**Presidente do Brasil fala sobre videogames**

Eduardo Guerra Nunziata, RA 22.123.002-2

Gabriel Machado da Silva, RA 22.123.005-5

Pedro Henrique Satoru Lima Takahashi, RA 22.123.019

CS1711 – Computação - Noturno

No dia 18 de abril de 2023, o atual presidente de Brasil, Luiz Inácio Lula da Silva, fez um pronunciamento sobre as ameaças de atentados as escolas que estavam acontecendo no período. Durante o pronunciamento, o presidente criticou duramente os jogos eletrônicos e colocou a culpa dos atentados sobre eles: “Pode ser que tenha uma raríssima exceção que não faça isso, mas eu duvido que tenha um moleque de 8, 9, 10, 12 anos, que não esteja habituado a passar grande parte do tempo jogando essas porcarias. Hoje a molecada joga com gente de outro país, passam noites jogando, e tudo isso resulta nessa violência no meio de crianças”.

Porém, Lula está equivocado em diversas partes dessa fala. Ao dizer que vídeo games geram violência em crianças, ele demonstra não possuir o conhecimento de que todos os jogos desde 1990 possuem classificação etária e “as classificações sugerem uma faixa etária e descrevem as características possivelmente censuráveis dos jogos”. A classificação "maduro", por exemplo, indica que o conteúdo é "geralmente adequado para maiores de 17 anos" e que o jogo "pode conter violência intensa, sangue e gore, conteúdo sexual e/ou linguagem forte" (ANDERSON, 2019). Logo, crianças não deveriam ter livre acesso a esses jogos, sendo assim,culpa dos pais, que não supervisionam os filhos, como o próprio presidente disse: “Quando meu filho tem 4 anos e ele chora, o que eu faço pra ele? Dou logo um tablet para ele brincar”.

Além disso, ele também está errado ao dizer que jogos eletrônicos são culpados por exibir cenas violentas para os jovens, pois entre as mídias sociais, a violência também se estende muito além dos lugares e das pessoas que ela afeta diretamente. Quer seja o último tiroteio, o último ataque terrorista ou algum outro ato de violência, a televisão e outras mídias podem divulgar as informações a todos os lares, a todos os telefones celulares e a todos os computadores. O recente aumento de vídeos de celulares compartilhados nas mídias sociais, muitas vezes crus e chocantemente não editados, aumentou ainda mais a prevalência e o alcance da violência. Cada pessoa é diferente; alguns provavelmente serão mais afetados por outros. Mas, como aponta a declaração política, dada a amplitude da exposição, mesmo uma pequena porcentagem pode acabar sendo um grande efeito (McCARTHY, 2021).

Além disso, atualmente já existem artigos que comprovam que não existe nenhuma comprovação clara que jogos deixam as pessoas mais violentas. “Os estudos não apontam relações claras entre o conteúdo violento dos jogos e a agressividade durante a infância e adolescência", dizem os pesquisadores no artigo. "As correlações estabelecidas anteriormente entre o conteúdo violento dos games e a agressividade parecem mais bem explicadas por fraquezas metodológicas e pelo efeito das expectativas dos pesquisadores em relação aos resultados do que por efeitos verdadeiros no mundo real”. “’Estudos de baixa qualidade' no passado provavelmente exageraram o impacto dos jogos na agressão, enquanto estudos de melhor qualidade mostram que os efeitos dos jogos são 'desprezíveis'”, afirmou em nota Chris Ferguson, professor de psicologia da Universidade Stetson, na Flórida” (DRUMMOND *apud* O GLOBO, 2020).

Por último, o presidente também comentou “não tem game falando de amor. Não tem game falando de educação.”, porém existem escolas no Brasil que utilizam os games como método de ensino, como por exemplo o colégio Bandeirantes, que utilizou do jogo digital “SimCity” para ensinar os alunos a aplicar os aprendizados em um simulador de cidades, outro exemplo seria o jogo de celular “Angry Birds”, os quais professores de física utilizam para demonstrar conceitos de trajetória, ângulo, lançamento e resistência de materiais (O GLOBO, 2012). Provando assim que os jogos podem ser usados de maneira educativa e saudável.

Concluindo, o atual presidente fez diversas afirmações que se comprovaram errôneas em seu pronunciamento, passando informações falsas para os leigos no assunto e demonstrando falta de preparação para falas. Com esse ocorrido, Lula deveria se informar antes sobre o assunto que irá abordar, para que casos como esse não ocorram mais no futuro.

**Bibliografia**

ANDERSON, Mae. Fact check: No, there’s still no link between video games and violence. **Boston Globe**, 2019. Disponível em: <https://www.bostonglobe.com/news/nation/2019/08/06/fact-check-there-still-link-between-video-games-and-violence/sPjWqZOoX6pkVqZFIZDxMI/story.html>. Acesso em: 7 mai. 2023.

McCARTHY, Claire. Protecting children from the dangers of virtual violence. **Harvard University,** 2016. Disponível em:<https://www.health.harvard.edu/blog/protecting-children-dangers-virtual-violence-2016080210036>. Acesso em: 7 mai. 2023.

Jogar games violentos não deixa crianças mais agressivas na vida real diz estudo. **Globo,** 2020.Disponível em: <https://revistacrescer.globo.com/Entretenimento/noticia/2020/07/jogar-games-violentos-nao-deixa-criancas-mais-agressivas-na-vida-real-diz-estudo.html>. Acesso em: 7 mai. 2023.

Escolas brasileiras usam games para estimular o ensino a jovens. **O Globo,** 2012. Disponível em:<https://oglobo.globo.com/brasil/educacao/escolas-brasileiras-usam-games-para-estimular-ensino-jovens-5110432>. Acesso em: 7 mai. 2023