Introdução

Este trabalho científico tem como objetivo informar e esclarecer as reais influências dos Jogos Digitais Violentos de videogames e computadores na vida e na rotina das pessoas, da sociedade.

Com o advento da Internet, um universo de conhecimento e a possibilidade de conexões entre os seus utilizadores invadiu a vida de milhões de pessoas. Os jogos online são um bom exemplo dessa evolução. A ideia de jogar e ao mesmo tempo interagir com outras pessoas está a crescer e a evoluir de forma muito rápida. Não obstante, há uma linha tênue entre a pessoa que gosta de jogar apenas por diversão e aquela que joga de maneira compulsiva. A Internet, e mais especificamente, os jogos, podem ter uma função adaptativa e não adaptativa. O uso benéfico está associado a riscos.

Será mesmo que os jogos influenciam a todos da mesma forma? Segundo pesquisadores, que joga esse tipo de joga se torna mais violento. Será que todos que jogam se tornam mais violentou ou, segundo outra vertente de pesquisadores, os jogos ajudam a todos os jogadores no seu desenvolvimento intelectual?

O jogo específico a ser apresentado será o maior clássico dos Jogos de tiro em primeira pessoa para computadores, o Counter Striker, que já vem sendo o mais jogado há alguns anos. Toda pessoa que faz qualquer curso na área de Tecnologia da Informação já jogou, com raríssimas exceções, sendo o maior ícone de jogos de tiro, onde seu único objetivo é matar seu adversário, em equipe ou individual, sendo que os outros participantes podem ser reais ou controlados pelo próprio jogo.

Não se pode ter radical, deve-se manter um julgamento com cautela e sem radicalismo. O jogo não é o problema, ele apenas desencadeia algo que já existia em que se utiliza dele antes. Ele, em si mesmo, não tem nenhum problema, ele, em alguns casos, serve como uma espécie de catalisador, pois influencia na manifestação de algum distúrbio que o jogador já possua, de forma direta.