu lado mau se sobressaia, em outras ocasiões o seu aspecto bom. Como tudo o que gerar prazer no homem, o jogo também pode se tornar uma compulsão, trazendo prejuízos pessoais ao dependente, podendo culminar até em um quadro de ludopatia. Segundo autor, estima-se que o valor do mercado de jogos eletrônicos gira em torno 9,4 bilhões de dólares, superando o faturamento que a indústria do cinema ganha em bilheteria, mesmo em época da crise mundial, o mercado de jogos ainda teve lucro.

Os jogos eletrônicos mostraram seu lado negativo no exemplo em que o videogame foi acusado de co-autor do massacre do Instituto Columbine em 1999, localizado nos Estados Unidos da América em que dois estudantes, Eric Harris de 18 anos e Dylan Klebold de 17 anos atiraram em vários colegas e professores. Também na invasão de um cinema em São Paulo por um homem armado, ambos os fatos, o videogame teve influência na ação desses atos, apesar de que depois de alguns anos, nenhuma prova médica comprovou esse fato, a explicação para o acontecido seriam os desvios psicológicos já existentes nos criminosos. O tcheco Ivan Bystrina diz a seguinte frase em relação aos jogos em que acredita ser um item fundamental no universo cultural

Entre os seres humanos o jogo não se limita apenas à infância, ao contrário, o ser humano aprecia o jogo e as brincadeiras até o fim de sua vida, até a morte. Os jogos têm finalidade de nos ajudar na adaptação à realidade, além de facilitar sobremaneira o aprendizado, o comportamento cognitivo (ABREU, 2003).

Huizinga (29/08/2002, acesso em: 04/06/2010) descreve também a importância do jogo no nascimento das culturas primitivas e a sua necessidade para a formação da cultura no estado em que a conhecemos hoje

O ritual teve origem no jogo sagrado, a poesia nasceu do jogo e dele se nutriu, a música e a dança eram puro jogo. O saber e a filosofia encontram expressão em palavras e formas derivadas das competições religiosas. As regras da guerra e as convenções da vida aristocráticas eram baseadas em modelos lúdicos. Daí se conclui necessariamente que em suas fases primitivas a cultura é um jogo (ABREU, 2003).

A relação entre videogame e relações sociais é um aspecto importante para ser lembrado, pois vem sendo objeto de estudo. Segundo os autores da Universidade de São Paulo (USP) do instituto de Psicologia Suzuki, Matias, Silva e Oliveira (03/08/2009, acesso em: 04/06/2010) acreditam que o uso de jogos eletrônicos tem sido associado a dificuldades de socialização. A amizade feita via internet ou até mesmo nos jogos eletrônicos indica indivíduos que apresentam dificuldades sociais ou emocionais, que utilizam os jogos para escapar desses problemas, muitas vezes substituindo interações sociais da vida real pela vida virtual.

Os autores também discutem a relação de jogos eletrônicos e a violência. A influência de jogos sobre o comportamento do jogador, questionando-se a probabilidade de jogos com temas violentos induzirem seus usuários a emitir comportamentos violentos, pois segundo os autores através das revisões de literatura, indicaram resultados divergentes. Alguns estudiosos afirmam que videogames com conteúdo violento têm relação com um aumento de comportamentos, pensamentos e afetos violentos, aumento de excitação fisiológica e diminuição de comportamentos pró-sociais. Outros autores atentam para o fato de que a suposição que jogos com conteúdo violento levam a conduta violenta, podem estar baseada na idéia de que, ao jogar, o indivíduo identifica-se com o personagem, libertando-se das amarras sociais que o impediam de entrar em um estado selvagem de violência. Outros autores, por sua vez, lançam a hipótese de que a prática de jogos eletrônicos seria válvula de escape de pensamentos e condutas agressivas.

No entanto, há quem sustente a tese de que o jogo violento pode não ter uma consequência direta na agressividade do jogador, porém, pode provocar hostilidade dele com o mundo a sua volta. O jogo violento poderia estimular o indivíduo a imaginar que há riscos e perigos escondidos pelo mundo inteiro, diminuir sua capacidade de julgamento e provocar idéias agressivas. Um aspecto positivo dos jogos que é importante ressaltar, que eles podem ser utilizados em contextos educacionais. Segundo Silva et al (2004), os jogos computadorizados podem ser utilizados no processo de ensino e aprendizagem, para desenvolver a motivação a partir do caráter lúdico que tornam a aprendizagem mais atrativa, agradável e interessante. O jogo eletrônico tem um potencial educacional, pois afirma uma “predisposição para se aprender, pois cria situações de desafio, ao mesmo tempo em que liberta, enquanto normatiza, organiza e integra” (MOITA, 2007, p. 18).

