



RESUMO

Este trabalho utiliza principalmente da revisão bibliográfica para analisar os principais impactos dos videogames tanto positivamente quanto negativamente na vida dos jovens e adolescentes da geração atual. Mostra os benefícios cognitivos e educacionais, como a melhora da atenção, raciocínio lógico e resolução de problema, podendo também ajudar os adolescentes a escolherem quais carreiras profissionais que eles irão seguir quando crescerem. Analisa também os riscos associados ao uso excessivo dos jogos eletrônicos, que causam diversos impactos negativos como dependência, queda no rendimento escolar, problemas de saúde como ausência e problemas físicos causado pelo sedentarismo de alguns jovens viciados nos videogames. Sobre esses efeitos negativos, utiliza ainda de uma entrevista com um adolescente que já teve um problema causado pelo videogame. A partir de todas as pesquisas analisadas podemos perceber que, quando utilizados com responsabilidade e equilíbrio, os videogames podem agregar muito em todos os aspectos da vida e não apenas nos acadêmicos, especialmente quando controlamos bem o tempo e priorizamos jogos educativos, deixando jogos que influenciam para o mal como os violentos de lado.

INTRODUÇÃO

Desde 1972, quando surgiram os videogames domésticos, se iniciou um debate sobre os reais efeitos que eles podem causar na vida das pessoas. Atualmente o videogame está presente na vida de milhões de pessoas e principalmente no cotidiano dos jovens, já que essa geração teve a tecnologia presente no dia a dia desde que nasceu. Entretanto, apesar de ser um item revolucionário, pode ter consequências tanto positivas quanto negativas.

OBJETIVOS

O objetivo do projeto é entender os impactos positivos e negativos que os jogos causam na vida dos jovens que usufruem dos videogames no dia a dia. Com intuito de que os jovens não corram riscos de saúde por causa dos videogames, mas que também saibam as vantagens que os jogos eletrônicos podem gerar não só na vida acadêmica, mas também na profissional.

METODOLOGIA

A metodologia utilizada no trabalho para realizar minhas análises foi a revisão bibliográfica de autores que analisavam os aspectos negativos e positivos do videogame e, a partir desses referenciais teóricos, a análise de um estudo de caso, com base em entrevista realizada com uma pessoa que sofreu problemas causados pelo excesso de tempo nos jogos eletrônicos.

RESULTADOS

As análises mostraram os seguintes impactos positivos na vida dos jovens:

Estímulo ao raciocínio lógico, tomada de decisão rápida e resolução de problemas em cenários dinâmicos;

Aplicações terapêuticas que estimulam movimentos, treinam raciocínio e distraem da dor e ansiedade do tratamento;

Geração de oportunidades de carreira, em muitos casos com impacto econômico no mercado de E-sports;

Treino de habilidades motoras que podem melhorar habilidades profissionais, como em cirurgias laparoscópicas (37 % menos erros, 27 % mais rapidez e 33 % melhor desempenho em sutura).

Mostraram também os seguintes impactos negativos:

Queda no rendimento acadêmico devido à competição de tempo entre jogos e estudos, especialmente em jogadores intensivos;

Aumento de comportamentos agressivos e hostis após exposição a jogos violentos, prejudicando relacionamentos interpessoais;

Sintomas de ansiedade, depressão, timidez, solidão, baixa autoestima e insatisfação com a vida associados ao uso excessivo.

CONCLUSÃO

Os videogames fazem parte da vida de muitos jovens na atualidade e, quando usados com responsabilidade e equilíbrio, podem trazer grandes benefícios para os adolescentes. Eles ajudam a desenvolver a concentração, o raciocínio e até habilidades que podem ser úteis no futuro, tanto na vida acadêmica quanto na profissional. Além dos jogos de videogames serem divertidos, também podem ensinar, aproximar pessoas e até ser útil para ajudar jovens e crianças em tratamentos de saúde. Porém, quando utilizados em excesso, podem causar problemas, como cansaço, isolamento social e afetar o desempenho acadêmico dos estudantes. Por isso, é importante encontrar um equilíbrio entre jogar, estudar e viver outras experiências fora das telas. Usados com responsabilidade, os videogames podem deixar de ser apenas um hobby qualquer e se tornar uma forma inteligente e positiva de aprender, se divertir, adquirir novas habilidades tanto intelectuais quanto profissionais e claro, podem ajudar os jovens a decidirem qual será o caminho profissional que eles seguirão quando crescerem.

BIBLIOGRAFIA

IDEOGAME: É DO BEM OU DO MAL? COMO ORIENTAR PAIS (Alves e Carvalho, 2011)

Disponível em: [SciELO Brasil - Videogame: é do bem ou do mal? Como orientar pais Videogame: é do bem ou do mal? Como orientar pais](#) Acesso em 10 set. 2025

O IMPACTO DOS VIDEOGAMES NO TREINAMENTO CIRÚRGICO (Russer 2007)

Disponível em:

<https://drdouglass.org/rosser07ft.html> Acesso em 22. Out. 2025.

PROBLEMATIC GAMING, SOCIAL WITHDRAWAL, AND ESCAPISM: THE COMPENSATORY-DISSOCIATIVE ONLINE GAMING (C-DOG) model (Giardina, 2024)

Disponível em:

https://researchnowadmin.flinders.edu.au/ws/portalfiles/portal/111689292/Giardina_Problematic_P2024.pdf Acesso em 23. Out. 2025

