

NÍVEL DE ESTRESSE EM JOGADORES DE COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE (CS:GO)



Escola S - Sesi/Senai Itajaí - Santa Catarina

ORIENTADOR: Siliana Dalla Costa

COORIENTADOR: Donovan Filipe Massarolo

AUTORES: Ana Rúbia Velasques Florisbello, Julia Sartor Sardanha, Lorenzo de Mattos Guedes



INTRODUÇÃO

Quase todo mundo está jogando algum tipo de videogame, seja em um console, computador, navegador da web ou telefone. Os jogos digitais estão cada vez mais presentes no dia a dia do lazer de jovens ao redor do mundo do que antes (Abreu et al., 2008), no começo da década de 2000 foi um marco para o início dos jogos de computadores e videogames, principalmente para o jogo eletrônico chamado Counter-Strike: Global Offensive (CS:Go), lançado em 2012.

Em 2022 foi um ano de sucesso para o Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), além do Major no Rio de Janeiro, o título da Valve também atingiu o maior pico de jogadores ativos. A informação, revelada pelo site Steam Charts, mostra que 1.129.095 players estiveram se enfrentando em partidas.

QUESTÃO PROBLEMA

Pensar como os games interferem na vida dos jogadores é latente e é algo que está se tornando ainda mais importante à medida que os jogos se tornam mais sociais, interativos e sofisticados.

Diante disso, a questão problema abordada é: Os gamers estão suscetíveis à alguma forma de estresse provocado pelo CS:GO, uma vez que o game é cedido de forma gratuita, online e multiplayer?.

OBJETIVO

• OBJETIVO GERAL

Verificar alterações nos batimentos cardíacos, consequentemente alterações no nível de estresse em adolescentes durante uma partida do jogo CS:GO, por meio de aferições cardíacas.

• OBJETIVO ESPECÍFICO

Comparar variações nos batimentos entre jogadores maiores de 15 anos e menores de 14, além de observar variação na frequência cardíaca antes e durante cada partida.

ANÁLISE

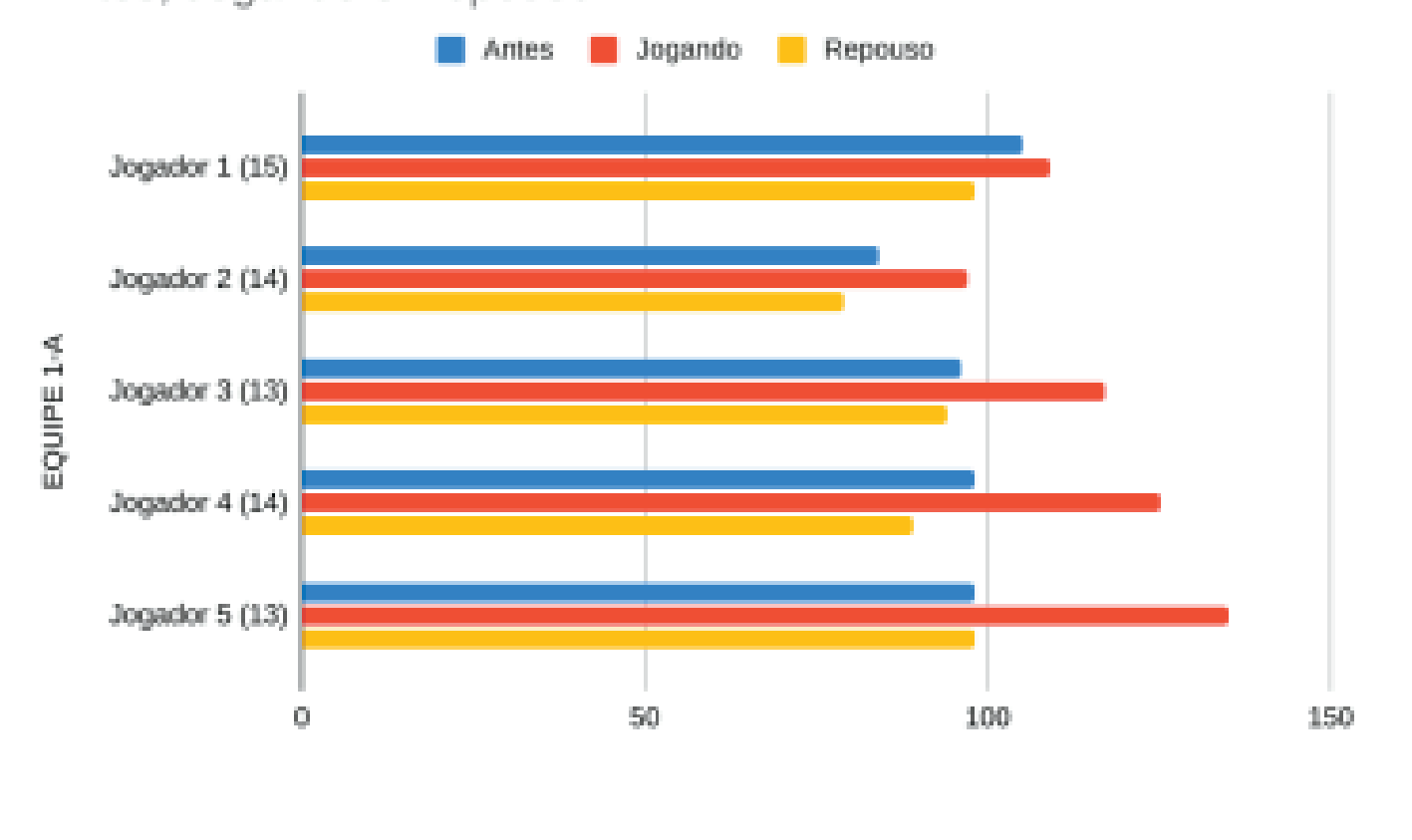
O principal resultado alcançado com a pesquisa é o de que a gameplay de CS:GO traz um “efeito relaxante” em participantes maiores de 17 anos, enquanto que em jogadores menores, o efeito é contrário. Outro dado é o de que jogadores maiores de 17 anos demonstram alterações nos batimentos cardíacos antes do jogo, estabilizando durante a partida.