Os jogos eletrônicos são tidos como modos de subjetivação que, de acordo com Mendes (2006, p. 48), envolvem técnicas intelectuais – “ler, contar, memorizar, anotar, registrar, diferenciar e identificar”. Conforme diz Ramos (2008), os jogos oferecem espaços ficcionais que proporcionam maior liberdade relacionada com as possibilidades de ir e vir, morrer e re-viver, atravessar oceanos, usar magias sobrenaturais, armamentos épicos e também de comunicação, pois podemos interagir com pessoas em tempo real de diferentes lugares do mundo, acessar informações e documentos de diferentes setores da sociedade. Os jogos eletrônicos podem ser em geral, classificados em relação ao gênero em: ação, esportes, estratégia, luta, simuladores, jogos de arcade, RPG (Rolling Playing Game) e também MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game).

2.2 ASPECTO POSITIVO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Segundo Moita (2007), afirma que pesquisadores pelo qual têm escrito sobre a influência promovida pelos jogos eletrônicos, há aqueles que defendem a influência dessa experiência nos processos da cognição e o seu subsequente desenvolvimento, como Greenfield (1988), que os aponta como estimuladores do desenvolvimento cognitivo e do raciocínio.

O professor PhD em Lingüística Gree (2004) acredita que os jogos eletrônicos, mais que o ensino convencional numa sala de aula, estimula a criança a ser mais crítica, construtiva e reflexiva. Acredita que o modo de pensar gerado pelos jogos está mais adaptado ao mundo atual do que o ensinado pelas escolas e que, mesmo nos jogos apontados como tendo conteúdos violentos, como Grand Theft Auto e Tomb Raider, a criança é desafiada ao limite de sua habilidade (GROS, 1998).

Segundo pesquisa realizada pelo Dr. James Rosser (2004), médico americano do Hospital Beth Medical Center, com 33 médicos cirurgiões, os médicos que passaram três horas por dia jogando foram 27% mais rápidos e cometeram 37% menos erros do que os cirurgiões que não jogaram. Isso, como consequência de melhorarem habilidades e competências de extrema importância para a cirurgia laparoscópica, tais como: coordenação óculo-manual, atenção, noção espacial e agilidade frente a decisões emergentes.

Entre os pesquisadores da rede, Alves (2005) defende que os jogos eletrônicos podem funcionar como espaços de elaboração de conflitos, medos, angústias, sociabilidade, prazer e aprendizagem.

O lado positivo da simulação é a possibilidade de experimentar, desenvolver estratégias e planejar sem sofrer as consequências de seus atos. Dois exemplos que ilustram bem o papel positivo da simulação na carreira profissional são os pilotos de F1 e pilotos de avião. Através da simulação, cada um tem a possibilidade de vivenciar sem correr riscos e melhorar sua atuação na vida profissional.

A cada nível, o jogador é solicitado a responder a tarefas de natureza diferente, que parecem imprevisíveis; os jogos simulam escalas de proporção de respostas variáveis, iludindo o jogador. Muitos dos acontecimentos continuam a parecer imprevisíveis ao olhar dos jogadores, e é essa sensação de surpresa que os torna mais excitantes. Cada vez que o jogador aperfeiçoa o seu modo de jogar, recebe reforços positivos, e o jogo passa a ser melhor compreendido através da integração das regras (GREENFIELD, 1988).

2.3 GERAÇÕES DOS VÍDEOS GAMES

O surgimento do primeiro jogo eletrônico é objeto de controvérsias para muitos pesquisadores, mas depois de muita polêmica, hoje os historiadores e pesquisadores de games entraram em consenso, e acreditam que o primeiro jogo foi criado por Willy Higinbotham em 1958 para atrair visitantes ao Brookhaven National Laboratories, no estado de Nova Iorque, nesta época (em plena Guerra Fria) era comum os laboratórios abrirem visitas à comunidade para que estes pudessem apreciar o poderio militar dos Estados Unidos. Higinbotham criou um jogo de tênis bastante simples, que era mostrado em um osciloscópio e processado por um computador analógico, a atração virou um sucesso de público, Higinbotham ainda aperfeiçoou o jogo que recebeu o nome de "Tennis Programming", adaptando-o para ser mostrado em um monitor de 15 polegadas, e mais conhecido como "Tennis for Two", mas nunca patenteou a sua criação.

