

A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NA CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE DOS JOVENS

Arthur Resende Lourenço¹
Marcus Vinicius Marcondes do Nascimento²
Érika Moura.³

Em nenhuma outra época uma brincadeira de criança se tornou algo tão produtivo e rentável quanto os jogos. Diariamente, jovens de diferentes faixas etárias e condições sociais passam horas diante dos aplicativos eletrônicos dos mais diferentes tipos: ação, ficção científica ou até mesmo simuladores da realidade, á fim de compensarem de certa forma as frustrações que a vida real oferece. Seja lá qual for a experiência que os jovens procuram, o leque de opções é grande e o mercado de jogos cresce vertiginosamente em todas as plataformas: computador, celular, consoles, internet e etc. O que a mídia se preocupa em ressaltar são os malefícios, os casos de crimes supostamente relacionados ao exercício ostensivo frente aos games e outros fatores relacionados aos jovens, entretanto, o objetivo dessa futura pesquisa é exatamente o contrário: mostrar que, tanto os jogos eletrônicos quanto os de mesa, trazem consigo benefícios bastante requisitados na futura vida social e profissional que a maioria desses jovens exercerá. Cabe esclarecer que nesse trabalho, o termo jogo refere-se diretamente aos eletrônicos (computadores, consoles, internet e etc.) e aos de mesa (rpg.), e ambas as modalidades relacionadas com a construção ou não da identidade dos jovens nos dias de hoje. Objetivamos comprovar que de fato os jogos em suas diferentes modalidades são instrumentos positivos na construção da identidade dos jovens nos dias de hoje, e que, além disso, são ferramentas ainda timidamente exploradas por órgãos didáticos por motivos ainda não conhecidos, porém, que se procura constatar no decorrer da pesquisa, para isso, optamos pelo método hipotético-dedutivo juntamente com uma pesquisa de observação direta extensiva, através de questionários, entrevistas e depois um posterior levantamento, análise e estudo de caso dos dados obtidos a fim de se validar as hipóteses anteriormente aplicadas. A pesquisa está em fase de aplicação, entretanto, através de enquetes de uma única aberta aplicada a um grupo de jogadores de ambas as modalidades com uma faixa etária de 16 a 22 anos, percebemos que de fato o exercício dos jogos eletrônicos trazem muitos benefícios sociais, e esperamos constatar nossas hipóteses com a finalização e sequencial estudo dos dados obtidos.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos. Jogos de mesa. RPG. Tecnologia. Games.

¹AcadêmicoPublicidade e Propaganda do CEULJI/ULBRA – arthuropo@gmail.com.

²AcadêmicoPublicidade e Propaganda do CEULJI/ULBRA – marcusjornpub@uol.com.br.

³Professora Orientadora. Publicidade e Propaganda do CEULJI/ULBRA – erikamourajp@hotmail.com.