JOGOS ELETRÔNICOS
TEXTO DE OPINIÃO – MODELO UFU – ID: FRN

redigir

Leia com atenção todas as instruções:
. Se for o caso, dê um título para sua redação. Esse título deverá deixar claro o aspecto da situação que você pretende abordar.
. Se a estrutura do gênero exigir assinatura, escreva, no lugar da assinatura, JOSÉ ou JOSEFA.
. Em hipótese nenhuma escreva seu nome, nem pseudônimo, nem apelido.
. Utilize trechos dos textos motivadores, parafraseando-os.
Não copie trechos dos textos motivadores.

Leia os textos abaixo:

Texto I

As primeiras informações sobre os dois adolescentes que mataram oito pessoas em Suzano, na Grande São Paulo, e sobre os armamentos aos quais eles tiveram acesso sugerem mais um massacre ao estilo americano: jovens vítimas de *bullying*, com problemas sociais e reclusos num mundo de jogos virtuais, invadem uma escola armados para assassinar alunos e funcionários. Guilherme e Luiz Henrique eram amigos de infância e passavam muitas horas em frente a computadores ocupados com jogos eletrônicos. Durante o ataque, os dois estavam encapuzados e vestiam botas e calças que remontam à vestimenta usada por personagens dos jogos de combate.

https://www.dw.com/pt-br/brasil-vive-mais-um-massacre-%C3%A0-americana/a-47908960, acesso em 14/03/2019.

Texto II

Em Grand Theft Auto (GTA), um dos videogames de maior sucesso entre jovens e adultos, o personagem controlado pelo jogador pode roubar, agredir, até matar. Em Resident Evil, tiroteio e pancadaria também rolam soltos. Mesma coisa em Counter-Strike. É óbvio que isso preocupa muitos pais. Será que esse tipo de jogo pode tornar uma criança mais violenta? E um adulto? Para alguns especialistas, a resposta ainda é sim. "A televisão e o cinema modelam a violência, ensinando aos espectadores comportamentos agressivos, e os videogames vão além, ajudando os jogadores a praticá-los", afirma Thomas N. Robinson, professor de pediatria da Universidade Stanford, nos EUA. Mas essa "verdade", embora faça muito sentido, vem sendo cada vez mais contestada – e não apenas por pesquisas científicas, mas também por dados estatísticos. Lá mesmo, no país do doutor Robinson, a ocorrência de episódios violentos envolvendo jovens de 12 a 15 está diminuindo desde 1997, quando foi lançada a primeira versão do GTA. Naquele ano, eram 87,9 ocorrências para cada grupo de 1 000 adolescentes. Em 2004, elas já tinham caído para 49,7. (...) "Nas últimas décadas, a popularidade dos videogames disparou em países como EUA e Japão. Ao mesmo tempo, as taxas de violência infantil caíram", afirma o psicólogo Christopher J. Ferguson, professor de ciências aplicadas e comportamentais da universidade A&M International, no Texas. "Precisamos nos concentrar em outros fatores se quisermos acabar com a violência entre jovens, como violência familiar e pobreza. Essas, sim, são ameaças à sociedade.". (...)

Efeito reverso: Nos EUA, a ocorrência de episódios violentos envolvendo jovens de 12 a 15 anos está diminuindo desde 1997, quando foi lançada a primeira versão do GTA – um dos jogos que, supostamente, estimulam a agressividade. O mesmo vem sendo constatado no Japão.

https://super.abril.com.br/comportamento/videogames-nao-provocam-violencia-infantil/

Texto III

(...) Aparece, portanto, a questão: será que a presença da violência nos jogos eletrônicos tem obrigatoriamente uma influência negativa nos jogadores? Será que todos os que jogam esses games tornar-se-ão necessariamente pessoas violentas e sem medida? Embora não obrigatoriamente, muitos jogos eletrônicos são violentos, e de forma brutalmente explícita. Estimulam a cometer atos delinquentes e a "matar" pessoas e animais. O problema é que, além de ocorrer no jogo, essa violência muitas vezes aparenta transpor a fronteira virtual e ingressar no mundo real, na forma de atos violentos cometidos pelos jogadores.

https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/viewFile/2175-8042.2013v25n40p183/25041

Texto IV

(...) O conflito é um elemento básico da linguagem dos jogos, e isso se traduz na forma de competição entre seus participantes. (...) Esse embate está presente em quase todas as formas de jogos, seja em uma partida de truco, seja em uma de basquete. (...) Os videogames nada mais são além de uma transposição e uma evolução dos jogos analógicos e esportivos em um meio digital; sua linguagem também foi construída com base no conflito – o mesmo conflito que move outras formas de arte, especialmente as dramáticas: não há trama literária, cinematográfica, televisiva ou teatral sem conflito.

http://overloadr.com.br/especiais/2018/06/de-onde-vem-a-violencia-nos-videogames-uma-analogia-com-westworld/

A partir do material de apoio, escreva um TEXTO DE OPINIÃO, em que você discuta A INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO COMPORTAMENTO DOS PARTICIPANETES.