O que outros pesquisadores acreditam ter sido o primeiro jogo eletrônico interativo criado na história foi o Spacewar, um jogo onde duas pessoas controlavam dois tipos diferentes de espaço-nave que deveriam combater entre si. Esse jogo foi programado por um estudante do MIT, Steve Russell, em um computador PDP-1 em 1961 (DEMARIA, 2004).

O jogo era baseado em duas naves espaciais, cada uma controlada por um jogador. As naves podem ser manobradas e disparar mísseis, uma contra a outra. Quando o spacewar foi desenvolvido, cientistas de computador a que vieram conhecê-lo ficaram admirados com seus grafos dinâmicos e interativos, o tipo de gráfico que seria vulgar vinte anos mais tarde. (TURKLE, 1989; p.66-67).

Os vídeos games se tornaram uma forte indústria mundial rivalizando a indústria do cinema como o modo de entretenimento mais rentável no mundo. O maior problema para a criação de um entretenimento digital na época era a viabilidade de venda, já que computadores pessoais não eram comuns.

Segundo o autor Romão (18/06/2008, acesso em: 08/06/2010), em 1971 foram criadas 1500 máquinas de arcade operadas através de fichas com o jogo

Spacewar, porém não obteve sucesso e nem popularidade por causa da dificuldade do jogo.

No ano de 1972 foi criado o Pong pela Atari, vendendo mais de 19.000 máquinas com o jogo sendo considerado o primeiro sucesso comercialmente viável em videogames e dando início a primeira geração dos jogos eletrônicos. Pong foi um jogo aonde uma bolinha ia de um lado ao outro da tela, quicando em barras controladas pelos jogadores. Perdia aquele que não rebatesse a bolinha.

Em 1977 é lançado o Atari 2600, um console doméstico com cartuchos de jogos que começava a segunda geração dos vídeos games, se tornando rapidamente o mais popular da época.

Em 1985, o mercado retomou forças com o lançamento do Nintendo Entertainment System (NES), com o jogo Super Mario Bros que foi um sucesso imediato, dominando o mercado Norte Americano como o console de terceira geração (8 bits). Ele só encontrou rivalidade no Brasil e na Europa, onde o Master System da Sega conseguiu espaço no mercado. Os vídeos games com mais sucesso de vendas da quarta geração (16 bits) foram o Mega Drive da Sega (1989) e o Super Nintendo (SNES – 1991) da Nintendo. O Mega Drive começou sua campanha de marketing com a mascote Sonic, forçando-o a ser uma versão mais animada do seu concorrente da Nintendo, Mario Bros, mas mesmo assim não venceu a Nintendo na liderança de vendas. Os arcades decaíram em popularidade nessa época e muitos foram descontinuados por causa da concorrência com os consoles domésticos que tinham processamento semelhante e principalmente por não precisar introduzir fichas para jogar em casa.

A quinta geração é conhecida pela geração 32 bits, apesar de nela estar inclusa o Nintendo – 64 que tinha 64 bits. É também conhecida por ser a geração 3D, já que boa parte dos seus jogos utilizava essa tecnologia. Dessa vez a Sony debutou no mercado de vídeo games com o Playstation (1994), competindo inicialmente com o Sega Saturn (1994) e depois com o Nintendo – 64 (1996), mas ganhou em vendas disparadamente. Tanto o console da Sega quanto o da Sony

utilizava CDs para executar os jogos que tinham menor custo de produção e possuíam mais espaço para dados.

Então veio a sexta geração, de 128 bits, tornando o *Playstation 2* (2000) da Sony o console mais vendido na história dos vídeos games. Seus rivais foram o *Sega Dreamcast* (lançado em 1999 e descontinuado em 2001), o *Nintendo Game Cube* (2001) e o primeiro console da Microsoft, o *Xbox* (2001). Nessa mesma época, os computadores pessoais já possuíam capacidade de processamentos suficientes para emularem jogos de 8 bits e 16 bits, incentivando os produtores de jogos a refazerem sucessos da terceira e quarta geração para a sexta geração.