Para menores de 16 anos, classificamos o jogo como estressante, pois todos apontaram uma alteração em seus batimentos cardíacos no meio da partida do jogo Counter-Strike: Global Offensive.

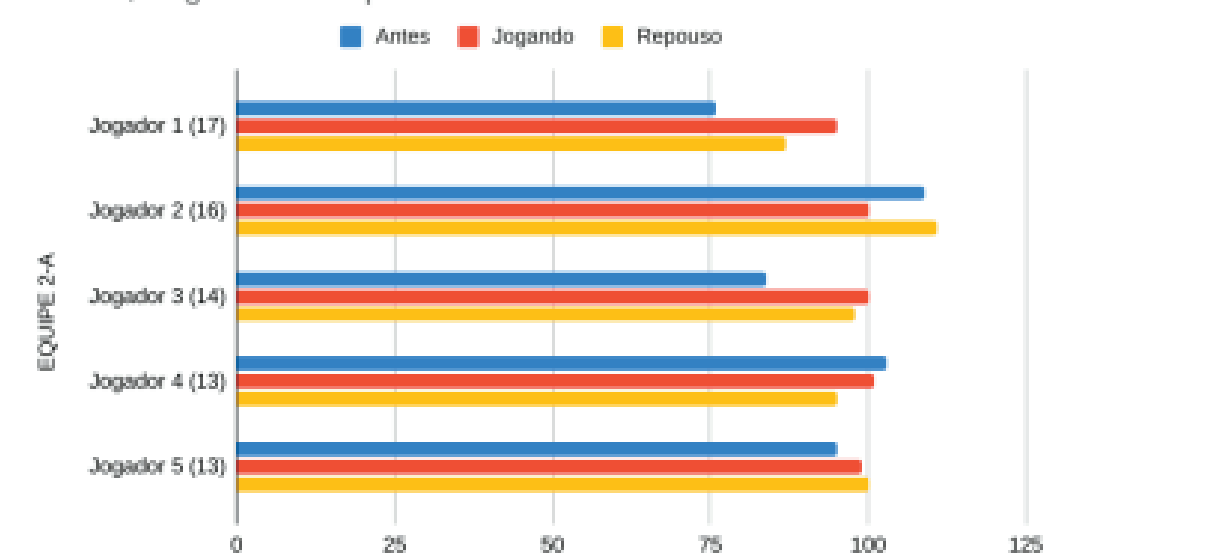
Segundo a Sociedade Brasileira de Cardiologia, a frequência cardíaca ideal para crianças/adolescentes entre 8 e 17 anos é de 80 a 100 bpm.

No caso dos adolescentes, a maioria deles tiveram sua frequência cardíaca elevada para mais de 100 bpm. Um dos jogadores chegou a atingir 135 bpm.

