

ANÁLISE PESQUISA DE JOGOS ONLINE

A pesquisa contou com 133 participantes, sendo:

- 72,2% estudantes do IFC;
- 27,8% da Escola Núcleo João Canton;

Aproximadamente 78% têm entre 15 e 17 anos, enquanto cerca de 20% possuem entre 12 e 14 anos.

Isso significa que a pesquisa representa predominantemente adolescentes do Ensino Médio, embora contemple também estudantes do Ensino Fundamental.

Um dado bastante expressivo é que

- 78,2% afirmam jogar jogos online.

Ou seja, jogar é um comportamento bastante presente na rotina desses estudantes, indicando que os jogos fazem parte da cultura juvenil atual.

O dispositivo mais utilizado foi

- Celular: 68,4%
- Computador: 15,8%
- Videogame: percentual bem menor.

Isso confirma uma tendência já observada em diversas pesquisas: o acesso aos jogos está migrando para dispositivos móveis, principalmente pela facilidade de acesso e pela gratuidade de muitos títulos.

A maioria joga relativamente pouco:

- 42,1% → menos de 1 hora;
- 24,8% → entre 1 e 2 horas;
- 19,5% → entre 2 e 4 horas.

Poucos afirmam jogar mais de quatro horas diariamente.

Isso sugere que, para a maior parte dos participantes, o jogo faz parte da rotina como forma de lazer, mas não necessariamente caracteriza uso excessivo.

94,7% acreditam que os jogos desenvolvem alguma habilidade.

As habilidades mais citadas foram:

- raciocínio lógico (72,9%);
- criatividade (46,6%);
- trabalho em equipe (42,9%);
- coordenação motora (41,4%);
- aprendizado de idiomas (41,4%).

Isso mostra que os estudantes não enxergam os jogos apenas como entretenimento, mas veem demais benefícios

60,9% fizeram amizades através dos jogos online.

Isso quebra um pouco a ideia de que jogos sempre isolam os jovens.

Na percepção deles, muitos jogos também funcionam como espaços de interação social.

Apesar de enxergarem benefícios, eles também reconhecem problemas.

Por exemplo:

- 57,9% acreditam que os jogos podem prejudicar os estudos;
- cerca de 39% afirmam que às vezes deixam tarefas escolares para jogar;
- aproximadamente 32% dizem que às vezes dormem mais tarde por causa dos jogos.

Esse equilíbrio entre reconhecer benefícios e admitir prejuízos é um dos pontos mais ricos da pesquisa.

praticamente metade (51,1%) já gastou dinheiro em jogos online

45,1% já sofreram ofensas ou comportamentos tóxicos em jogos online.

Ou seja,

quase metade dos participantes já teve contato com ambientes hostis.

Isso dialoga diretamente com temas como:

- cyberbullying;
- discurso de ódio;
- educação digital;
- cidadania digital.

Quando perguntados se os jogos são benéficos ou prejudiciais:

- apenas 14,3% disseram que são mais benéficos;
- apenas 14,3% disseram que são mais prejudiciais;
- 71,4% responderam que possuem benefícios e prejuízos na mesma medida.

Esse resultado é extremamente consistente. Ele mostra que os próprios jovens possuem uma visão equilibrada sobre os jogos. Eles não demonizam os jogos. Também não os idealizam. Reconhecem que tudo depende do modo como são utilizados.

Ao analisar as respostas discursivas, alguns temas aparecem repetidamente.

Benefícios

Os estudantes mencionam com frequência:

- raciocínio lógico;
- criatividade;
- trabalho em equipe;
- aprendizagem de idiomas;
- lazer;
- socialização;
- amizades;
- coordenação motora.

Prejuízos

Os temas mais recorrentes são:

- vício;
- perda de tempo;
- procrastinação;
- prejuízo aos estudos;
- dormir tarde;
- excesso de telas;
- ansiedade;
- toxicidade;
- xingamentos;
- golpes;
- gastos financeiros.

Interessante notar que muitos estudantes escrevem frases como:

"O problema não é o jogo, mas o excesso."

A pesquisa parece apontar que os estudantes não percebem os jogos como bons ou ruins em si, mas como uma ferramenta cujo impacto depende da forma de utilização.

Essa conclusão dialoga com boa parte da literatura científica atual, que destaca que os efeitos dos jogos digitais variam conforme fatores como tempo de uso, mediação familiar, tipo de jogo e contexto social.

Comparação com o artigo O IMPACTO DOS JOGOS ONLINE NA SAÚDE MENTAL: UMA REVISÃO DE LITERATURA Clara Barbosa Laranjeira¹, Clarissa França Tavares de Souza ², Hérica Silva Florentino³, Igor Carvalho de Aquino Miranda ⁴, Igor Martins de Brito ⁵

O artigo define o Transtorno de Jogo como um padrão de comportamento caracterizado pela perda de controle sobre o tempo de jogo e pela prioridade dada aos jogos em relação a outras atividades importantes

O artigo corrobora que os jogos têm um papel relevante no desenvolvimento humano e que a interação com outros jogadores e a valorização das conquistas são fatores que

promovem lazer e satisfação. No entanto, o artigo alerta que esses mesmos elementos (narrativa envolvente e laços sociais) podem atuar como mecanismos de fuga da realidade para escapar de problemas sociais, o que pode evoluir para dependência

O artigo destaca que o uso excessivo de jogos resulta em prejuízo significativo no funcionamento educacional e social. Enquanto a pesquisa mostra que os jovens usam o jogo para socializar, o artigo ressalta que usuários problemáticos podem acabar trocando a "vida real pela virtual", resultando em retraimento social e negligência de responsabilidades

O artigo associa o transtorno de jogo a altos níveis de estresse, ansiedade e depressão. O contato frequente com comportamentos tóxicos, aliado à instabilidade emocional ("abstinência psicológica") quando o jovem é impedido de jogar, reforça o quadro de vulnerabilidade psicológica discutido na literatura