Por fim surgiram os consoles da sétima e atualmente última geração que surgiram em 2006, com o Microsoft *Xbox 360*, *Playstation 3* e o Nintendo – *Wii*, sendo que o último revolucionou os jogos eletrônico com o seu controle sensível a movimentos.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Segundo Hoff e Wechsler (12/08/2002, acesso em: 19/05/2010), através de pesquisas realizadas com um grupo de adolescente de três classes mistas de uma escola particular em Campinas/SP, concluíram que quase 100% dos adolescentes utilizavam primordialmente o computador para jogos seguido de usos escolares. Os meninos gostam muito mais de jogos computadorizados e investia muito mais tempo semanal do que as meninas, nessa pesquisa foram constatadas que os meninos em geral gastavam 6,2h semanais contra 1,3h semanal das meninas.

Também foram analisadas as razões dos adolescentes para jogar, e obtiveram um resultado que 50% dos meninos adolescentes gostavam muito de jogos, os pais não controlavam um tempo limite, mas que eles dividiam o tempo em outras atividades, ou seja, um controle autônomo. Já para as meninas adolescentes também obteve um resultado em que a maioria tinha um controle autônomo, com um total de 60%.

A partir do exposto sobre a fase da adolescência e do jogo WOW, destaca-se a importância de discutir os malefícios e benefícios que o mesmo poderia causar a tal faixa etária.

Um dos malefícios do jogo está ligado ao excesso de horas que o adolescente despense na frente de um computador jogando o WOW, o que poderá causar problemas na escola, falta de interação social, e, algumas vezes problemas familiares, pois o jogo requer assinatura, quando o adolescente começa a ter dificuldades escolares os pais cancelam a assinatura, o que leva o grupo o familiar a discórdia, pois o filho se desespera, pois o vício já está instalado, sendo assim, a exclusão social é um dos maiores prejuízos causados pelo vício, de maneira geral, e, em particular ao WOW não é diferente (RAMONFRAR, acesso em: 19/05/10).

De acordo com jornal Daily Mail (17/11/08, acesso em: 19/05/10), um adolescente de quinze anos entra em convulsão (ou de acordo com os médicos um ataque epilético) após passar 24h jogando WOW, o jovem junto com sete amigos se reuniram em sua casa na região oeste da Suécia. De acordo com pai do

adolescente, começando a jogar em um sábado à noite e só pararam de jogar no dia seguinte quando o adolescente começou a passar mal. Os médicos destacaram que a combinação de privação de sono, falta de comida, e por ter ficado durante muito tempo em um trecho do jogo, onde exigia atenção e concentração agravou o caso.

De acordo com Silva, Nahas, Hoefelmann, Lopes e Oliveira (acesso em: 19/05/2010), através de estudos com crianças e adolescentes observaram que a diminuição da prática de atividades físicas nas escolas e nas comunidades pode ser em parte, decorrente do aumento do tempo despendido diante da TV ou do computador. Foi realizado um levantamento de estudantes do Ensino Médio, em uma faixa etária de 15 a 19 anos de idade, de ambos os sexos, de escolas públicas do Estado de Santa Catarina. Em todo o Estado, existiam 26 Unidades Regionais de Educação, com cerca de 205 mil jovens matriculados no ensino secundário, segundo dados da Secretaria de Estado e Educação.

Com um total de 5.028 de adolescentes (2.044 rapazes e 2.984 moças), responderam ao questionário que continha informações coletadas através do questionário COMPAC (Comportamento do Adolescente Catarinense), cujo foi elaborado através de componentes de outros instrumentos de uso internacional, para avaliar o estilo de vida e comportamento de risco de adolescentes, escolares do ensino médio. O excesso de peso corporal foi maior nos rapazes quando comparados às moças, 12,7% contra 7,9%. Em relação à atividade física, 21% dos rapazes e 37% das moças foram classificados como pouco ativos, para os comportamentos sedentários, mais de 70% dos adolescentes assistiam TV ou usavam o computador e/ou games por um período de tempo superior a duas horas por dia, lembrando que não houve uma diferença estatística significativa entre os sexos.