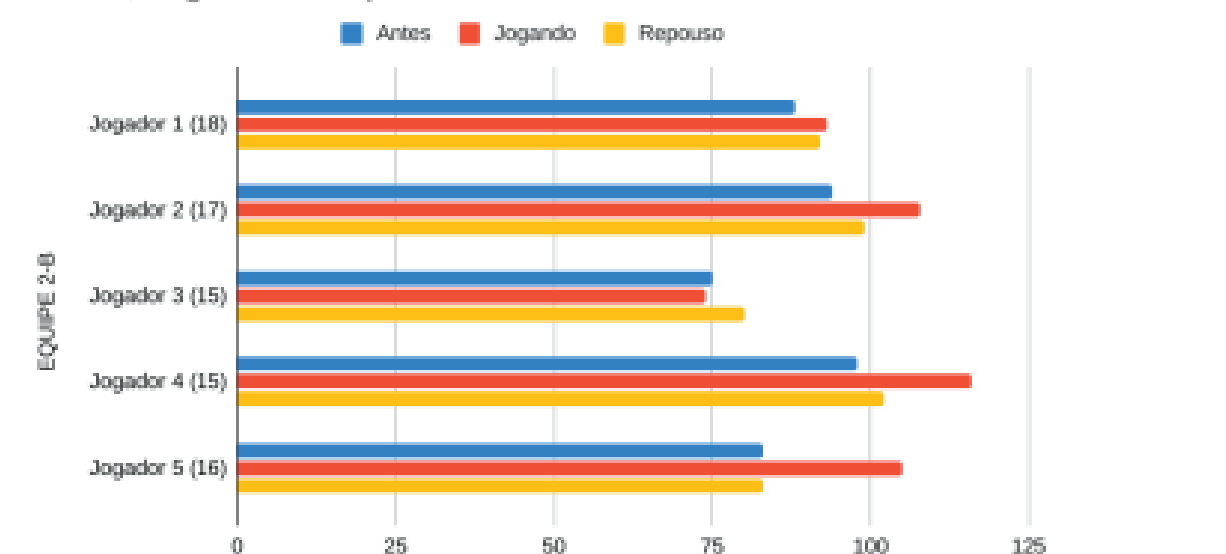
Antes, Jogando e Repouso



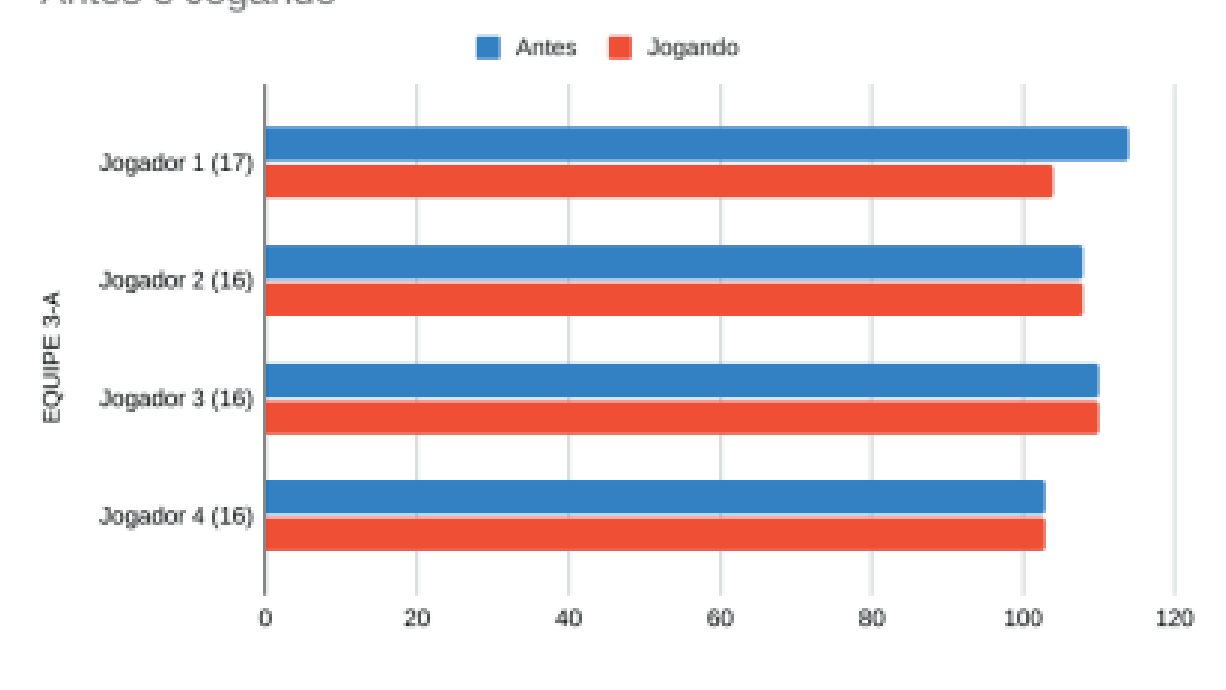
Antes, Jogando e Repouso



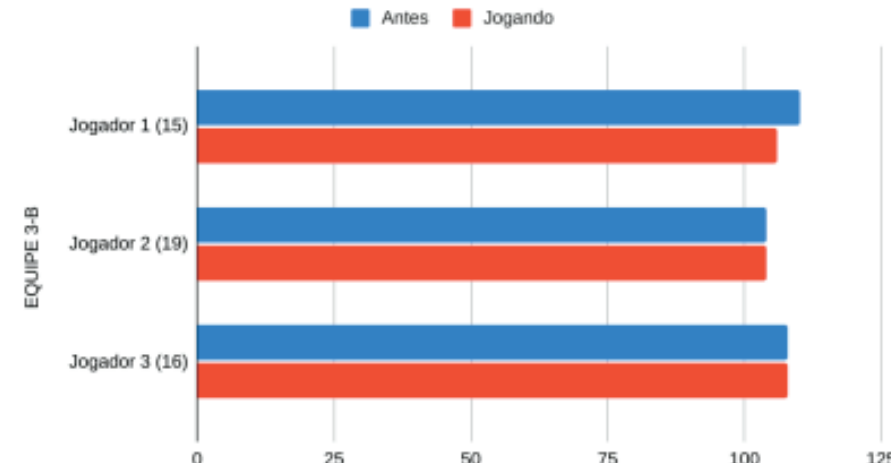
Antes, Jogando e Repouso



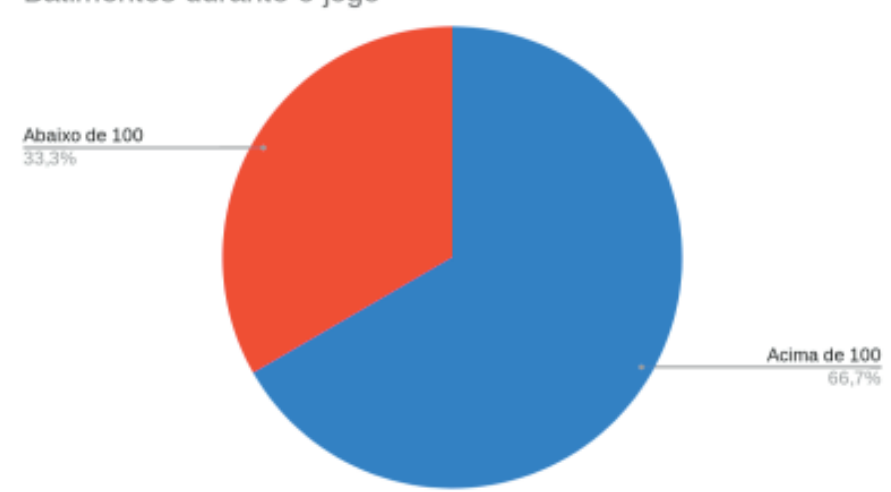
Antes e Jogando



Antes e Jogando



Batimentos durante o jogo



METODOLOGIA

1

Inicialmente pesquisou-se dados pelo método da literatura, onde buscou-se verificar estudos já publicados que abordam o CS-GO

2

Para efeitos de dados, foi aplicada pesquisa pelo método experimental, onde foi feita a aferição dos batimentos cardíacos dos gamers antes e durante as partidas do jogo.

3

Para efeito de construção de corpus de pesquisa, foram convidados 53 estudantes da Escola S (Sesi-Senai/SC), do Ensino Fundamental II e Ensino Médio, com idade entre 13 e 19 anos, que têm o hábito de jogar CS:GO

4

Para um propósito de investigação eficiente foram convidados enfermeiros do Sesi + Saúde para a aferição dos batimentos cardíacos dos jogadores com aparelho específico.

CONCLUSÃO

Os resultados obtidos apontam que a gameplay CS:GO traz um efeito prazeroso em jogadores com idade superior à 15 anos, enquanto que em gamers menores de 14, ele provoca um nível de estresse alto nos participantes.

Os resultados apresentados são indícios de que quanto menor a idade do jogador, maior é o nível de estresse, ficando em aberta a questão de monitoramento destes gamers por parte dos familiares.

Portanto, conclui-se que o game CS-GO apresenta alterações no nível de estresse dos seus jogadores, de acordo com a idade dos mesmos.