

**Unicamp - Universidade Estadual de Campinas - Instituto de Artes**

**Comunicação Social - Habilitação em Midialogia**

**CS106 - Métodos e Técnicas de Pesquisa e de Desenvolvimento em Produtos de Midialogia**

**Docente: José Armando Valente**

**Discente:                      Júlia                      Cristina                      Reis                      Bruno**  
**R.A.:171002**

### **Projeto de pesquisa**

## **A influência dos jogos eletrônicos na vida dos jovens**

### **Resumo**

Os jogos eletrônicos surgiram na década de 50 na forma de um osciloscópio, desde então, o universo dos *games* evoluiu do “*Tennis Programing*”(ou “*Tennis for Two*”) até os jogos de realidade virtual que podem ser experimentados através do equipamento *Occulus Rift*. Por possuir uma história tão recente, diversos estudos são realizados a respeito de jogos eletrônicos; através desse artigo, pretendo discorrer a respeito da interação do objeto de estudo citado com o comportamento dos jovens da atualidade, avaliando até que ponto o comportamento desses últimos pode ser modificado pelo primeiro.

**Palavras-chave:** games; jogos; eletrônicos; comportamento; jovens

### **Introdução**

Meu nome é Júlia Cristina Reis Bruno, tenho 18 anos e estou cursando o 1º semestre de Comunicação Social – Habilitação em Midialogia na Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Desde a infância me interesso por jogos eletrônicos de todos os formatos e sempre mantive amizades com pessoas interessadas nesse universo, mantendo meu interesse nesse meio sempre constante.

O primeiro jogo eletrônico foicriado em 1958 pelo físico *Willy Higinbothame* recebeu o nome de “*Tennis for Two*”,no qual era possível, através de um osciloscópio, simular uma partida de tênis. Após esse acontecimento, em 1961, seguiu a criação de “*Spacewar!*” pelos estudiosos do *Massachusetts Institute of Technology (MIT)*. Em1969, Ralph Baer lança o primeiro protótipo de console de *videogame* conhecido como *Brown Box*, o qual foi lançado no mercado pela Magnavox sob o nome de *Odyssey100*, o primeiro console caseiro que permitiu aos seus consumidores entrar em contato com jogos eletrônicos de tiro. Mas foi através de Nolan Bushnell, criador da “Atari” que o videogame, de modo geral, se popularizou na forma de *arcade*. Então, em 1976, surge o *Fairchild Channel F*, um console que possibilitava ao seu usuário realizar sua programação de forma simplificada, ou seja, escolher os jogos com os quais se divertiria e, embora não tenha feito tanto sucesso por sua simplicidade e pequena

quantidade de jogos lançados, foi o primeiro dessa categoria (programável). Desde então diversos tipos de console foram lançados, entre os quais podemos destacar o *Atari VCS*, através do qual iniciou-se a fama dos cartuchos de jogos já utilizados no *Channel F*.

Desde então diversos tipos de jogos e consoles foram criados até chegar ao formato do jogo eletrônico conhecido na atualidade, formato esse de excelente qualidade e em constante aprimoramento. Ao longo da história desse universo, os jogos de teor violento sempre estiveram presentes e, por isso, há a também sempre presente discussão a respeito da influência desse certo tipo de jogo no comportamento dos jovens, sendo possível ouvir reportagens televisionadas que culpam estes *videogames*, como “*Grand Theft Auto*”, por crimes cometidos por alguns jovens delinquentes.

A intenção desse artigo, é discutir sobre essa “influência” e determinar se ela é real e realmente infere aos jovens -de maneira geral - um certo comportamento violento que pode desembocar em delitos graves. A pergunta a ser respondida durante esse estudo é: Até que ponto os jogos eletrônicos violentos influenciam as ações dos jovens?

## Objetivos

O objetivo desse estudo é discorrer a respeito da influência dos *videogames* no comportamento dos jovens de nossa sociedade. Mais especificamente, pretendo focar nos jogos eletrônicos de teor violento enquanto influenciador comportamental.

## Metodologia

Serão realizadas diversas pesquisas em artigos científicos existentes sobre o assunto e buscas de casos criminais nos quais foram citados jogos eletrônicos com teor violento como influenciador das ações dos jovens infratores, analisando-os e relacionando-os a estudos psicológicos já realizados. Visto que esta pesquisa possui caráter documental, o tempo será gasto na busca e seleção de informações úteis para a composição do artigo.

Pretendo iniciar com uma busca por fontes webliográficas e bibliográficas a respeito do tema, principalmente aquelas que avaliam o psicológico dos envolvidos em crimes como os já mencionados. Possivelmente assistirei novamente a um documentário relacionado ao tema. Após obter todas as informações desejadas, selecioná-las-ei a fim de compor o artigo final.

## Cronograma

Ações/Semanas	1ª Semana	2ª Semana	3ª Semana	4ª Semana
Busca de fontes bibliográficas e webliográficas	X			
Leitura atenta dos trabalhos selecionados	X	X		
Buscar e estudar casos criminais nos quais foi mencionada a influência dos jogos eletrônicos		X	X	

Análise das informações coletadas			X	
Selecionar as principais fontes para a realização adequada do artigo				X
Execução e entrega do artigo científico				X