Analisando todo conteúdo, pode-se concluir que se não impor certo limite de tempo para os games de computador, poderá perder o controle do tempo, levando ao indivíduo a jogar cada vez mais e pode acabar levando ao vício. Jogar um pouco ajuda, distrai, esquece um pouco os problemas do mundo real, mas não pode abusar, pois pode trazer graves problemas. Acredito que os jogos irão cada vez mais

estar presente em nosso dia-a-dia, e estará cada vez mais atraindo pessoas, pois a cada geração, os jogos se tornam mais realistas e interativos.

Acredito que os jogos podem trazer benefícios para as pessoas desde que não abusem dos jogos, pois irá trazer malefícios, acredito também que o vício dos jogos eletrônicos pode ser comparado aos vícios das drogas e do alcoolismo, tendo em vista que independentemente do tipo de vício que a pessoa possui, ambos são difíceis de ser superados e cada um deles trazem problemas graves para o indivíduo.

Pode-se concluir que em o que dá prazer e satisfação ao ser humano, o excesso dele irá trazer malefícios. Acredito que o correto seria fazer um modelo de uma agenda, por exemplo, das 14h00 até as 15h00 usar esse intervalo para jogos, e das 17h00 até as 18h00 para atividades físicas, mantendo um controle ajudará a não ter problema em relação aos jogos e manter sempre em atividade física.

4 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **Citação:** NBR-10520/ago - 2002. Rio de Janeiro: ABNT, 2002.

Referências: NBR-6023/ago. 2002. Rio de Janeiro: ABNT, 2002.

HOFF e WECHSLER, A prática de jogos computadorizados em um grupo de adolescentes. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-166X2002000200004&lng=en&nrm=iso&tIng=PT. Acesso em: 19 maio 2010. 21h11.

HURLOCK, Elizabeth B. **Desenvolvimento do adolescente**. São Paulo: MacGraw-Hill do Brasil. 1979. Acesso em: 10 maio 2010. 15h34.

MARTINS, TRINDADE e ALMEIDA. Psicologia: Reflexão e Crítica. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S010279722003000300014&script=sci_abstract&tIng=pt. Acesso em: 02 junho 2010. 20h34.

MORRIS, MUUSS, KIMMEL, WEINER, Charles G. e MAISTO, Albert A. **Introdução à Psicologia**. 6ª ed. São Paulo: Prentice Hall. 2004. Acesso em: 10 maio 2010. 16h47.

RAMONFRAR, Adolescente viciado em World of Warcraft em: "Surtinho Psicótico" (25 Jun 2009) Disponível em: <http://www.gamevicio.com.br/i/noticias/26/26931-adolescente-viciado-em-world-of-warcraft-em-surtinho-psicotico/index.html>. Acesso em: 19 maio 2010. 9h42.

ROMAO, Uma breve história dos jogos. Disponível em: <http://demonweb.wordpress.com/2008/06/18/uma-breve-historia-dos-jogos>. Acesso em: 07 jun. 2010. 13h42.

SALLES, Leila Maria Ferreira. Infância e adolescência na sociedade contemporânea: alguns apontamentos. **Estud. psicol.** (Campinas). [online]. mar. 2005, vol.22, no.1 [citado 24 Março 2010], p.33-41. Disponível na World Wide Web: <http://pepsic.bvs-psi.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-166X2005000100005&lng=pt&nrm=iso>. ISSN 0103-166X. Acesso em: 16 maio 2010. 22h14.

SCHOEN-FERREIRA, Teresa Helena; AZNAR-FARIAS, Maria e SILVARES, Edwiges Ferreira de Mattos. A construção da identidade em adolescentes: um estudo exploratório. **Estud. psicol.** (Natal) [online]. 2003, vol.8, n.1, pp. 107-115.

ISSN 1413-294X. doi: 10.1590/S1413-294X2003000100012. Acesso em: 14 maio 2010. 15h10.

SENA e MOURA (18/05/2007). Jogos eletrônicos e Educação: Novas formas de aprender. Disponível em: http://www.gamecultura.com.br/index.php?option=com_content&task=view&id=438&Itemid=9. Acesso em: 07 jun. 2010. 04h10.

SILVA, NAHAS, HOEFELMANN, LOPES e OLIVEIRA. Associações entre atividade física, índice de massa corporal e comportamentos sedentários em adolescentes. Disponível em: http://www.scielosp.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-790X2008000100015. Acesso em: 19 maio 2010. 21h09.